



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA – UESB
Campus de VITÓRIA DA CONQUISTA
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – DFCH

Gabriel Martins da Costa Ferraz

**A POTÊNCIA DE ELEMENTOS ESTÉTICOS E NARRATIVAS
SERIADAS EM VIDEOCLIPES: Uma análise do *Loonaverso*.**

Vitória da Conquista – BA
2023

GABRIEL MARTINS DA COSTA FERRAZ

**A POTÊNCIA DE ELEMENTOS ESTÉTICOS E NARRATIVAS SERIADAS EM
VIDEOCLIPES: Uma análise do *Loonaverso***

Monografia apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de bacharel em Cinema
e Audiovisual pela Universidade Estadual do
Sudoeste da Bahia.

Orientadora: Profa. Dra. Macelle Khouri Santos

Vitória da Conquista – BA
2023

À minha mãe, Maria José, minha melhor amiga.

Ao meu pai, Marco Valério, em eternidade.

À Deus.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha profunda gratidão a todas as pessoas que contribuíram durante toda a minha estadia no curso de Cinema e Audiovisual, conseqüentemente na realização desse trabalho.

À minha orientadora, Macelle Khouri Santos, um agradecimento especial, por ter aceitado esse mergulho dentro de um tema novo para ela, por ter acolhido e me guiado com paciência, carinho, dedicação e humanidade. Por cada conselho, palavra de encorajamento e orientação que moldaram não apenas este trabalho, mas também uma ideia de futuro para meu percurso acadêmico.

A todos os professores de Cinema e Audiovisual da UESB, meu agradecimento por compartilharem conhecimento dentro e fora da sala de aula. Aos colegas de classe do curso, pela troca de ideias e colaboração que fizeram desses últimos anos uma experiência enriquecedora.

Aos amigos de Vitória da Conquista, que tornaram essa jornada longe de casa mais próxima do coração, especialmente Daniel Teixeira, Gabriel Piloto, Lucas Barbosa e Patrícia Sousa. E a todos os outros amigos que, mesmo não citados, espero que nos encontremos novamente.

Aos amigos de Bauru, minha segunda família, em especial Bernardo Costa, César Prestes Maia e Thaís de Jesus. Vocês transformaram minha vida. Amo vocês. A todos os outros bauruenses que possuem um lugar especial em meu coração. Vocês sabem quem são.

À minha mãe, que sempre foi e sempre será o amor de minha vida. A meu pai, que espero que esteja orgulhoso.

Gostaria de agradecer também a Deus, que mesmo quando eu não queria, sempre se fez presente em minha vida.

"Make it happen to you"
(LOONA – Universe)

RESUMO

Esta monografia tem como objetivo analisar a construção narrativa e os elementos estéticos que compõem os 23 videocliques que marcam o *pré-debut* do grupo de *k-pop* feminino *Loona*, tomando como referencial teórico-metodológico os regimes de serialidade e os construtos ficcionais. O primeiro discute os diferentes formatos com que narrativas seriadas podem ser contadas, já o segundo apresenta os construtos que estruturam um mundo ficcional e guiam toda uma obra. Por se tratar de um grupo de *k-pop*, inicia-se com uma contextualização do objeto de estudo e seu valor artístico para além do comercial. Após contextualizado, o videoclipe passa por um destaque já voltado para as lentes do referencial, analisando e explorando a interseção entre indústria e arte. Após isso, um mergulho na construção narrativa não linear e dos elementos estéticos que compõem o *Loonaverso* é feita colocando em foco as personagens, a ordem cronológica dos eventos, a ambientação dos mundos e a evocação de atmosferas. Ao final da pesquisa, evidencia-se a contribuição do grupo para produções audiovisuais narrativas no âmbito de videocliques musicais.

Palavras-chave: *Loona*; videoclipe; narrativa seriada; mundos ficcionais; elementos estéticos

ABSTRACT

This monograph aims to analyze the narrative construction and aesthetic elements that compose the music videos of the female k-pop group *Loona*, using seriality regimes and constructs of fictional worlds as theoretical frameworks. The first theoretical reference discusses different formats through which serialized narratives can be conveyed, while the second theoretical resolves around the elements that contribute to the construction of a fictional world to guide an entire work. Given its k-pop nature, a music related industry, the study begins with a contextualization of the object and its artist value beyond the commercial realm. After this, the music video is spotlighted, already focusing on the lenses of the theoretical framework, analyzing and exploring the intersection between industry and art. Following this, a dive into the non-linear narrative construction and aesthetic elements that constitute the *Loonaverse* is conducted, with a focus on characters, chronological order of events, world settings, and the evocation of atmospheres. By merging these theoretical frameworks with the analysis methodology, the study highlights the group's contribution to narrative audiovisual productions in music videos.

Keywords: *Loona*; music video; serialized narrative; fictional worlds; aesthetic elements

LISTA DE FIGURAS

Figura 01	Seo Taiji and Boys	19
Figura 02	H.O.T. e S.E.S.	21
Figura 03	Capa do “ID; Peace B”, primeiro álbum de BoA	22
Figura 04	GOT The Beat: uma passagem pela história da SM Entertainment	23
Figura 05	O TVXQ também era conhecido por seu visual de chamar a atenção	24
Figura 06	As nove integrantes do Girls’ Generation	25
Figura 07	Wonder Girls e Akon colaboraram na canção Like Money	26
Figura 08	O grupo BTS em visita a Casa Branca nos EUA	26
Figura 09	Joy em Feel My Rhythm	27
Figura 10	Quadro Ophelia	27
Figura 11	Eunchae desfilando com roupas da Prada	28
Figura 12	Sowon em Glass Bead	29
Figura 13	Sowon em Mago	29
Figura 14	Astro em Confession	29
Figura 15	2NE1 em I Am The Best	29
Figura 16	Twice com um conceito cute	30
Figura 17	BTS com um conceito crush	30
Figura 18	Poster da webserie SM Culture Universe – aespa	31
Figura 19	Capa da HQ Dark Moon, com Enhypen	31
Figura 20	As dozes integrantes do Loona	33
Figura 21	A fita de Mobius	33
Figura 22	Michael Jackson e dançarinos no videoclipe de Thriller	35
Figura 23	Madonna em Vogue	36
Figura 24	Breaking Bad 1x01	40
Figura 25	Breaking Bad 4x08	40
Figura 26	NewJeans em Hype Boy	42
Figura 27	NewJeans em ETA	42
Figura 28	Chocome em Hmph!	42
Figura 29	Chocome em Super Yuppies!	42
Figura 30	Loona 1/3	43

Figura 31	Odd Eye Circle	43
Figura 32	Yyxy	43
Figura 33	Membros do Loona com suas representações e informações Básicas	44
Figura 34	Mapa do Loonaverso	45
Figura 35	Ordem de lançamento dos videocliques do Loona	46
Figura 36	Loona 1/3 – Sonatine	46
Figura 37	Odd Eye Circle em Love Cherry Motion	47
Figura 38	JinSoul em Singing In The Rain	47
Figura 39	Yyxy em Love4eva	47
Figura 40	Loona – Hi High	48
Figura 41	Ordem cronológica do Loonaverso	48
Figura 42	HeeJin – Vivid	49
Figura 43	HeeJin & HyunJin – My Sunday	49
Figura 44	HeeJin, HyunJin & HaSeul – The Carol	50
Figura 45	YeoJin – Kiss Later	50
Figura 46	Loona 1/3 – Love & Live	51
Figura 47	Detalhe de ViVi ficando sem bateria em Love & Live	51
Figura 48	Kim Lip – Eclipse	51
Figura 49	JinSoul – Singing In The Rain	52
Figura 50	Choerry – Love Cherry Motion	52
Figura 51	Odd Eye Circle – Girl Front	53
Figura 52	Odd Eye Circle – Sweet Crazy Love	53
Figura 53	Yves – New	54
Figura 54	Yves e ViVi (New)	54
Figura 55	Chuu – Heart Attack	54
Figura 56	GoWon – One&Only	55
Figura 57	Olivia Hye – Egoist [feat. JinSoul]	55
Figura 58	HeeJin e Olivia Hye (Egoist)	55
Figura 59	Yyxy – Love4eva [feat. Grimes]	55
Figura 60	Yves, Chuu e GoWon fugindo	55
Figura 61	Kim Lip e Choerry (Hi High)	56
Figura 62	HaSeul e YeoJin (Hi High)	56
Figura 63	ViVi (Hi High)	56

Figura 64	HyunJin e Choerry (Hi High)	57
Figura 65	HeeJin e Kim Lip (Hi High)	57
Figura 66	OEC e Olivia Hye (Hi High)	57
Figura 67	Yves (Hi High)	57
Figura 68	Yyxy (Hi High)	57
Figura 69	HeeJin (Hi High)	57
Figura 70	Versão performance de Hi High	58
Figura 71	Odd Eye Circle – Loonatic	59
Figura 72	Loona – Favorite	59
Figura 73	Capa do single-álbum HeeJin	61
Figura 74	Coelho em Vivid	61
Figura 75	Capa do single-álbum HyunJin	61
Figura 76	Gato em Around You	61
Figura 77	Capa do single-álbum HaSeul	62
Figura 78	Pomba em Let Me In	62
Figura 79	Capa do single-álbum YeoJin	62
Figura 80	Sapo em Kiss Later	62
Figura 81	Capa do single-álbum ViVi	63
Figura 82	Veado em Everyday I Need You [feat. JinSoul]	63
Figura 83	Capa do single-álbum Kim Lip	63
Figura 84	Coruja em Eclipse	63
Figura 85	Capa do single-álbum JinSoul	63
Figura 86	Peixe beta em Singing In The Rain	63
Figura 87	Capa do single-álbum Choerry	64
Figura 88	Morcego em Love Cherry Motion	64
Figura 89	Capa do single-álbum Yves	64
Figura 90	Cisne em New	64
Figura 91	Capa do single-álbum Chuu	65
Figura 92	Pinguim em Heart Attack	65
Figura 93	Capa do single-álbum GoWon	65
Figura 94	Borboleta em One & Only	65
Figura 95	Capa do single-álbum Olivia Hye	65
Figura 96	Lobo em Egoist [feat. JinSoul]	65
Figura 97	A cereja de Choerry	66

Figura 98	A maçã de Yves	66
Figura 99	O morango de Chuu	66
Figura 100	O abacaxi de GoWon	66
Figura 101	A ameixa de Olivia Hye	67
Figura 102	Os sete coelhos em Vivid	68
Figura 103	A presença das cores em Vivid	68
Figura 104	A sugestão da presença de Olivia Hye em Vivid	68
Figura 105	Brincos verdes de HeeJin	68
Figura 106	Brincos roxos de HyunJin	68
Figura 107	HaSeul vestida como pombo em Let Me In	69
Figura 108	“HyunJin” em Let Me In	69
Figura 109	“HyunJin” em Girl Front	69
Figura 110	É Choerry quem tenta YeoJin a todo momento	69
Figura 111	O sapo representando YeoJin	70
Figura 112	O pinguim representando Chuu	70
Figura 113	As intenções de Yves representadas visualmente	70
Figura 114	A Terra em Around You	71
Figura 115	A Terra em Let Me In	71
Figura 116	A Terra em The Carol	71
Figura 117	A Terra em My Sunday	71
Figura 118	Construção abandonada	71
Figura 119	O céu do Meio	71
Figura 120	Campo do Meio	71
Figura 121	O metrô em Sweet Crazy Love	71
Figura 122	Éden em Kiss Later	72
Figura 123	Éden em Egoist	72
Figura 124	Exterior do internato	72
Figura 125	Interior do internato	72
Figura 126	Luzes no banheiro	73
Figura 127	Coelho saindo de uma porta	73
Figura 128	HeeJin entre os espelhos/portais	73
Figura 129	Bracelete com pingente rosa	74
Figura 130	Cartas com ilustração rosa	74
Figura 131	HyunJin como parte integrante do Loonaverso	74

Figura 132	Quarto de YeoJin em Kiss Later	74
Figura 133	ViVi e a versão artificial de um veado	75
Figura 134	Os olhos de Kim Lip estão sempre em foco durante seu videoclipe	75
Figura 135	A cena ocorre após o ritual de JinSoul	75
Figura 136	Os doze espelhos	76
Figura 137	Choerry dança em campo roxo	76
Figura 138	O adesivo de gato sugere a busca por HyunJin	76
Figura 139	Mundos convergem	76
Figura 140	JinSoul com tapa-olho	77
Figura 141	JinSoul desperta	77
Figura 142	Luzes do OEC na máquina	77
Figura 143	Yves indo para o quinto andar	77
Figura 144	Yves e ViVi, a quinta integrante revelada	77
Figura 145	Chuu oferecendo uma maçã verde para Yves	78
Figura 146	A sombra coroada	78
Figura 147	O lustre como simbolismo	78
Figura 148	Olivia Hye: um anjo caído	78
Figura 149	As garras da máquina	78
Figura 150	A lua cheia	78

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	14
1	O K-POP NO CONTEXTO HISTÓRICO-CULTURAL DA COREIA DO SUL	17
1.1	<i>Seo Taiji and Boys</i> e a criação do <i>k-pop</i>	18
1.2	O papel dos <i>chaebols</i> em transformar a cultura em produto	19
1.2.1	A SM Entertainment e seu papel na primeira geração do <i>k-pop</i>	20
1.3	A primeira Onda Hallyu	22
1.4	A segunda Onda Hallyu	24
1.5	O <i>k-pop</i> para além do <i>marketing</i>	27
1.6	<i>Loona</i>	32
2	SOBRE VIDEOCLIPES	34
2.1	Os regimes de serialidade	37
2.2	Os universos ficcionais e seus construtos	38
2.3	O videoclipe como uma expressão artística e narrativa	41
3	A RELAÇÃO DO LOONA COM SEUS VIDEOCLIPES	44
3.1	Uma exploração narrativa do <i>Loonaverso</i>	45
3.1.1	<i>Loona 1/3</i> e o primeiro arco	49
3.1.2	<i>Odd Eye Circle</i> e o segundo arco	51
3.1.3	<i>Yyxy</i> e o terceiro arco	53
3.1.4	<i>Loona</i> e o epílogo	56
3.2	O período <i>pre-debut</i> do <i>Loona</i> além da <i>lore</i>	58
3.3	Uma exploração estética do <i>Loonaverso</i>	59
3.4	As personagens do <i>Loonaverso</i> e suas representações	60
3.4.1	Os elementos estéticos das personagens e suas associações	67
3.5	A construção dos três mundos do <i>Loonaverso</i>	70
3.6	Os elementos estéticos como recursos para o avanço narrativo	73
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	80

INTRODUÇÃO

Minha imersão no universo do *k-pop* foi uma trajetória evolutiva que começou na adolescência e culminou numa grande apreciação por esse gênero musical. Este trabalho é uma exploração aprofundada dessa jornada, particularmente focada em uma das mais intrigantes produções da indústria: O *Loonaverso*. Ao longo da minha adolescência, interagir em fóruns *online* de música foi meu primeiro contato com o *k-pop*. Contudo, foi em 2016, um período turbulento de minha vida, que o gênero emergiu como uma espécie de zona de conforto – uma fusão de espetáculo, coreografias elaboradas e com uma estética meticulosamente planejada. Foi nesse contexto que percebi o potencial artístico implícito nessa indústria, sendo um dos impulsionadores da minha decisão de cursar Cinema e Audiovisual como faculdade.

O *k-pop*, frequentemente rotulado como industrializado e infantil, esconde uma camada complexa de talento e criatividade. Embora a Onda Hallyu seja amplamente discutida junto com a internacionalização do *k-pop*, a estética e narrativa dos videoclipes permanecem em um território pouco explorado academicamente. Este trabalho propõe-se, entre outros aspectos, a evidenciar a credibilidade artística do gênero, destacando como elementos estéticos não apenas complementam, mas também potencializam e conduzem narrativas. A indústria coreana não apenas desafia estereótipos, mas também oferece uma rica fonte de estudo sobre vários temas. Aqui, como os elementos visuais podem transcender a mera estética e se tornarem ferramentas fundamentais para a construção narrativa.

O objetivo central desta monografia é analisar a potência estética e narrativa do universo ficcional denominado *Loonaverso*, explorado através dos 23 videoclipes que compõem o período *pré-debut* do grupo feminino sul-coreano *Loona*. Este estudo visa desvendar como elementos estéticos e narrativos convergem para criar uma trama complexa e envolvente, proporcionando uma experiência única para os espectadores.

Para alcançar esse objetivo, mergulhei no universo dos videoclipes, entendendo-os não apenas como formas artísticas isoladas, mas como produtos audiovisuais que também permitem a construção de narrativas seriadas. Para alcançar os objetivos deste estudo, o referencial teórico-metodológico está ancorado nos estudos relacionados aos regimes de serialidade aliado à construção de mundos ficcionais. Tal referencial amplia a compreensão do *Loonaverso* como uma narrativa

seriada não linear. Ao analisa-lo, adotei os construtos dos mundos ficcionais como base, entendendo a estrutura narrativa seriada como a proposta principal dos videoclipes do *Loona*. O foco da análise reside no enredamento das histórias que compõem esse universo, destacando especialmente a não linearidade presente.

A abordagem também inclui uma análise da construção dos ambientes e da composição das personagens. Destaco como três mundos distintos visualmente e as *units*, subdivisões do grupo principal, são essenciais para essa narrativa, oferecendo diferentes perspectivas e evocando atmosferas que permeiam cada subdivisão desse universo. O *Loonaverso* é, portanto, analisado a partir de um diálogo entre videoclipe, narrativas seriadas e a potência dos elementos estéticos na construção de mundos ficcionais.

Esta monografia estrutura-se em três capítulos. O primeiro capítulo é dedicado a discorrer sobre o valor artístico do *k-pop* para além do marketing e da Onda Hallyu. Início contextualizando a ascensão do gênero, mergulhando no ambiente histórico e cultural da Coreia do Sul durante seu surgimento, examinando como o *k-pop* rapidamente se tornou em um produto impulsionado pela estratégia das empresas e seu impacto na cultura local. Em seguida, abordo as distintas gerações do *k-pop*, destacando como cada uma contribuiu para o crescimento global da Onda Hallyu. Além disso, realizo uma reflexão sobre o gênero para além desse âmbito do marketing, explorando as referências artísticas presentes nas produções dos grupos.

Ainda nesse capítulo, analiso como os conceitos adotados pelos grupos não só atraem fãs, mas também contribuem para a riqueza da expressão artística do gênero. Concluo introduzindo o *Loona*, delineando sua dinâmica de *units* e da narrativa que permeia seu universo.

No segundo capítulo, alinho-me aos objetivos específicos de analisar a potência do videoclipe na construção de mundos ficcionais em narrativas seriadas e refletir sobre a interação entre arte e indústria para o entretenimento pop. Começo por um breve panorama do surgimento dos videoclipes, destacando a revolução trazida por *Thriller* de Michael Jackson, mostrando como este marco histórico apresentou uma narrativa fechada em seu vídeo, influenciando a produção de clipes nas década seguintes e até os dias de hoje. Na sequência, introduzo os regimes de serialidade, explorando suas distinções. Aprofundo-me também nos construtos fundamentais dos universos ficcionais, analisando os elementos que constituem a complexidade de uma narrativa seriada. Retorno ao contexto do *k-pop*, direcionando a análise para a direção

de arte e o processo criativo nos grupos do gênero. Destaco a importância estética nesse cenário, evidenciando como tais grupos utilizam dessa ferramenta para potencializar suas narrativas. A conclusão desse capítulo converge para o *Loona* novamente, um grupo que se destaca ao unir todos esses elementos na criação de uma narrativa seriada não linear, fundamentada em três universos distintos, mas conectados. Essa interseção entre arte e indústria, evidente na trajetória do *Loona*, serve como base sólida para os desdobramentos do capítulo seguinte.

O terceiro e último capítulo desta pesquisa está dedicado ao objetivo específico de analisar a construção narrativa e os elementos estéticos que compõem o *Loonaverso*. O capítulo se desenvolve em diversas etapas. Iniciando com um panorama onde as membros do *Loona* são apresentadas como personagens, e seus respectivos universos, que servem como cenários para seus videoclipes. A ordem de revelação das membros é então contextualizada na ordem cronológica da narrativa, enquanto diferenças atmosféricas entre as *units* são exploradas. Prosseguindo, mergulho nos enredos que formam o *Loonaverso*, desvendando as histórias que fazem parte de cada arco narrativo. Este mergulho é seguido por uma análise dos bastidores da produção, revelando a estratégia comercial que obrigatoriamente orienta a elaboração do formato de um videoclipe.

A análise da jornada estética do *Loonaverso* é expandida ao explorar a caracterização visual das personagens, que são associadas a uma cor e um animal. Esses elementos desempenham papéis fundamentais na construção da narrativa. Os três mundos distintos também recebem atenção com uma análise de suas ambientações estéticas e atmosféricas, permitindo o entendimento de como cada mundo contribui para a história contada.

A pesquisa se aprofunda ao mostrar que os elementos estéticos apenas caracterizam personagens e ambientes, mas também são utilizados como instrumentos para avançar e explicar os eventos da narrativa. Como um grupo que mistura música, estética e narrativa, o *Loona* usa de tais elementos não apenas para ornamentar seu *Loonaverso*, mas também para o enriquecer, tornando-os condutores da história.

1. O K-POP NO CONTEXTO HISTÓRICO-CULTURAL DA COREIA DO SUL

O início dos anos 1990 foi marcante para a história da Coreia do Sul por marcarem um período de significativa transformação histórico-cultural após décadas de regime autoritário sob a ditadura militar. Durante esse período, o governo impôs uma censura rigorosa, restringindo a liberdade de expressão e controlando o conteúdo dos meios de comunicação. A cultura popular também foi afetada, com as autoridades buscando promover uma imagem positiva e unificada do país através de produções culturais.

Em meados dos anos 1980, a pressão da sociedade civil por democratização e liberdade de expressão cresceu de forma significativa. Protestos estudantis, movimentos pró-democracia e uma série de eventos que expuseram violações de direitos humanos pelo governo militar levaram à realização de eleições democráticas em 1987. O general Roh Tae-woo foi eleito presidente e marcou o início da transição para um regime civil.

“A queda do regime militar que controlava a Coreia do Sul e o processo de redemocratização entre as décadas de 1980 e 1990 determinaram a flexibilização de leis que limitavam a entrada de conteúdos estrangeiros de informação. [...] O contato com as culturas estrangeiras abriu a Coreia do Sul para uma série de influências que alargaram e enriqueceram as particularidades da criação cultural coreana.” (SOUZA, 2015, p 298)

Como início da democracia, houve um afrouxamento das restrições governamentais sobre a cultura e a mídia. A abertura política criou espaço para o florescimento de novos produtos culturais e a expressão artística em diversos campos. Artistas e criadores agora tinham maior liberdade para explorar temas e estilos variados sem medo de repressão governamental.

Nesse contexto, a indústria cultural coreana começou a experimentar uma expansão sem precedentes. A música, a televisão, o cinema e outros meios de entretenimento passaram por um período de reestruturação e crescimento. Novas empresas de entretenimento surgiram e a indústria começou a se profissionalizar e adotar práticas de produção mais modernas.

A transição democrática e o crescimento econômico dos anos 1990 criaram um ambiente propício para a criação cultural coreana florescer e se diversificar. O fortalecimento da indústria do entretenimento e a abertura de novas formas de

expressão ajudaram a moldar a identidade cultural da Coreia do Sul e pavimentaram o caminho para o fenômeno global chamado de “Onda Hallyu” nos anos seguintes.

A Onda Hallyu, traduzida literalmente como “onda coreana”, refere-se à crescente popularidade sul-coreana em todo o mundo. Isso engloba não apenas a música, mas também dramas televisivos, filmes, moda, comida e outros aspectos da cultura do país, desempenhando um papel importante no fortalecimento da Coreia do Sul e na promoção do diálogo cultural entre o país e outras nações ao redor do mundo.

É nesse contexto que surge um dos principais conteúdos de exportação cultural da Coreia: o k-pop.

1.1 Seo Taiji and Boys e a criação do k-pop

Era 11 de abril de 1992, quando Seo Taiji, Yang Hyunsuk e Lee Juno subiram no palco de um programa de talentos para apresentar a música *I Know*. Usando a cultura estadunidense como referência de estilo, figurino, coreografia e sonoridade, o grupo levou ao palco algo nunca visto antes na Coreia do Sul. Naquela noite, eles levaram a pior nota pelos jurados, mas na manhã seguinte todos os jovens colegiais do país falavam sobre eles.

O estilo musical inovador e a abordagem única do *Seo Taiji and Boys* foram uma ruptura significativa com o cenário musical da época. Eles misturaram elementos de hip-hop, rap, R&B, rock e música eletrônica, criando um som novo e revolucionário que cativou o público jovem coreano.

Um dos principais fatores que contribuíram para o impacto do *Seo Taiji and Boys* foi a mensagem social e as letras de suas músicas. Seo Taiji, o líder do grupo, escrevia letras que abordavam questões sociais e problemas enfrentados pela juventude sul-coreana, incluindo questões como pressão social, desigualdade, identidade e conflitos geracionais. As músicas do grupo eram profundas e reflexivas, trazendo à tona temas importantes que ressoaram no público jovem.

O grupo também se destacou pelas suas apresentações dinâmicas e coreografias criativas. Eles combinavam elementos de dança de rua com hip-hop em suas performances, criando um espetáculo visualmente empolgante e energético, bastante atrativo para os adolescentes.

De 1992 até 1996 o grupo lançou uma série de álbuns bem-sucedidos e músicas marcantes como *Come Back Home*, *To You*, *Classroom Idea*, entre outras.

A música do grupo abriu caminho para uma mudança na indústria musical coreana, encorajando outros artistas a experimentar novos estilos musicais e explorar temas mais profundos em suas letras. Eles ajudaram a popularizar o hip-hop e o rap no país, abrindo espaço para uma geração de artistas que buscavam uma abordagem mais autêntica e expressiva na música.

Figura 01 – Seo Taiji and Boys.



Foto: Reprodução

Além disso, o *Seo Taiji and Boys* foi um catalisador para a criação de um movimento cultural conhecido como uma nova geração de artistas na Coreia do Sul. Esse movimento incorporou uma mentalidade mais aberta, progressista e criativa entre os jovens, que buscavam uma ruptura com as tradições conservadoras do passado e buscavam uma abordagem mais moderna e global da cultura.

1.2 O papel dos *chaebols* em transformar a cultura em produto

Enquanto a Coreia do Sul buscava se afirmar no cenário global após um rápido crescimento econômico, os empresários perceberam o potencial da cultura como uma poderosa ferramenta de *soft power*¹ e uma oportunidade para expandir sua influência internacionalmente.

“Um exemplo particularmente relevante da influência americana nas práticas da sociedade sul-coreana está nos *chaebols* — grupos

¹ *Soft power* é um termo usado em relações internacionais para definir a habilidade de um estado em influenciar indiretamente o comportamento e interesse de outros estados através da cultura e ideologias.

empresariais de grande porte, caracterizados pelo controle familiar — que prosperaram no período pós-guerra, atingindo todos os setores da economia local. Os *chaebols* surgiram da estreita relação do governo com as empresas, da colaboração americana [...] e de um forte espírito empreendedor de um povo constantemente ameaçado de dominação externa.” (ALBUQUERQUE; CORTEZ, 2015, p 259)

Os *chaebols* reconheceram a importância de investir na indústria do entretenimento e na cultura como um todo, vendo nela uma maneira de criar uma imagem positiva do país no exterior, promover o produto de suas empresas e, ao mesmo tempo, capitalizar a crescente demanda por produtos culturais coreanos em mercados estrangeiros, em especial os filmes e novelas.

No campo da música, uma das estratégias adotadas pelos *chaebols* foi a criação de suas próprias empresas de entretenimento e selos musicais. Empresas como a SM Entertainment (1995), YG Entertainment (1996) e JYP Entertainment (1997) foram fundadas por empresários que viram o potencial de desenvolver talentos musicais e artísticos para exportar a cultura coreana. Ao longo do tempo, várias outras empresas de entretenimento surgiram no país, mas essas três pioneiras são líderes no ramo até hoje, sendo conhecidas como a “big 3” sul-coreana. O sucesso dessas empresas foi tamanho que garantiu a criação de filiais nos Estados Unidos.

1.2.1 A SM Entertainment e seu papel na primeira geração do k-pop

Fundada em 14 de fevereiro de 1995 por Lee Soo-man, curiosamente um dos jurados do programa onde o *Seo Taiji and Boys* se lançou, a empresa foi pioneira em muitos aspectos da indústria musical coreana, ajudando a moldar o cenário da música pop no país e impulsionando a expansão do k-pop.

Desde o início, a SM Entertainment adotou uma abordagem inovadora na forma como geria e produzia seus artistas. Uma de suas maiores inovações foi o conceito de grupos de *idols*, nos quais os artistas não são apenas cantores, mas também treinados em outros talentos como dança, atuação e modelagem. Essa abordagem abrangente de treinamento tornou seus artistas mais versáteis e cativantes, criando uma base de fãs dedicada e ávida por acompanhar suas atividades em diferentes áreas do entretenimento.

Em 1996, a SM Entertainment lançou seu primeiro grupo de idols, *H.O.T. (High-Five Of Teenagers)*, que rapidamente se tornou um fenômeno na Coreia do Sul. Com

músicas cativantes, coreografias impressionantes e personalidades carismáticas, o *H.O.T.* construiu uma grande base de fãs e estabeleceu a empresa como uma das principais agências de entretenimento do país. Além deles, a SM também lançou outros grupos de sucesso durante a primeira geração do k-pop, como *S.E.S.* (Sea, Eugene e Shoo, suas integrantes) em 1997, um dos primeiros *girls groups* coreanos a alcançar sucesso significativo, e *Shinhwa*, que se destacou por seu longo e duradouro sucesso e popularidade, estando em atividade desde 1998 até hoje.

Figura 02 – *H.O.T.* e *S.E.S.*



Foto: Reprodução

A SM Entertainment também investiu pesadamente na produção de videoclipes de alta qualidade e performances coreografadas, elevando o padrão de produção audiovisual na indústria coreana. Seus videoclipes se tornaram uma vitrine para a moda, estilo e produção visual de ponta, atraindo o interesse de fãs não apenas da Coreia do Sul, mas também de outros países asiáticos.

O sucesso desses grupos e o papel inovador da SM Entertainment pavimentaram o caminho para a expansão global do k-pop nas décadas seguintes introduzindo o conceito de grupos de *idols* e adotando uma abordagem de produção abrangente. Sua busca pela internacionalização ajudou a elevar o k-pop além das fronteiras da Coreia do Sul, contribuindo para a Onda Hallyu e a disseminação global da cultura coreana.

A empresa continua sendo uma figura influente na indústria do entretenimento coreano, lançando novos talentos e grupos de sucesso, e desempenhou um papel vital no crescimento e sucesso do k-pop ao longo dos anos.

1.3 A primeira “Onda Hallyu”

A primeira Onda Hallyu, que ocorreu no início dos anos 2000, foi marcada pela expansão da cultura coreana pela Ásia. Durante esse período, o k-pop começou a ganhar popularidade em vários países asiáticos, especialmente no Japão e no sudoeste do continente, estabelecendo as bases para o sucesso global que o gênero alcançaria mais tarde. Dois dos principais expoentes dessa primeira onda foram a solista BoA e o grupo TVXQ.

Kwon Bo-ah, conhecido por seu nome artístico BoA, é conhecida como a “rainha do k-pop” pelos fãs do gênero e uma das artistas femininas mais influentes da história da indústria musical coreana. Descoberta pela SM Entertainment aos 11 anos de idade e, após intensivo treinamento, estreou como solista em 2000, aos 13 anos de idade.

Figura 03 – Capa do “*ID; Peace B*”, primeiro álbum de BoA.

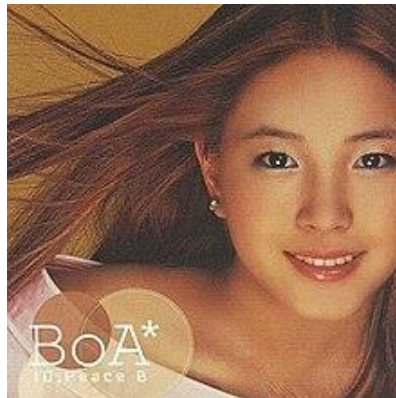


Foto: Reprodução

A ascensão de BoA foi meteórica. Treinada em canto, dança e com habilidades multilíngues, ela rapidamente conquistou o público na Coreia do Sul e Japão, onde se tornou um dos primeiros *idols* coreanos a alcançar sucesso significativo. Seu álbum de estreia japonês, *Listen To My Heart*, em 2002, estabeleceu-a como uma estrela no mercado japonês, sendo a primeira estrangeira a alcançar o topo das paradas dos álbuns no país.

BoA continuou a lançar álbuns de sucesso e ampliou sua base de fãs em toda a Ásia, tornando-se uma figura proeminente na expansão do k-pop na região. Ela também foi uma das primeiras artistas coreanas a se aventurar no mercado ocidental, lançando álbuns em inglês e participando de projetos internacionais.

“A carreira de BoA é fruto do ‘sistema de colaboração de conteúdo’ entre a SM Entertainment (coreana), Avex Trax (japonesa) e SM Entertainment USA (americana). Nesse sistema de gestão, [...], o conteúdo musical é produzido privilegiando a língua do país para o qual se dirige, enquanto a carreira do artista passa a ser gerida localmente, o que facilita sua conexão com os públicos e seu sucesso comercial.” (ALBUQUERQUE; CORTEZ, 2015, p 261)

Atualmente, BoA segue na SM Entertainment trabalhando como produtora, solista e como membro do grupo *GOT The Beat*, parte do projeto *Girls on Top* que reúne membros de diversos grupos femininos da empresa como forma de comemorar a presença e o sucesso da SM durante todas as gerações do k-pop. Além de BoA, representando a primeira geração, o grupo ainda conta com Taeyeon e Hyoyeon do *Girls’ Generation* (segunda geração), Seulgi e Wendy do *Red Velvet* (terceira geração), e Karina e Winter do *Aespa* (quarta geração).

Figura 04 – *GOT The Beat*: uma passagem pela história da SM Entertainment.



Foto: Reprodução

Formado também pela SM Entertainment, em 2003, o grupo masculino *TVXQ* foi outro fator-chave na primeira Onda Hallyu. O grupo era inicialmente composto por cinco membros: Yunho, Changmin, Jaejoong, Yoochun e Junsu. Destacando-se pelas harmonias vocais, coreografias elaboradas e aparência visual chamativa, o *TVXQ* conquistou fãs na Coreia e no Japão rapidamente. De acordo com Ju-Oak Kim (2014, p 71, tradução nossa), um fator relevante na carreira do *TVXQ* foi o trabalho de colaboração entre produtores coreanos e japoneses:

“Isso reflete como o hibridismo e a localização da música pop coreana foi estrategicamente aplicada para manter a competitividade no mercado japonês. Quando lançavam músicas e performavam no Japão, o grupo não se apresentava de forma

coreana. Performances, roupas e cenários das turnês eram revisitados para encaixar num contexto japonês.”

Em 2005, o grupo lançou seu primeiro álbum japonês, *Heart, Mind and Soul*, e realizou uma turnê em estádios japoneses, estabelecendo um marco para o k-pop no Japão. O TVXQ também ganhou popularidade em outros países asiáticos como China, Tailândia e Filipinas. Seu sucesso na região contribuiu para a propagação do k-pop e da Onda Hallyu em toda a Ásia.

Atualmente o TVXQ consiste apenas em Yunho e Changmin, ainda sob a SM Entertainment. Os outros membros saíram da empresa e seguem suas com carreiras midiáticas.

Figura 05 – O TVXQ também era conhecido por seu visual de chamar a atenção.



Foto: Reprodução

A primeira Onda Hallyu mostrou para o resto da Ásia o potencial e o apelo da cultura coreana, com o k-pop servindo como uma força motriz nesse processo, abrindo portas para futuras gerações de artistas e ajudando a estabelecer a Coreia do Sul como um centro de entretenimento globalmente conhecido. O sucesso e a popularidade desses artistas durante a primeira onda plantaram as sementes para o florescimento do k-pop em escala global sem precedentes.

1.4 A segunda “Onda Hallyu”

Agora com o k-pop consolidado na Ásia, outros grupos começaram a surgir na segunda metade dos anos 2000, dando início à segunda geração do k-pop. Com o surgimento da internet, o k-pop ganhou mais destaque no resto do mundo, com grupos

como *Girls' Generation*, *Super Junior* e *Wonder Girls* desempenhando um papel crucial na disseminação da Onda Hallyu no ocidente.

O grupo *Girls' Generation* (também conhecido como *SNSD*) foi formado em 2007 pela SM Entertainment e rapidamente se tornou um dos mais populares e influentes da indústria. O grupo era formado originalmente por nove integrantes: Taeyeon, Sunny, Tiffany, Hyoyeon, Yuri, Sooyoung, Yoona, Seohyun e Jessica (que saiu do grupo em 2014).

Figura 06 – As nove integrantes do *Girls' Generation*.



Foto: Reprodução

O grupo ganhou destaque por manter a essência do pop coreano em todas as suas músicas, conquistando fãs internacionais justamente por não tentar se adequar ao estilo americano. Músicas como *Gee* e *I Got a Boy* se tornaram verdadeiros virais na internet.

“*Girls' Generation*, por outro lado, como estandartes do k-pop, carregaram a essência coreana do gênero com elas, mesmo performando suas músicas em outras línguas, como o japonês, elas usaram suas origens coreanas como jogada de marketing.” (EPSTEIN, 2015, p 38, tradução nossa).

Como apontado por Epstein (2015), a estratégia de se manter fiel ao estilo coreano fez com que o grupo despertasse na população um sentimento de representação de sua própria cultura e de expansão dessa cultura para o mundo. Impulsionando o k-pop pela internet, o *Girls' Generation* foi um dos primeiros grupos coreanos a realizar uma turnê mundial, levando sua música a fãs de diversos países. O grupo se tornou um ícone para o país, que o apelidou de “grupo da nação”.

O *Super Junior* foi pioneiro do conceito de *units*, onde membros específicos de um mesmo grupo se juntam para explorar diferentes estilos musicais e visuais, proporcionando aos fãs uma experiência diversificada e destacando suas habilidades individuais. Essa abordagem permitiu que o grupo alcançasse uma base de fãs mais ampla em todo o mundo.

Já o *Wonder Girls* foi formado em 2007 pela JYP Entertainment e se destacou por sua música retrô. O grupo conquistou sucesso internacional com a música *Nobody*, que se tornou viral no YouTube e ajudou a aumentar o interesse pelo k-pop no ocidente. O *Wonder Girls* também teve a oportunidade de se apresentar nos Estados Unidos e colaborar com artistas ocidentais, como Akon.

Figura 07 - *Wonder Girls* e Akon colaboraram na canção *Like Money*.



Foto: Reprodução

Além desses grupos, outros grupos colaboraram com a expansão do k-pop pelo mundo junto com a terceira geração, como *BTS*, *Blackpink* e *Twice*. Esses grupos ganharam popularidade global com envolvimento ativo nas redes sociais, que permitiram o alcance de novos públicos.

Figura 08 - O grupo *BTS* em visita a Casa Branca nos EUA.



Foto: Reprodução

1.5 O K-Pop para além do marketing

O valor artístico do k-pop é uma faceta muitas vezes subestimada. Uma das características mais marcantes é a atenção meticulosa dada à estética e direção de arte em todos os aspectos de sua produção, desde os videoclipes até os figurinos dos artistas e os cenários de palco. Essa ênfase na estética não apenas contribui para a identidade única do k-pop, mas também eleva o gênero a uma forma de arte visualmente rica e impactante.

Cada videoclipe é uma experiência artística que usa um trabalho coordenado entre diretores de arte, coreógrafos, estilistas e designers gráficos para incorporar elementos de moda, dança, cenografia e narrativas de maneiras únicas e surpreendentes que serve não apenas para desafiar expectativas, mas para também manter o público envolvido e engajado com todos os aspectos da indústria.

Apesar de alguns vídeos serem focados na experiência da dança, alguns videoclipes do k-pop frequentemente contam histórias visualmente cativantes. Eles podem ser repletos de simbolismo, metáforas e imagens que complementam a música, adicionando uma camada de profundidade artística. Um exemplo disso pode ser visto no videoclipe de *Feel My Rhythm*, do grupo *Red Velvet*, onde em um de seus planos é referenciado o quadro *Ophelia*, de John Everett Millais.

Figura 09 – Joy em *Feel My Rhythm*



Figura 10 – Quadro *Ophelia*



Fotos: Reprodução

A moda também é parte essencial da estética do k-pop. Os figurinos muitas vezes refletem os conceitos dos grupos e ajudam a criar uma identidade visual distinta. Muitas marcas e estilistas se associaram a grupos de k-pop, solidificando ainda mais sua influência na moda global. Para seu vídeo de apresentação dos membros antes de sua estreia, o grupo *Le Sserafim* fez uma parceria com as marcas Prada, Celine e Chanel, como visto na figura 11.

Figura 11 – Eunhae desfilando com roupas da Prada.



Além disso, o k-pop é altamente versátil em sua abordagem estilística. Os grupos podem mudar de conceito de um álbum para outro, explorando uma ampla variedade de estilos. Isso permite uma exploração contínua de diferentes estéticas e musicalidade.

Por ser uma indústria musical relativamente nova para pessoas ocidentais, é necessário aprender algum vocabulário e termos para não se perder. Um dos principais termos é o ‘conceito’. O conceito nada mais é que o tema do álbum de música. É ele que vai guiar toda a imagem do grupo durante o período do *comeback*². O conceito reflete no ritmo, na coreografia, nos figurinos e nos videoclipes que serão gravados para as músicas do álbum.

Para olhares mais desatentos, artistas de k-pop podem soar semelhantes, mas existe uma infinidade de conceitos trabalhados por diversos grupos e um mesmo grupo tende a explorar vários conceitos ao longo de suas carreiras e, mesmo quando um grupo se especializa em um desses conceitos, ele acaba esquadrihando várias vertentes do mesmo. O grupo *Gfriend*, por exemplo, criou todo o início de sua carreira com base no conceito ‘colegial’, mas em seus videoclipes o conceito foi explorado de diversas formas: primeiro dia de aula, férias, formatura, etc. No primeiro lançamento do grupo, *Glass Bead*, a integrante Sowon aparece como uma colegial (Figura 12). Seis anos depois na música de despedida do grupo, *Mago*, ela se apresenta como uma executiva curtindo o “happy hour” ao lado de suas amigas do colégio, interpretadas pelas outras integrantes do *Gfriend*.

² “Retorno” em inglês. Quando um grupo volta com um novo álbum.

Figura 12 – Sowon em *Glass Bead*.Figura 13 – Sowon em *Mago*.

Já o *cute* é um conceito mais guarda chuva, com uma estética mais fofo e infantil sob o qual muitos grupos, principalmente os femininos, debutam³ por ainda serem muito jovens para temas mais adultos. Por ser um tema versátil, ele se apresenta de diversas formas. Alguns exemplos são *Ah-Choo* do *Lovelyz* que segue a linha colegial e *Confession* do *Astro*, que traz uma narrativa de uma garota que se apaixona por personagens de quadrinhos.

Figura 14 - *Astro* em *Confession*

Se o *cute* está numa ponta do espectro de conceitos do k-pop, o *boy/girl crush* está no outro: mais agressivo, tanto visualmente quanto em sonoridade, o *crush* explora visuais mais fashion com muita atitude como *Trespass* do *Monsta X* ou a icônica *I Am The Best* do grupo feminino *2NE1*.

Figura 15 – *2NE1* em *I Am The Best*.

³ De “debut”, estreia em inglês. Quando um grupo lança sua primeira música.

O já falado colegial é bastante popular no país visto que o público alvo do k-pop ainda está na escola. Pode pender tanto para o lado *cute*, como *Signal* do grupo feminino *Twice*, quanto para o *crush* como *Boy In Luv* do *BTS*.

Figura 16 – *Twice* com um conceito *cute*. Figura 17 – *BTS* com um conceito *crush*.



Outros conceitos famosos são o 'retrô', o 'sexy', o 'verão', entre outros. E um que não é exatamente novo, mas que se popularizou com o surgimento da quarta geração e é cada vez mais explorado dentro da indústria: a '*lore*', em tradução livre, história. Grupos como *Aespa*, *Enhypen*, *Billie* e *TXT* trabalham esse conceito, que entra mais como um conceito de grupo. Um grupo com *lore* pode explorar qualquer conceito já mencionado e outros infinitos temas para seu *comeback*.

Nos últimos anos, o conceito de *lore* no k-pop expandiu-se de forma notável, indo além dos videoclipes. O *Aespa* é um exemplo marcante dessa tendência. Além das canções e videoclipes, o grupo lançou uma webserie que explora a história e os personagens de seu universo conceitual, o mundo virtual *Kwangya*. Dessa forma, os fãs podem se envolver de maneira mais profunda com a narrativa de forma com que não atrapalhe a experiência de quem apenas quer consumir a música do grupo.

O videoclipe ainda é um videoclipe acima de tudo. É crucial para a empresa que não apenas os fãs do grupo mais engajados com o conceito entendam e apreciem o trabalho dos artistas, mas também que o público geral possa curtir a obra sem a necessidade de entender tudo o que está acontecendo em tela. Esse é o motivo de alguns grupos expandirem suas *lores* para outras mídias, deixando que a mesma apareça em seus videoclipes de forma mais subjetiva.

Figura 18 – Poster da webserie *SM Culture Universe – aespa*.



Foto: Reprodução

Outro grupo, o *Enhypen*, também adotou uma abordagem narrativa, mas escolhendo a utilização de histórias em quadrinhos para expandir seu universo.

Figura 19 – Capa da HQ *Dark Moon*, com *Enhypen*.



Foto: Reprodução

Um grupo de lore se propõe a contar uma história, onde cada lançamento acrescenta um novo capítulo a ela. Dentre tantos grupos que fazem esse exercício, um deles se destaca por ter popularizado e elevado o conceito a outro patamar: o grupo feminino *Loona*, objeto de pesquisa dessa monografia.

1.6 Loona

Loona é um grupo formado por 12 integrantes, sendo elas: Heejin, Hyunjin, Haseul, Yeojin, Vivi, Kim Lip, Jinsoul, Choerry, Yves, Chuu, Gowon e Olivia Hye. Criado e agenciado pela empresa BlockBerry Creative, fundada em 2016.

O projeto foi idealizado e iniciado pelo diretor criativo Jaden Jeong, que já trabalhou na mesma função para diversas outras empresas e viu no *Loona* a oportunidade de criar uma narrativa seriada através dos videocliques do grupo. Durante um período de 18 meses de 'pré-debut'⁴, cada integrante do grupo foi revelada mensalmente através de um lançamento solo. Ao perceberem que cada lançamento se interligava ao outro, os fãs começaram uma grande movimentação nos fóruns de k-pop.

Além dos lançamentos solo, as meninas foram sendo agrupadas em três units (*1/3*; *Odd Eye Circle*; *yyxy*). Diferente do uso tradicional das *units* feitas por outros grupos, o *Loona* utilizou o recurso não apenas como forma de atingir públicos diversos, mas como um recurso para agrupar personagens e construir seu universo narrativo.

O projeto, que começou em 2016 com o lançamento solo da integrante Heejin, atingiu seu ápice em 2018 quando o grupo debutou oficialmente com as 12 integrantes através do videoclipe de *Hi High*, encerrando, assim, o primeiro capítulo da história que nesse momento já era chamada pelos fãs de 'Loonaverso'.

O 'Loonaverso' se passa em um universo semelhante a 'Fita de Mobius'⁵ e possui três realidades paralelas: a Terra, lar onde as integrantes da unit *1/3* residem com seus dilemas colegiais comuns; o 'Meio' onde as garotas do *Odd Eye Circle* possuem poderes e querem tomar o controle desse universo para si; e por fim o Éden, uma utopia quase religiosa de onde as membros do *yyxy* resolvem fugir para descobrirem quem realmente são.

⁴ O "pre-debut" de um grupo corresponde ao período onde o grupo e seus membros já foram anunciados, mas ainda não debutaram oficialmente. Nesse período, o grupo trabalha para ser reconhecido e criar expectativa para seu debut.

⁵ A fita de Mobius é uma superfície matemática que possui apenas um lado e uma única borda contínua, desafiando convenções geométricas e frequentemente usada como uma metáfora para representar a ideia de continuidade infinita e interconexão entre opostos.

Figura 20 – As dozes integrantes do *Loona*.

Foto: Reprodução

Figura 21 – A fita de Mobius.

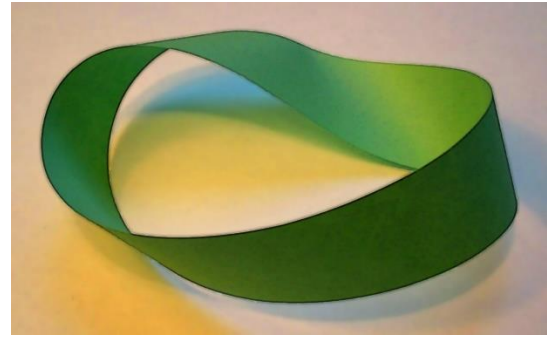


Foto: Reprodução

Durante os 23 videoclipes que compõem o pré-debut do *Loona* e o debut, a história é contada com encontros, desencontros, mistérios e abre portas para as mais diversas teorias, visto que é uma *lore* subjetiva e experimental. Em determinados momentos as integrantes são representadas apenas por cores ou animais, um exemplo de como a estética é utilizada para criar personagens distintos em sua narrativa. Cada cor e animal está cuidadosamente associado a cada integrante, refletindo suas personagens e funções dentro da história. Esse conceito visual também fornece pistas para a complexa trama que se desenrola, e que será estudada nos próximos capítulos deste trabalho.

2. SOBRE VIDEOCLIPES

O videoclipe é uma das muitas expressões artísticas que conhecemos e temos contato em nosso dia a dia. A partir do momento em que as imagens ganharam movimento, o avanço da tecnologia do cinema permitiu a junção do vídeo com a música. Mas o videoclipe como popularizado nos dias de hoje se deu graças a criação da *Music Television* em 1981.

A *MTV* foi a primeira emissora de televisão dedicada completamente à exibição de vídeos na TV, popularizando o formato tanto como forma de entretenimento, mas também como vendável, como destaca o autor Tom McGrath:

“No final da primavera de 1981 poucos meses antes do lançamento da *MTV*, apenas vinte e três das músicas na parada de singles *BILLBOARD'S HOT 100* possuíam um videoclipe. Pouco mais de um ano e meio mais tarde, esse número subiu para mais de cinquenta. Os artistas fazendo vídeos não eram exatamente os das últimas colocações, inclusive.” (McGRATH, 1996, p 64, tradução nossa)

Com sua programação popularizando ainda mais artistas como a banda britânica *Duran Duran* e os solistas estadunidenses Madonna e Prince, a emissora foi um *locus* importante para que os vídeos fossem tidos como um passo importante na divulgação de músicas e como forma de expressão artística.

Entre os vários vídeos lançados na grade de programação da emissora, um dos que mais se destacou e entrou para a história da mídia foi o vídeo da música *Thriller*, do cantor Michael Jackson lançado em 1983. Considerado pela revista *Time* como o responsável por uma revolução musical, o vídeo possui em torno de 14 minutos e contou com um orçamento de quase um milhão de dólares, uma extravagância notável comparada aos outros vídeos da época. Ali, Michael Jackson propôs-se a contar uma história inspirada em clássicos do cinema de terror como ‘Um Lobisomem Americano em Londres’ (1981) de John Landis, que inclusive foi o diretor do vídeo do cantor, com uma premissa simples: um casal de namorados vai ao cinema e são surpreendidos por zumbis no caminho de volta pra casa e com um *plot twist*⁶ ao final com a revelação de que o namorado era um lobisomem.

⁶ *Plot twist*, traduzido ao pé da letra, é uma reviravolta. Neste caso, no enredo da trama. Uma mudança na narrativa inesperada pelos personagens e pelo próprio público que traz um elemento novo que muda a perspectiva da história e o final dela.

“Neste sentido, a partir de *“Thriller”*, podemos inferir que o cinema se aproximou do videoclipe, na medida em que estratégias de lançamentos de produtos (clipes) passaram a operar e serem “atravessadas” por profissionais, suportes e linguagens oriundos do cinema. Esta particularidade “ensaiada” em *“Thriller”* viria a servir como parâmetro para experiências até mesmo contemporâneas de uso do suporte e da linguagem cinematográfica neste audiovisual”. (SOARES, 2009, p. 72)

Apesar de não ter sido o primeiro videoclipe de Michael Jackson que se propôs a ter uma narrativa — *Billie Jean* e *Beat It* também tiveram a mesma proposta pouco antes — foi *Thriller* que abriu as portas para uma nova visão e um novo estilo de contar histórias através de vídeos.

Figura 22 – Michael Jackson e dançarinos no videoclipe de *Thriller*



Foto: Reprodução

Pode-se dizer que foi a partir daí que os vídeos passaram a ser vistos como algo além de apenas um vídeo para a divulgação de uma música. Ele acabou tornando-se uma forma de expressão cultural e artística, mesclando elementos da música e do cinema. Com a participação do público ficando cada vez mais recorrente na divulgação de artistas, e das músicas, o vídeo se tornou uma mídia que atravessa múltiplas plataformas, estabelecendo uma conexão entre fã e artista de forma cada vez mais próxima.

Transcendendo o objetivo de apenas divulgar uma música, o vídeo passa a também contar histórias através de uma fusão com elementos do cinema, como o vídeo de *Bad* (1987), de Michael Jackson, aqui já uma referência para o segmento de vídeos. Esse em específico foi dirigido pelo aclamado diretor de cinema Martin Scorsese, mostrando como a arte do clipe musical se tornou um campo de exploração para cineastas e profissionais do audiovisual. Outro diretor de cinema que se

aventurou pelo mundo dos videoclipes musicais foi David Fincher, que realizou alguns dos mais icônicos vídeos de Madonna, como *Vogue* e *Express Yourself*.

Figura 23 – Madonna em *Vogue*.



A ideia de aproximar o videoclipe do cinema se mostra válida e bem sucedida. O próprio cinema se mostra evoluindo cada vez mais na arte de contar histórias, criando sequências e franquias cada vez maiores e mais interligadas. Podemos citar aqui o grande êxito que o Universo Cinematográfico Marvel obteve nos últimos anos, criando uma história que não se prende apenas em filmes específicos da equipe Vingadores, mas uma narrativa que avança com aventuras individuais de seus personagens e outros eventos que se interligam através de filmes e séries de TV.

“Entre outros fatores, o processo de canonização de uma obra cult resulta da criação de um universo ficcional com potencial para identificação de consumidores com a obra original, ao mesmo tempo que oferece a possibilidade do consumidor encontrar, em outras mídias, elementos originais da obra, mesmo que não seja de seu interesse estabelecer relações interdiscursivas”.
(MASSAROLO, MESQUISTA, 2014, p 4)

Com a evolução dessa forma de criar histórias atingindo o cinema de forma cada vez mais intensa, pode-se perguntar se existe a possibilidade de o videoclipe acompanhar tal avanço e criar uma história continuada através dos lançamentos de um artista, como uma espécie de série de televisão ou franquia cinematográfica de forma crível e eficiente. Longe dos estúdios de Hollywood, o grupo feminino sul-coreano *Loona* mostra que sim.

Para tanto, como vamos analisar nessa monografia, é preciso que os videoclipes também se estruturam de acordo com os regimes de serialidade e que respeitem construtos que compõem os mundos ficcionais.

2.1 Os regimes de serialidade

A diferença mais visível entre filmes isolados com os de franquias, ou com séries de televisão e *streaming* é sua finalização, ou continuidade. Enquanto os filmes isolados que começam e terminam numa única parte, os filmes de franquia e as séries são compostas por várias partes que juntas contam a história. Mas para que ela seja contada de forma bem sucedida ela precisa ter um regime de serialidade para que tais partes sejam identificadas como sendo do mesmo conjunto.

Para João Senna Teixeira (2020), existe a diferença entre série de coisas e coisas em série. O primeiro pode se referir a um grande número de coisas (objetos) iguais como, por exemplo, latinhas ou tampinhas de garrafa. As diferenças entre essas coisas não são importantes, desde que continuem sendo latinhas ou tampinhas de garrafa para serem classificadas como iguais.

Já o segundo termo, coisas em série, é por definição do autor:

“Um número de coisas similares, mas que não são idênticas. Por exemplo, quando nomeamos uma coleção de moda como uma série, estamos apontando que as peças que fazem parte dessa coleção não são iguais, mas pertencem a um conjunto.” (TEIXEIRA, 2020, p 7)

Trazendo para a realidade das séries, tais partes, seus episódios, não precisam ser idênticas, mas precisam trazer elementos que as tornem reconhecíveis como parte de um mesmo conjunto, de uma mesma história. A esses elementos damos o nome de serialidade. Ainda no e-book já citado, *“a serialidade é a conexão entre as partes que permite que se construa o conjunto a partir delas”*.

“As partes de uma série precisam ser semelhantes o suficiente para que possam ser reconhecidas como parte de um conjunto, mesmo quando elas são diferentes o bastante para serem entendidas como distintas entre si.” (TEIXEIRA, 2020, p 8)

Esses elementos que devem se repetir não são algo fixo, podendo variar de história para história. Personagens centrais, ambientes, cenários, objetos ou até mesmo temáticas e gêneros podem ser usados como elementos de repetição para se construir o regime de serialidade da obra já que o elemento que difere cada uma

dessas partes são os próprios acontecimentos do episódio, ou alguns personagens e locais específicos.

Todas as séries de televisão contam com um tipo de regime, até mesmo as que não precisam ser vistas em ordem, como séries animadas infantis, por exemplo. Em *Scooby-Doo, Cadê Você?* (1969 – 1970), a história começa e termina num mesmo episódio para que o seguinte comece uma nova história. A presença de Scooby, Salsicha, Fred, Daphne e Velma em todos os episódios garantem a identificação do público com a serialidade da história mesmo que em cada episódio os personagens estejam em cidades diferentes, investigando novos mistérios com diferentes monstros, vilões e aliados. Tal regime de serialidade recebe o nome de *iterativo*. Já em séries com regime denominado *saga* como *Breaking Bad* (2008 – 2013), onde não é possível assistir em ordem não cronológica sem afetar o entendimento da história, pois cada ação de cada personagem afeta o andamento da trama e representam consequências para episódios futuros.

Ainda existem os regimes *espiral* e *quase saga*. No primeiro, a continuidade também não é necessária, mas oferece certa recompensa para quem o faz, pois consegue acompanhar melhor a evolução de seus personagens, como *Friends* (1994 – 2004). Já no segundo, a série apresenta vários arcos que duram alguns episódios, mas tem sua finalização que não traz nenhuma consequência direta para o final da história. É o caso de *The Walking Dead* (2010 – 2022).

Para histórias que terminam junto com as partes existe a vantagem de não estar sempre preso em um acontecimento ou segmento, as partes podem ser mais ousadas isoladamente, mas isso impossibilita a criação de histórias mais longas onde se torna possível mudar elementos da série ao longo dela, ficando sempre presas nos mesmos personagens e cenários. Já em histórias com continuidade entre as partes é possível acompanhar o desenvolvimento dela e de seus personagens, gerando uma complexidade maior pra obra, mas isso prende o espectador numa ordem específica. Ambas as formas são válidas, cabe ao realizador escolher qual se encaixa melhor na história que ele quer contar.

2.2 Os universos ficcionais e seus construtos

O universo da ficção transcende à simples criação de espaços imaginários, estendendo-se para além, incorporando elementos que transformam histórias em

universos completos. Desde alimentação, religiões, cultura e estruturas sociais, os bons mundos ficcionais são ricos em detalhes.

Muito se pensa na criação de universos fantásticos, mas mesmo nas obras mais realistas, os mundos ficcionais não se limitam a replicar a realidade, ao contrário, eles a reinterpretem e a expandem, indo além da construção de cenários, mas também na inserção de atributos, indivíduos, eventos e lugares que ampliam o entendimento sobre as cidades e espaços que supostamente conhecemos.

“Final, uma série como *Friends* (1994-2004) ainda tem personagens, lugares criados exclusivamente para ela (como o apartamento em que os protagonistas convivem, ou o café que frequentam), histórias que se desenvolvem ali e um certo tom que contagia toda a narrativa.” (ARAÚJO, 2020, p 7)

Os personagens são elementos cruciais da narrativa, muitas vezes eclipsando o próprio roteiro, afinal, o sucesso de uma história é inegavelmente vinculado ao carisma deles e à relação que os espectadores estabelecem com eles. A caracterização desempenha um papel fundamental na construção dos personagens, proporcionando profundidade e contribuindo para o mundo em que habitam.

Exemplos notáveis, como *Breaking Bad* e *Game of Thrones* (2011 – 2019), ilustram a importância da construção de personagens de maneira que contribua com a construção do próprio universo. *Breaking Bad* utiliza da imoralidade de seus personagens para construir um mundo de dualidade moral, enquanto *Game of Thrones* subverte estereótipos de fantasia, desafiando as expectativas tradicionais, colocando personagens que não teriam os mesmos papéis numa história medieval comum.

“Na série, reis e nobres são com frequência tiranos e fanfarrões, e membros de orgulhosas dinastias são dados a incesto, enquanto filhos bastardos e párias sociais são capazes dos atos mais altivos e têm as mentes mais esclarecidas.” (ARAÚJO, 2020, p 13)

Estabelecer padrões de caracterização que permeiam todos os personagens ou grupos específicos constrói o universo de maneira mais profunda, bem como a evolução dessas personas. A jornada do protagonista de *Breaking Bad* para se tornar um grande traficante exemplifica a complexidade que esse universo ambíguo pode alcançar, já a caracterização dos personagens de *Game of Thrones* está

completamente ligada às famílias das quais eles pertencem, enriquecendo a trama ao destacar dinâmicas familiares e as tensões entre diferentes casas.

Como dito anteriormente, os ambientes em uma obra não são meros espaços, mas mediadores das relações, elementos e atmosferas dentro de um mundo ficcional, moldando a essência da história que se desenrola. Um destaque notável é a residência dos White, em *Breaking Bad*, pois cada cômodo é contextualizado e tratado de acordo com uma identidade e narrativa quase autônomas. A área da piscina, usada para reflexões, contrasta vividamente com a mesa de jantar onde a família se reúne. Essa diferenciação não só cria nuances na trama, mas também permite que o público desenvolva conexões não apenas com os personagens, mas com os ambientes desse mundo.

Figura 24 – *Breaking Bad* 1x01



Foto: Reprodução

Figura 25 – *Breaking Bad* 4x08



Foto: Reprodução

O espaço urbano na série também transcende a mera ambientação de uma cidade, pois a retrata sempre como um lugar massivo e repetitivo. Essa abordagem contribui para a criação da atmosfera necessária para construir o universo da série e localizar a narrativa num âmbito psicológico.

“Certamente, há várias quebras nesse padrão em sequências específicas, mas ele é repetido o suficiente para que a própria residência dos White tenha cadeias referenciais relativas à espacialização do drama e dos afetos e constitua um marco ambiental importante na série.” (ARAÚJO, 2020, p 21)

A atmosfera de um universo ficcional se revela por meio de convites estéticos, moldada por elementos visuais, sonoros e cênicos, englobando escolhas que vão desde a planificação e enquadramento até a luz, cor, modelagem, música, ruídos, vozes, cenários, figurinos e atuações.

Geralmente é o diretor quem assume a posição central na manipulação dessa atmosfera, indo por cima do trabalho do roteirista. Ainda usando *Breaking Bad* como exemplo, a atmosfera é construída para evocar a sensação de um lugar solitário, acentuada pela dualidade da série, onde cenas sobre drogas tendam a ser excitantes, contribuindo com a ambiguidade da narrativa.

A atmosfera torna-se, assim, uma extensão visual e sensorial do tema da narrativa, aprofundando a experiência de quem a consome e contribuindo para a coesão da obra como um todo.

Já o enredamento é o fio condutor que impulsiona a história, entrelaçando intrigas, cenas, diálogos e reviravoltas. A estruturação dos episódios, seja usando *flashbacks* para criar empatia em *Orange Is The New Black* (2013 – 2019) ou mantendo uma estrutura procedural como *Supernatural* (2005 – 2020), é crucial para dar coesão ao universo ficcional.

2.3 O videoclipe como uma expressão artística e narrativa

A estética de um videoclipe é muito mais do que uma mera ferramenta de valor comercial; ela é parte de uma experiência artística e do impacto cultural de uma música. Em sua essência, é uma forma de expressão visual que amplifica e enriquece a canção, permitindo que artistas e diretores transmitam mensagens, emoções e conceitos de maneira poderosa com potencial de elevar um trabalho a um nível novo, moldando a percepção do público sobre ele.

Através do videoclipe, os diretores criativos têm a oportunidade de traduzir uma música em imagem, usando técnicas cinematográficas de iluminação, cenários, figurinos e efeitos visuais para dar vida a um conceito abstrato. A direção de arte é um aspecto essencial desse processo criativo.

O videoclipe também estabelece a construção da imagem de um artista, definindo a identidade visual do mesmo, criando uma marca distinta. Quando a estética é consistente em vários videoclipes, cria um senso de continuidade e fortalece o reconhecimento do artista. Direcionando nosso foco para a produção sul coreana, um exemplo é o grupo feminino *NewJeans*, que apesar de ter debutado em 2022, já

é considerado forte visualmente por causa da adoção da estética *y2k*⁷ inspirada na moda dos anos 2000 estadunidense, tornando-se uma marca do grupo.

Figura 26 – *NewJeans* em *Hype Boy*



Figura 27 – *NewJeans* em *ETA*



Um outro exemplo de identidade visual forte é a do grupo *WJSN Chocome*, uma unit do grupo *WJSN*. A unit, formada por quatro membros entre as dez do grupo original, adotou um estilo *camp*⁸ para sua estética, de forma que seus videoclipes sejam visualmente marcantes e diferenciados do conceito original do grupo principal.

Figura 28 – *Chocome* em *Hmph!*



Figura 29 – *Chocome* em *Super Yuppies!*



Do ponto de vista cultural, a estética de um videoclipe também desempenha um papel significativo. Ela pode influenciar a moda, as tendências e até mesmo a cultura popular. Alguns videoclipes se tornam icônicos não apenas pela música, mas também pelo seu visual, que transcende as fronteiras da música e se torna um marco cultural.

Uma ferramenta poderosa para a expressão artística e construção de imagem, o videoclipe é parte essencial da experiência musical, representando uma interseção única entre música e cinema.

O *Loona*, por sua vez, se destacou na indústria ao usar o recurso do videoclipe de forma já vista antes, mas aprofundada de uma forma inovadora. O grupo adotou

⁷ A moda Y2K é um *revival* da moda e da estética dos anos 2000. Seu nome é a abreviação para a tradução literal de anos 2000 em inglês (*year 2000*).

⁸ Camp é um estilo de estética e comportamento que traz o brega e o extravagante para a arte, desafiando os padrões da arte erudita e provocando a intelectualidade com audácia e dinamicidade.

uma abordagem não linear para aprofundar a *lore* contada, de forma que todo lançamento desvendava uma parte de uma história complexa. Cada vídeo é como uma peça de um quebra-cabeça, no qual os fãs se dedicam ao máximo a conectá-las, criando um alto nível de envolvimento entre artista e base de fãs.

O recurso das *units* também foi usado de forma a agregar a narrativa, cada uma com seu próprio conceito que contribuíram com a história principal. Isso permitiu que o *Loona* explorasse uma gama de estilos e temas, atraindo uma audiência diversificada.

Figura 30 – *Loona 1/3*



Foto: Reprodução

Figura 31 – *Odd Eye Circle*



Figura 32 - *Yyxy*



A estética visual também é fundamental nos videoclipes do Loona, pois vê-se o cuidado de alinhar o conceito da música e a história em evolução, criando uma espécie de intertextualidade entre os elementos de vídeos anteriores em novos lançamentos, criando conexões significativas entre eles, proporcionando a continuidade da narrativa.

Em suma, o Loona utilizou os videoclipes, em especial os 23 analisados aqui nessa monografia, como uma plataforma para contar histórias, envolver os fãs em discussões criativas e criar uma narrativa seriada e um universo ficcional que transcendeu a música. Essa abordagem posicionou o *Loona* como um grupo cativante e intelectualmente envolvido na indústria.

3. A RELAÇÃO DO LOONA COM SEUS VIDEOCLIPES

O *Loonaverso* se apresenta como um mosaico de personagens, mundos e imagens orquestradas. Este terceiro capítulo compreende uma análise de cada integrante, das paisagens que formam seus mundos e da estética que, como uma linha invisível, costura suas narrativas visuais. Ao total, 23 videoclipes foram analisados, cada frame carregando consigo as tonalidades das histórias entrelaçadas que dão vida ao *Loona*.

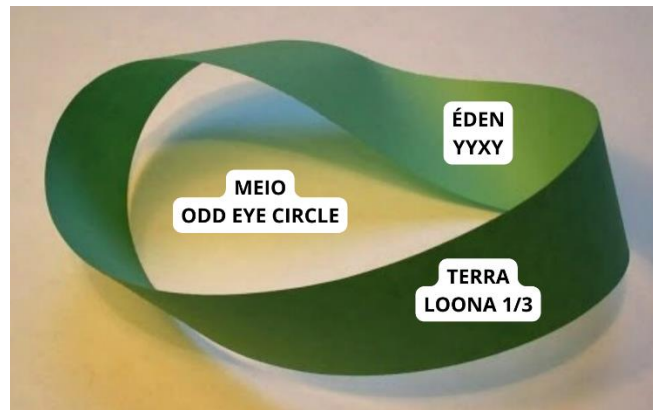
As integrantes serão tratadas como personagens, com suas distintas paletas, animais e simbolismos. Aqui, as meninas se tornam arquétipos com significados além do aparente, delineando os arcos da *lore*.

Figura 33 – Membros do Loona com suas representações e informações básicas



A análise também se estenderá para os territórios que compõem esse universo. Da Terra, inicialmente retratada como um terreno melancólico, a um Éden multifacetado, teatro de ilusões e realidades distorcidas. Entre esses extremos, o Meio se destaca, um limbo entre mundos separados por cores que carregam seus próprios significados.

Figura 34 – Mapa do Loonaverso



Toda essa construção imagética culmina numa lore que compreende a maioria dos vídeos do grupo, analisados aqui em um recorte. Não apenas um elemento estilístico, aqui a estética é o fio condutor que costura as narrativas do *Loonaverso*. Este capítulo se propõe a desvendar esses códigos, a analisar a relação entre estética e conteúdo, entendendo como cada imagem e tom contribui para o avanço e entendimento dessa história.

3.1 Uma exploração da narrativa do **LOONAVERSO**

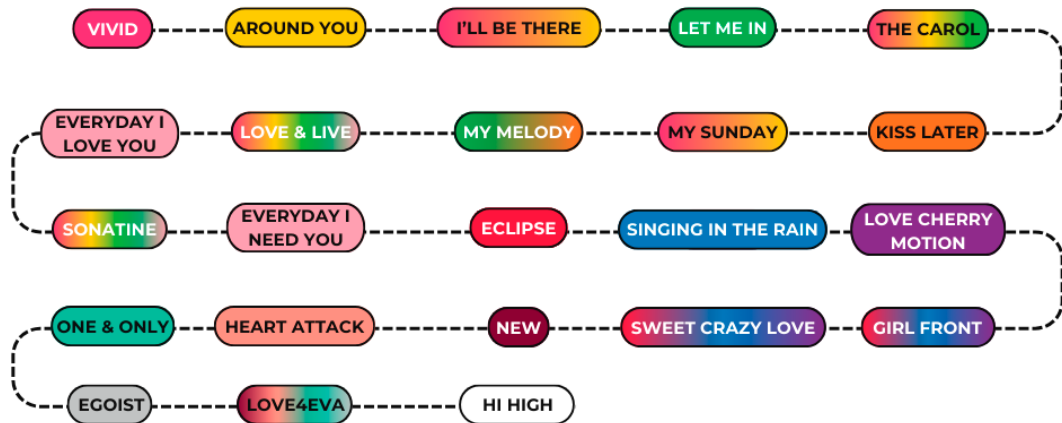
O regime de serialidade denominado “quase saga” seria o mais adequado para analisar a estrutura narrativa da *lore* do *Loona*, a partir de agora tratado como Loonaverso. Dentro desse regime, observamos a presença de arcos, cada qual com sua própria exclusividade e resolução, sem, no entanto, influenciar diretamente o curso final da narrativa.

O Loonaverso, com sua abordagem única, parece se acomodar confortavelmente nessa definição. A trama apresenta vários arcos que, embora interligados, desfrutam de certa autonomia em relação ao enredo geral, o que envolve os fãs em tramas menores que, apesar de contribuírem para a construção do universo, não tem implicações imediatas no destino final da história.

O primeiro grande arco do Loonaverso é composto por três arcos menores e um epílogo, permitindo uma investigação mais profunda sobre o desenvolvimento das personagens, os elementos que a simbolizam e as dinâmicas entre as *units*. Ao desvendar o primeiro grande arco, é possível explorar como o Loonaverso utiliza esse formato de “quase saga” para criar expectativas crescentes ao longo da imersão.

A ordem de lançamentos, que começa com *Vivid* e se estende até *Hi High*, segue uma lógica de produção e marketing, apresentando ao público gradualmente as membros do grupo de acordo com os conceitos escolhidos para a exploração e evolução da *lore*.

Figura 35 – Ordem de lançamento dos videoclipes do *Loona*



O primeiro grande arco do Loonaverso se desdobra em três arcos menores e um epílogo, que inicialmente podem parecer isolados, mas convergem quando examinamos a ordem cronológica.

O primeiro arco inicia com *Vivid* (2016) e se estende até *Love & Live* (2017). Nessa fase, as personagens são apresentadas e o foco recai sobre a formação da primeira *unit*, chamada *Loona 1/3*, e a exploração das características de cada uma. Esses vídeos, aparentemente independentes, estabelecem as bases para as relações que se desdobrarão mais tarde.

Figura 36 – *Loona 1/3 – Sonatine*⁹



⁹ A partir deste momento, todas as imagens utilizadas para análise serão retiradas dos videoclipes do grupo *Loona*, salvo algumas imagens de reprodução/divulgação que estarão devidamente identificadas.

No segundo arco, que compreende *Eclipse* (2017) e culmina em *Sweet Crazy Love* (2017), ocorre uma expansão significativa do Loonaverso. Elementos surreais e simbolismos ganham destaque, indicando uma evolução na compreensão das personagens da segunda *unit*, *Odd Eye Circle*, sobre o mundo ao seu redor. Cada vídeo, apesar de funcionar de forma autônoma, contribui para a construção de uma narrativa mais densa e misteriosa.

Figura 37 – *Odd Eye Circle* em *Love Cherry Motion*



Figura 38 – JinSoul em *Singing In The Rain*



O terceiro arco, iniciando com *New* (2017) e terminando em *Love4eva* (2018), introduz elementos de conflito ao Loonaverso com as membros do *Yyxy*, terceira *unit*. Aqui, a dualidade entre luz e escuridão, liberdade e restrição, se torna mais evidente. Cada vídeo serve como um capítulo independente, mas há uma progressão temática que cria uma tensão narrativa crescente.

Figura 39 – *Yyxy* em *Love4eva*



O epílogo, que possui apenas o vídeo de *Hi High* (2018), o primeiro com o grupo completo, atua como a conclusão e a consolidação das jornadas individuais das personagens. Aqui, as experiências compartilhadas e os desafios enfrentados ao longo dos arcos anteriores convergem para formar uma narrativa coletiva, resultando na união das integrantes como um grupo completo.

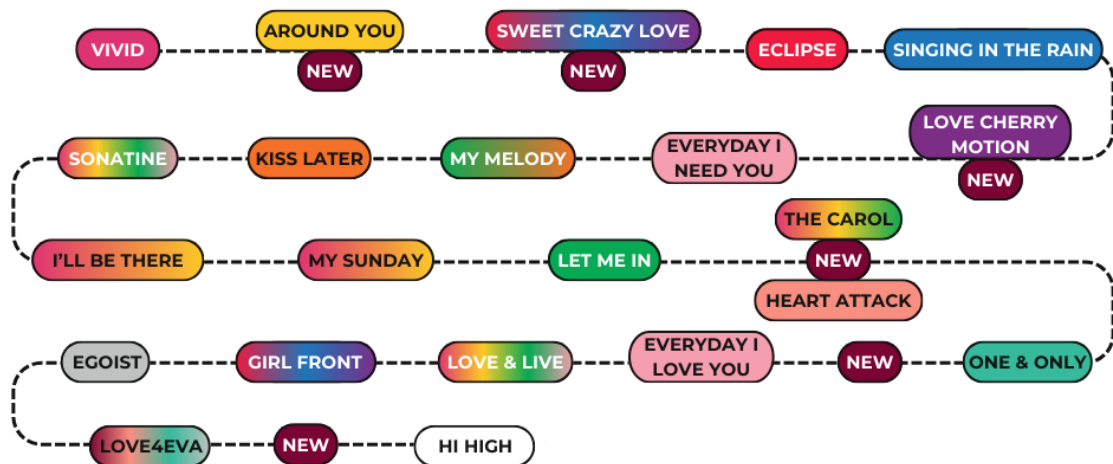
Figura 40 – Loona – Hi High



No entanto, quando traçamos a ordem cronológica da *lore*, a narrativa ganha uma dimensão completamente diferente. A divergência entre a ordem de lançamento e a cronologia da *lore* cria uma experiência única para os fãs. A primeira ordem permite que os apreciadores da música absorvam a evolução artística e estilística do grupo, enquanto a segunda proporciona uma imersão na rica narrativa que se esconde nos videoclipes.

Relações, simbolismos e eventos que poderiam passar despercebidos ganham uma nova profundidade e significado quando vistos em conjunto. A ordem cronológica revela-se como uma chave para entender a verdadeira complexidade e interconexão desses arcos menores e do epílogo, elevando o Loonaverso para um mundo complexo e completo.

Figura 41 – Ordem cronológica do Loonaverso



3.1.1 *Loona 1/3* e o primeiro arco

A primeira parte da narrativa introduz HeeJin, a protagonista, acordando em um novo mundo, apresentando-se como uma tela em branco. Sua incumbência divina é distribuir cores nesse novo universo, resultando na criação de mais sete garotas, cada uma representando uma cor, sendo elas: HyunJin, HaSeul, YeoJin, ViVi, Kim Lip, JinSoul e Choerry, além da criação acidental de Olivia Hye, personificando a inevitabilidade da escuridão onde há cores e luz. Nesse primeiro momento também são abertos portais para os três mundos: Terra, Meio e Éden.

Figura 42 – HeeJin – *Vivid*



HeeJin e HyunJin, originalmente uma moradora do Meio, exploram a Terra. HyunJin, inicialmente deslocada, perde sua cor ao buscar HeeJin, mas ganha conhecimento do *Loonaverso* ao abrir uma porta simbólica para si mesma. Esse, e outros eventos de alguns vídeos, são explicados de forma puramente estética, o que só torna seu entendimento possível após análise de tais elementos, que será aprofundada na próxima sessão do capítulo.

Figura 43 – HeeJin & HyunJin – *My Sunday*



HyunJin leva a solitária e triste HaSeul, uma nova personagem que HeeJin e HyunJin conheceram em algum ponto não mostrado da história, a lugares ainda não tocados pelas cores. HaSeul, em sua jornada, integra-se totalmente ao Loonaverso ao matar seu próprio ego. HeeJin e HyunJin, ao apresentarem a ela uma visão mais otimista do mundo, provocam uma cena onde caixas de presentes explodem em penas, que mais tarde revela-se como a ação de uma influência externa.

Figura 44 – HeeJin, HyunJin & HaSeul – *The Carol*



YeoJin acorda confusa no Éden e é mantida lá como uma espécie de prisioneira. Ela é constantemente tentada com presentes, mas revela-se resistente às seduções do lugar. O enredo evoca momentos de tentação e recuo.

Figura 45 – YeoJin – *Kiss Later*



ViVi, integrada ao grupo de HeeJin, HyunJin e HaSeul, mas de forma deslocada, é posteriormente revelada como um robô. Sua tentativa de fuga para outro universo denota desconforto e distanciamento. Uma falsa memória em sua mente cria uma narrativa romântica fictícia, enquanto *flashbacks* revelam sua verdadeira origem humana, sendo capturada pela misteriosa JinSoul, vinda do Meio, e substituída por uma versão mecânica.

Figura 46 – *Loona 1/3 – Love & Live*Figura 47 – Detalhe de ViVi ficando sem bateria em *Love & Live*

Em uma análise mais linear da narrativa, os eventos do primeiro arco estabelecem as bases do Loonaverso, preparando o terreno para as futuras complexidades narrativas.

3.1.2 *Odd Eye Circle* e o segundo arco

A segunda parte da narrativa conduz à unit *Odd Eye Circle*. Kim Lip assume uma posição de destaque ao realizar um ritual para unificar suas companheiras JinSoul e Choerry. A decisão de declarar-se líder do Meio, desafiando a liderança de HeeJin e do próprio Loonaverso, implica em dinâmicas de poder nesse mundo. Sua onisciência sugere uma compreensão mais profunda de uma trama temporal prestes a ser expandida.

Figura 48 – Kim Lip – *Eclipse*

JinSoul, outra integrante do *Odd Eye Circle*, busca libertação e desbloqueio de seus poderes em outro ritual. Sua sensação de diferença em relação aos outros e sua prisão interna são elementos expressivos. A liberdade e o conhecimento emergem com a chuva, indicando uma transformação em sua personalidade. Ao fim, ela rompe as limitações impostas pelo próprio Loonaverso.

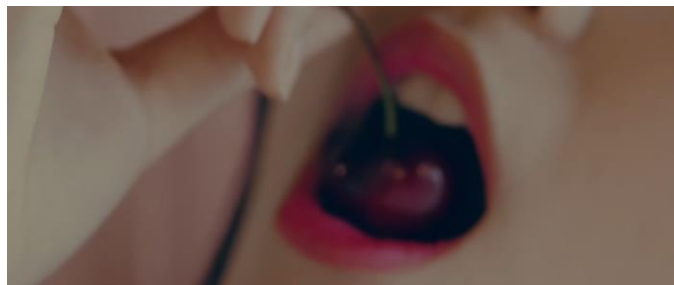
Figura 49 – JinSoul – *Singing In The Rain*



Inicialmente uma garota da Terra, Choerry é levada para o Meio por Kim Lip e JinSoul para integrar o *Odd Eye Circle* após o afastamento de HyunJin. Sua jornada de descoberta nesse novo mundo apresenta uma transição, e a decisão de comer seu fruto proibido a distância ainda mais da Terra. Choerry, assim, abraça seus novos poderes e conhecimento, rompendo todos os laços com seu passado.

Aqui também é revelado que Choerry era amiga de HaSeul e YeoJin na Terra, explicando a solidão de HaSeul quando é vista pela primeira vez na história, visto que suas duas melhores amigas foram para outras dimensões.

Figura 50 – Choerry – *Love Cherry Motion*



Kim Lip, JinSoul e, posteriormente, Choerry percebem perturbações no Loonaverso e descobrem um *loop* temporal. Choerry, na Terra, procura outras meninas, encontrando HyunJin. Quando o *Odd Eye Circle* se reúne novamente,

investigam e localizam outras meninas. O crescente impacto dos três mundos entre si indica um aprofundamento da complexidade narrativa.

Figura 51 – *Odd Eye Circle – Girl Front*



Um flashback revela o despertar dos poderes de Kim Lip e seu reconhecimento do potencial de Choerry, ainda na Terra, que também está prestes a ter seus poderes despertados. JinSoul, inicialmente resistente ao seu próprio despertar, aceita-o sob a influência externa que mais tarde revela-se ser uma garota chamada Yves. Os caminhos de Kim Lip e Choerry se cruzam, sugerindo uma interconexão mesmo em diferentes mundos. O desfecho mostra Kim Lip e JinSoul a caminho de realizar seus rituais previamente mencionados.

Figura 52 – *Odd Eye Circle – Sweet Crazy Love*



Essa segunda parte da narrativa aprofunda a compreensão das personagens do Odd Eye Circle, introduzindo rituais e a descoberta de perturbações temporais, criando uma trama mais rica em elementos simbólicos.

3.1.3 Yyxy e o terceiro arco

A protagonista desse arco é Yves que, inicialmente retratada como uma figura pura, encontra-se no Éden, sujeita a tentações para renegar o lugar. Cedendo a essa tentação, Yves almeja trazer liberdade para as outras meninas. É revelado que,

auxiliada pelo *Odd Eye Circle*, consegue tirar YeoJin do Éden. Seu foco então se direciona ao Loona 1/3, notavelmente envolvido na missão original. Outro *flashback* revela-a como responsável pela criação da robô ViVi, assassinando a versão humana original.

Figura 53 – Yves – *New*



Figura 54 – Yves e ViVi (*New*)



Chuu, apaixonada por Yves, busca incessantemente impressioná-la. Após várias tentativas, Chuu rende-se e come seu fruto proibido, negando o Éden para ficar ao lado de Yves. O ato de Yves e Chuu provoca um distúrbio no Loonaverso, sendo sentido por HeeJin, HyunJin e HaSeul na Terra, revelando a influência externa dos presentes explodindo em penas vista no videoclipe de *The Carol* anteriormente.

Figura 55 – Chuu – *Heart Attack*



GoWon, sentindo-se isolada e impotente no Éden, é abordada por Yves e Chuu. Oferecendo a realização de seus desejos em troca da renúncia ao Éden, elas encorajam GoWon a comer de seu fruto proibido, e ao fazê-lo, Yves a coroa, estabelecendo um novo equilíbrio de poder no Éden.

Figura 56 – GoWon – *One&Only*

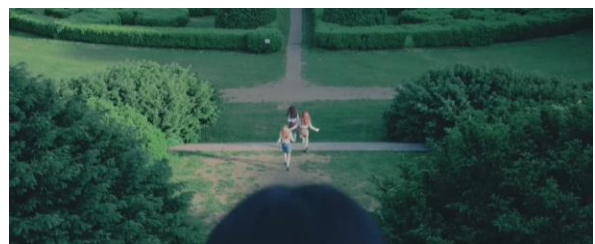
Olivia Hye, representação da escuridão, é rejeitada pelo *Loonaverso* e relegada a uma condição análoga ao inferno, tornando-se uma espécie de anjo caído. Posteriormente informada por JinSoul sobre a necessidade de quebrar o loop temporal para mudar seus destinos, Olivia Hye aceita sua natureza predatória e busca sua liberdade com mais intensidade. Ao final, escapa para a Terra.

Figura 57 – Olivia Hye – *Egoist [feat. JinSoul]*Figura 58 – HeeJin e Olivia Hye (*Egoist*)

HeeJin, identificando que as ações de Yves, Chuu, GoWon e Olivia Hye causaram distúrbios no *Loonaverso*, as leva para um centro de correção no Éden. O treinamento rigoroso é iniciado, com Yves elaborando um plano de fuga bem-sucedido, convencendo Chuu e mais tarde, GoWon, a segui-la. Olivia Hye, desinformada sobre os planos, completa seu treinamento, mas sua expressão insatisfeita revela seu desejo de fugir do confinamento. Consequentemente, ela escapa sozinha.

Figura 59 – Yyxy – *Love4eva [feat. Grimes]*

Figura 60 – Yves, Chuu e GoWon fugindo



Os eventos desse arco delineiam ainda mais a trama do Loonaverso, onde as escolhas individuais das personagens reverberam através de mundos, causando perturbações significativas no universo ficcional da trama.

3.1.4 Loona e o epílogo

A narrativa do *Loonaverso* se desenrola em uma trama intrincada, onde as personagens são guiadas por elementos simbólicos. Após todas as membros do grupo terem sido reveladas com seus lançamentos em solo e *units*, o *debut* oficial do grupo completo aconteceu com *Hi High* (2018), que fechou a primeira fase da composição do *Loonaverso*.

A trama do vídeo se inicia com Kim Lip e Choerry decidindo unir todas as outras meninas. A volta de YeoJin à Terra propicia seu reencontro com HaSeul, um realinhamento das personagens no contexto narrativo. A robô ViVi, compreendendo a necessidade de integração com as outras meninas para alcançar completa liberdade, decide retornar.

Figura 61 – Kim Lip e Choerry (*Hi High*)



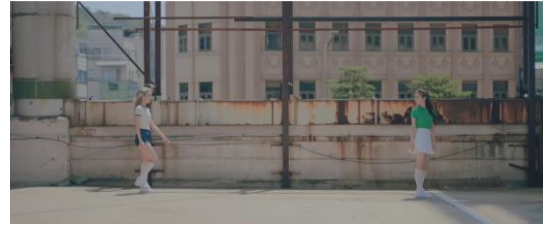
Figura 62 – HaSeul e YeoJin (*Hi High*)



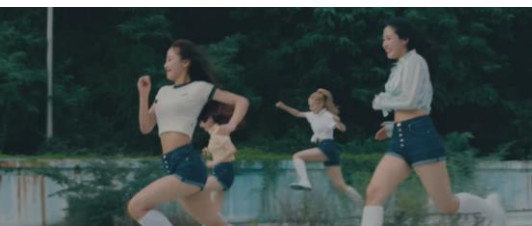
Figura 63 – ViVi (*Hi High*)



Choerry, ao encontrar HyunJin, membro anterior do *Odd Eye Circle*, a persuade a quebrar o ciclo temporal que as envolve. A decisão de HeeJin de se juntar as outras meninas, apesar da apreciação dessa pelo Loonaverso, destaca a insatisfação de todas as personagens com algum ponto desse mundo.

Figura 64 – HyunJin e Choerry (*Hi High*)Figura 65 – HeeJin e Kim Lip (*Hi High*)

O Odd Eye Circle, ao encontrar Olivia Hye perdida, a reintegra ao grupo Yyxy, que dessa vez demonstra aceitação após o abandono anterior. Com todas as doze personagens reunidas, elas percebem que só isso não é suficiente. É essencial correr contra o Mobius, o loop temporal. Este, em suas últimas tentativas de resetar o Loonaverso novamente, é desafiado pelas meninas. O final do vídeo sugere que elas conseguem escapar, almejando um destino alternativo, possivelmente associado à lua.

Figura 66 – OEC e Olivia Hye (*Hi High*)Figura 67 – Yves (*Hi High*)Figura 68 – Yyxy (*Hi High*)Figura 69 – HeeJin (*Hi High*)

O epílogo da primeira etapa do *Loonaverso*, marcado pelo *debut* do grupo completo, fecha essa história em quase saga, cujo enredamento das histórias é marcado pela autodescoberta, aceitação e superação, onde as personagens, antes presas em ciclos e dilemas, buscam a liberdade e a mudança.

O *Loonaverso* se destaca não apenas pela riqueza de sua narrativa, mas também pela forma não linear como é apresentada. A monografia em questão realiza um mergulho analítico nos três arcos e no epílogo que compõem o período pré-debut

do Loona. Contudo, a história não se limita a esses recortes temporais, mas continua com novos arcos nos lançamentos seguintes com o grupo completo, deixando claro que os eventos e as jornadas das personagens são parte de um todo ainda maior.

Ao abraçar a não linearidade, o Loonaverso desafia as convenções narrativas tradicionais e permite que novos arcos e desenvolvimentos que se desdobram em novas direções. É importante reconhecer que essa análise foca apenas na primeira etapa do Loona. Após *Hi High*, a *lore* continua a se desdobrar, revelando-se um processo contínuo de construção e desconstrução.

3.2 O período pré-debut do *Loona* além da *lore*.

Como dito anteriormente, nem todas as pessoas que acompanham o k-pop, e o próprio *Loona*, se interessam no conceito de narrativas em videocliques. O grupo se preocupou em oferecer uma experiência rica tanto para os fãs de *lore* quanto para aqueles que preferem apenas a música. Versões dos videocliques com a performance, onde as integrantes aparecem apenas dançando, foram lançados juntos com os oficiais, reconhecendo que há também um público ávido apenas pelo entretenimento musical.

Figura 70 – Versão performance de *Hi High*



Além de versões apenas com a coreografia, durante seu período pré-*debut* o *Loona* lançou outros videocliques que não fazem parte da narrativa do *Loonaverso*, para outras músicas de seus álbuns, como *Loonatic*, que mostra alguns momentos de bastidores durante as gravações dos vídeos da *unit Odd Eye Circle*, e *Favorite*, um vídeo performance que ficou marcado como sendo a primeira vez que as doze integrantes aparecem juntas.

Figura 71 – *Odd Eye Circle – Loonatic*Figura 72 – *Loona – Favorite*

As letras das músicas, por sua vez, servem como ponte entre o mundo narrativo do *Loonaverso* e as experiências comuns da juventude. Abordando temas como primeiro amor, auto descoberta e os altos e baixos emocionais, as músicas do *Loona* conversam com seu público alvo ao mesmo tempo que atende os fãs mais atentos.

Around You, música solo de HyunJin, por exemplo, fala sobre observar a pessoa amada de longe. “*Não consigo juntar coragem para me confessar / Vou embora outra vez sem falar nada para você*”. O que pode ser lido como uma experiência recorrente na vida de um adolescente também é interpretado como a vergonha que a personagem sente de se aproximar de HeeJin por ter perdido sua cor.

Assim, o *Loona* reconhece a importância de manter sua música acessível e atraente para uma audiência diversificada.

3.3 Uma exploração estética do **LOONAVERSO**

Já citado pelo reconhecimento por sua abordagem na criação de um universo ficcional que transcende a música e mergulha na construção de uma narrativa, o *Loona* usa os elementos estéticos como parte fundamental dessa construção. Dois desses elementos mais proeminentes e simbólicos nessa identidade são a associação de cada integrante com uma cor e com um animal. Esses elementos não são apenas decisões visuais, mas elementos essenciais que contribuem para a singularidade do grupo e para a experiência dos fãs.

Cada integrante é associada a uma cor específica, e essa paleta de cores é usada consistentemente em todos os aspectos de sua marca, desde seus videoclipes até seus álbuns e produtos licenciados. Essa associação cromática cria uma identificação forte para cada membro e facilita o entendimento e avanço da história dentro do universo do *Loona*.

Além de uma estética visual, o uso das cores nesse universo tem um significado simbólico. Elas representam as emoções e estado de espírito das integrantes, aqui tratadas como personagens. Por exemplo, o azul pode simbolizar a liberdade segundo o budismo tibetano como diz Israel Pedrosa (2013, p 127), “a luz azul da sabedoria de Dharma-dhatu [...] é que abre o caminho da Libertação”. No universo do *Loona*, a membro representada pela cor azul, deseja se libertar das amarras da fita de Mobius e desbloquear seus poderes. As cores são uma parte intrínseca da *lore* do grupo, e os fãs frequentemente se envolvem em análises minuciosas e teorias sobre o significado delas em relação à história. Isso aprofunda ainda mais a conexão entre a estética visual e a narrativa.

A associação de cada integrante com um animal também é outro elemento estético notável desse universo. Cada uma das personagens adota um animal como sua representação simbólica, e essa associação costuma ser refletida em figurinos, coreografias e elementos dos cliques. Esses animais não apenas contribuem para a criação de personas visualmente distintas para cada integrante, mas também adicionam uma dimensão simbólica à narrativa. Muito mais do que escolhas estéticas, eles são elementos fundamentais na construção dessa *lore*, muitas vezes usados como metáforas e símbolos para a narrativa. Por exemplo, a representação de uma membro com um pássaro representa sua vontade de “abrir as asas” e descobrir seu lugar no mundo. Esses elementos são inseridos de forma a permitir que os fãs interpretem e analisem a narrativa de forma mais profunda.

Em resumo, a estética do *Loona* não é simplesmente uma questão superficial, mas sim fundamental para a construção de um universo coeso que transcende a música.

3.4 A composição das personagens do *Loonaverso*

No universo conceitual e narrativo do *Loonaverso*, as identidades de cada personagem são esculpidas através da simbologia das cores e dos animais aos quais são associadas. Essas escolhas não apenas adornam visualmente o grupo, mas também atuam como elementos centrais na trama em constante evolução.

Em primeiro plano, HeeJin, a primeira integrante revelada, é representada pela cor rosa, personificando a pureza e a paixão de sua função na narrativa, visto que a mesma atua como uma espécie de líder incumbida pelo próprio *Loonaverso*. Seu

animal representativo é o coelho, um símbolo de fertilidade e renascimento. A escolha desses elementos para HeeJin não apenas enfatiza sua posição inaugural no *Loona*, mas também delinea uma jornada de despertar e renovação.

Figura 73 – Capa do *single*-álbum *HeeJin*



Figura 74 – Coelho em *Vivid*



HyunJin, representante de cor amarela, segundo muitas culturas, a cor da lealdade e da nobreza (PEDROSA, 2013), pode ser vista constantemente seguindo HeeJin e realizando os planos de sua amiga. Ao mesmo tempo é representada pelo gato, um animal tido como místico, que demonstra a origem da personagem de fora da Terra.

Figura 75 – Capa do *single*-álbum *HyunJin*



Figura 76 – Gato em *Around You*



Já HaSeul, a personagem que começa sua jornada de forma solitária e apática para com suas funções no *Loonaverso* é o verde.

“Para Kandinsky, o verde absoluto é a cor mais calma que existe. Não é o centro de nenhum movimento. Não se acompanha nem de alegria, nem de tristeza, nem de paixão. Não solicita nada, não lança nenhum apelo.” (PEDROSA, 2013, p 124)

Sua relação com a pomba, uma animal associado com a paz e o sacrifício, simboliza sua jornada de aceitação de seu trabalho.

Figura 77 – Capa do *single*-álbum *HaSeul*



Figura 78 – Pomba em *Let Me In*



Para YeoJin, a cor laranja e o sapo tornam-se marcadores do crescimento pessoal. Enquanto o animal é visto como símbolo de crescimento e mutação devido à sua transição de fase aquática para a terrestre, a cor representa a dúvida da personagem sobre ceder ou não as tentações de sua prisão. Segundo Pedrosa (2013, p. 129), “abandonando o significado que possa ter a aurora como nascimento de um novo dia, ele representa mutação, inconstância, instabilidade, dissimulação e hipocrisia”.

Figura 79 – Capa do *single*-álbum *YeoJin*



Figura 80 – Sapo em *Kiss Later*



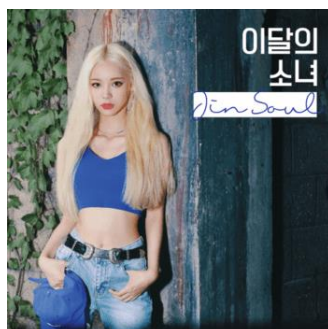
ViVi, de tonalidade rosa bebê, é representada pelo veado, um símbolo de gentileza e beleza. Este animal reflete a natureza compassiva de ViVi como personagem. Já sua cor é uma variação da cor de HeeJin, porém ainda mais pura e inocente. ViVi foi a única que se recusou a negar o *Loonaverso*, resultando em sua morte e consequente substituição por um robô com suas características.

Figura 81 – Capa do *single*-álbum *ViVi*Figura 82 – Veado em *Everyday I Need You*

A cor vermelha, considerada a cor da sedução, mas também da guerra e da raiva, é a cor de Kim Lip, a que declara guerra ao *Loonaverso* ao tomar o controle do Meio. Ela é associada à coruja, uma criatura noturna que personifica sabedoria e mistério. Kim Lip, assim, é retratada como portadora de conhecimento em sua jornada, desvendando os enigmas que pontilham esse mundo.

Figura 83 – Capa do *single*-álbum *Kim Lip*Figura 84 – Coruja em *Eclipse*

JinSoul, a cor azul, é personificada pelo peixe beta da mesma cor. O animal simboliza a individualidade, algo que JinSoul se relaciona na narrativa.

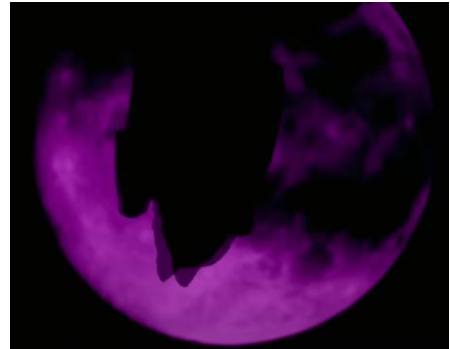
Figura 85 – Capa do *single*-álbum *JinSoul*Figura 86 – Peixe beta em *Singing In The Rain*

A representação roxa de Choerry também não se dá ao acaso, visto que foi trazida ao Meio por Kim Lip, vermelho, e JinSoul, azul. Seu animal é o morcego, uma criatura que transcende a dualidade entre luz e escuridão. Como uma conectora entre diferentes mundos, Choerry assume um papel importante na dinâmica da narrativa.

Figura 87 – Capa do *single*-álbum *Choerry*



Figura 88 – Morcego em *Love Cherry Motion*



Yves é o bordô, que dentro do *Loonaverso* é utilizado como a cor da malícia. Seu videoclipe solo mostra como a personagem agiu nos bastidores de vários momentos da trama. Seu animal, o cisne, um ícone de pureza e transformação. A escolha desses elementos retrata a jornada de Yves, a primeira rebelde que rompeu com os padrões predefinidos do *Loonaverso*.

Figura 89 – Capa do *single*-álbum *Yves*



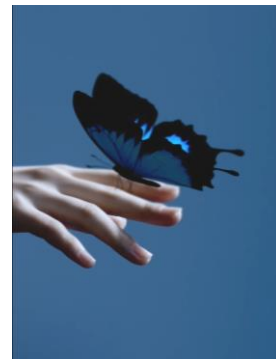
Figura 90 – Cisne em *New*



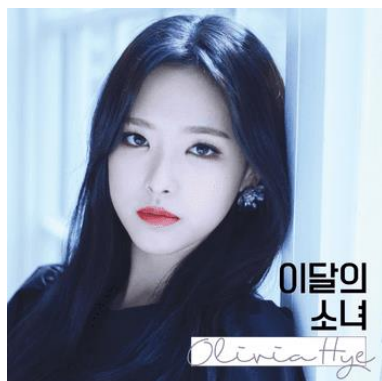
A cor pêssego e o pinguim definem Chuu, personificando uma figura afetuosa e social. Sua busca por amor e alegria está alinhada com a personalidade amigável do animal.

Figura 91 – Capa do *single*-álbum *Chuu*Figura 92 – Pinguim em *Heart Attack*

GoWon, com a falta de atitude do turquesa, encontra sua representação na borboleta, símbolo de metamorfose. Essa escolha reflete sua jornada em busca de poder.

Figura 93 – Capa do *single*-álbum *GoWon*Figura 94 – Borboleta em *One & Only*

Olivia Hye usa a simbologia de cores mais óbvia: por representar a escuridão, é o cinza. Na narrativa, após seguir seus instintos para escapar de sua condição como anjo caído, Olivia Hye se integra ao Loonaverso de forma feroz e predatória. Seu animal é o lobo.

Figura 95 – Capa do *single*-álbum *Olivia Hye*Figura 96 – Lobo em *Egoist*

Ainda dentro desse universo narrativo, as frutas emergem como marcadores distintos para algumas das personagens, agregando ainda mais camadas à complexidade de suas personalidades.

Choerry, com sua associação com a cereja, incorpora uma dualidade: com a polpa doce e caroço amargo, a fruta personifica o equilíbrio entre a luz e a escuridão, ecoando o papel de Choerry como uma ponte entre diferentes mundos.

Yves, cuja fruta é a maçã, está imbuída de uma simbologia quase óbvia. A maçã, relacionada à tentação, reflete a decisão de Yves de desafiar as normas estabelecidas pelo Éden. Chuu, por sua vez, destaca-se pela doçura do morango. A simbologia da fruta na narrativa da personagem ressoa com a busca pelo amor e aceitação de Yves.

GoWon, com o abacaxi, encontra na coroa desta fruta tropical uma metáfora também visual. O abacaxi, com sua coroa espinhosa, personifica o desejo da garota pelo poder. Já a ameixa de Olivia Hye é relacionada à persistência e perseverança. Isso reflete diretamente em sua jornada em aceitar sua natureza.

Figura 97 – A cereja de Choerry



Figura 98 – A maçã de Yves



Figura 99 – O morango de Chuu



Figura 100 – O abacaxi de GoWon

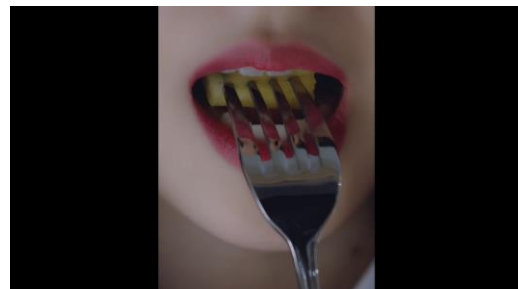


Figura 101 – A ameixa de Olivia Hye



As cores, mais do que paletas visuais, encapsulam identidades e propósitos. Os animais, mais do que metáforas, são expressões das características das personagens. As frutas, carregando consigo significados históricos e culturais, tornam-se símbolos que aprofundam o entendimento da narrativa.

Assim, ao explorarmos esses elementos e suas relações com as personagens, somos convidados a mergulhar em um reino simbólico onde cada detalhe é uma pista, cada escolha estética é uma revelação, e cada elemento é uma peça fundamental da narrativa.

3.4.1 Os elementos estéticos das personagens e suas associações

Como dito anteriormente, a riqueza da *lore* do *Loonaverso* vai além de recursos narrativos, mas também se expressa por meio da incorporação de elementos estéticos que oferecem uma experiência visual para quem assiste.

Em *Vivid*, a aparição de sete coelhos, animal de HeeJin, simboliza também a criação por parte dela de outras sete garotas para ajudarem em sua missão. As garotas em questão, HyunJin, HaSeul, YeoJin, ViVi, Kim Lip, JinSoul e Choerry, são identificadas pelas cores presentes na casa. Em todo o vídeo, além do rosa, as outras únicas cores vistas são o amarelo, o verde, o laranja, o rosa bebê, o vermelho, o azul e o roxo. A figura misteriosa de Olivia Hye ao final, vestida de preto, destaca a singularidade da última integrante, e insinua uma natureza que se destaca a escuridão no *Loonaverso*.

Figura 102 – Os sete coelhos em *Vivid*Figura 103 – A presença das cores em *Vivid*Figura 104 – A sugestão da presença de Olivia Hye em *Vivid*

No videoclipe de *I'll Be There*, os brincos usados por HeeJin e HyunJin também dão dicas do futuro da *lore*. HeeJin, usando um brinco verde, sugere a chegada de HaSeul ao *Loonaverso*, visto que na ordem de lançamento foi a integrante revelada em seguida. Já o brinco roxo de HyunJin prenunciam a troca de mundos entre ela e Choerry, que saíram de seus mundos originais para residir outro.

Figura 105 – Brincos verdes de HeeJin



Figura 106 – Brincos roxos de HyunJin



Em sua estreia com o videoclipe de *Let Me In*, HaSeul surge com um simbolismo visual poderoso: ao personificar seu ego vestida como uma pomba, seu animal, sua figura se torna um reflexo visual de sua identidade e papel na narrativa mais ampla.

Figura 107 – HaSeul vestida como pombo em *Let Me In*



O uso constante de uma caminhonete amarela como uma marca visual para HyunJin, inicialmente em *Let Me In* e depois em *Girl Front*, conecta a personagem em eventos que simbolizam não apenas sua presença, mas também sua evolução. Inicialmente perdida a Terra, a garota agora assume um papel de conduzir outras personagens aos seus destinos e funções.

Figura 108 – “HyunJin” em *Let Me In*



Figura 109 – “HyunJin” em *Girl Front*



Kiss Later apresenta Choerry como um sapo, animal associado a YeoJin. No entanto, a escolha de vestir esse sapo que persegue YeoJin com um terno roxo destaca sua própria identidade enquanto faz referência à cor característica de Choerry, sutilmente revelando nuances na história.

Figura 110 – É Choerry quem tenta YeoJin a todo momento



Em *New*, bichos de pelúcia representam algumas personagens, com destaque para Chuu e YeoJin. As pelúcias, muitas vezes associadas à infância e inocência, adicionam uma camada de complexidade ao serem jogadas ao ar, indicando as intenções de Yves de bagunçar o *Loonaverso* e romper com suas expectativas.

Figura 111 – O sapo representando YeoJin



Figura 112 – O pinguim representando Chuu



Figura 113 – As intenções de Yves representadas visualmente



Esses elementos estéticos, aparentemente imperceptíveis à primeira vista, estabelecem e aprofundam a narrativa visual. Elas desempenham um papel crucial na expansão, enriquecimento e entendimento do *Loonaverso*.

3.5 A construção dos três mundos do *Loonaverso*

Além de representações estéticas para as personagens, o *Loonaverso* se desenrola em três mundos visualmente distintos, complexos e metafóricos. A ambientação serve como um componente para a compreensão da narrativa, evoluindo em sincronia com os eventos.

A Terra, inicialmente retratada como um local melancólico e vazio como em *Around You* e *Let Me In*, emerge como um poderoso símbolo de evolução. À medida que a história se desenrola, a Terra se enche de vida e cor, como visto nos vídeos de *The Carol* e *My Sunday*, personificando a missão das personagens e sua união progressiva conforme as protagonistas se encontram ao longo da narrativa.

Figura 114 – A Terra em *Around You*Figura 115 – A Terra em *Let Me In*Figura 116 – A Terra em *The Carol*Figura 117 – A Terra em *My Sunday*

O Meio, uma terra quase esquecida entre mundos, se caracteriza por ruínas, construções abandonadas, campos verdes e um céu lúdico e misterioso. O caminho entre a Terra e o Meio é representado por um metrô, uma zona em preto e branco que ainda não foi tocada pelas cores das integrantes. O vídeo de *Love Cherry Motion* é o que mais ajuda na construção e ambientação do Meio.

Figura 118 – Construção abandonada



Figura 119 – O céu do Meio



Figura 120 – Campos do Meio

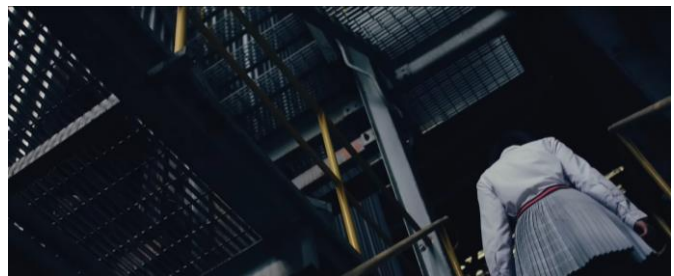
Figura 121 – O metrô em *Sweet Crazy Love*

Já o Éden é apresentado de duas formas completamente distintas. Sua forma ilusória, com cenários artificiais e coloridos, assemelha-se a um cenário de desenho animado infantil. Essa representação enganadora cria uma aura de encanto para aqueles que chegam no Éden. Em contraste, a forma real desse mundo assume a aparência de uma cidade industrial, com fábricas e depósitos como construções. A dualidade visual destaca a complexidade dessa realidade, revelando camadas ocultas dentro desse ambiente aparentemente utópico.

Figura 122 – Éden em *Kiss Later*



Figura 123 – Éden em *Egoist*

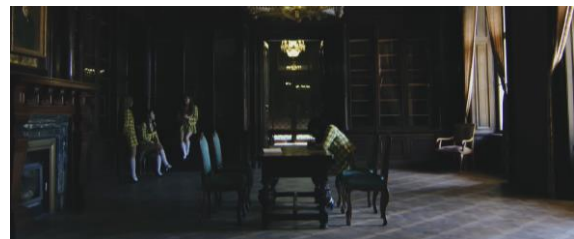


Ainda no Éden, um internato se destaca como uma mansão tradicional situada em uma floresta. Este local, onde as rebeldes são levadas para serem reeducadas, contribui para a atmosfera sombria do real Éden e sua verdadeira percepção.

Figura 124 – Exterior do internato



Figura 125 – Interior do internato



Esses ambientes são construídos para atuar como dispositivos narrativos que amplificam as emoções e os eventos da jornada das personagens. Cada detalhe, desde a Terra inicialmente desolada até a dualidade ilusória e real do Éden, se entrelaça na trama, elevando a experiência de imersão dos espectadores.

3.6 Os elementos estéticos como recursos para o avanço narrativo

Com as personagens e ambientes já identificados, o formato e o apelo comercial que um videoclipe necessita faz com que a narrativa do *Loonaverso* use da estética para avançar alguns pontos da história de forma mais lúdica e subliminar. Detalhes cuidadosamente inseridos contribuem para o avanço do enredo e para a compreensão da *lore* que envolve esse mundo.

O videoclipe de *Vivid* conta com uma cena onde luzes se acendem progressivamente em um banheiro enquanto coelhos saem de uma porta, simbolizando a criação das ajudantes de HeeJin. Já a abertura dos portais para os três mundos é representada por três espelhos, sugerindo a ligação entre eles.

Figura 126 – Luzes no banheiro

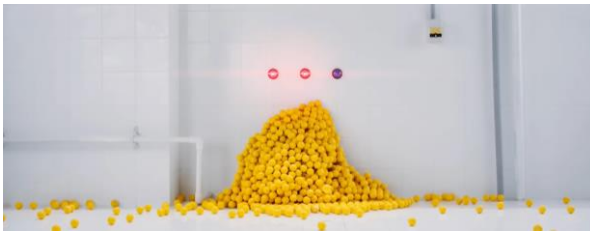


Figura 127 – Coelho saindo de uma porta

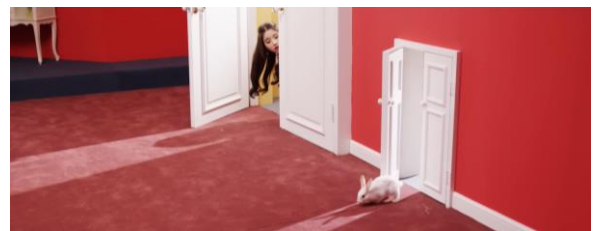
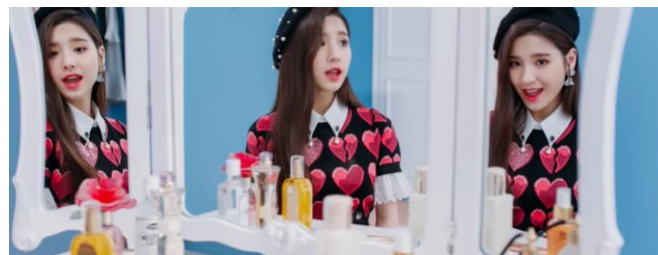


Figura 128 – HeeJin entre os espelhos/portais



Around You, que marca o início da jornada de HyunJin, utiliza de elementos para colocar em tela o objetivo da personagem. Ao usar um bracelete com um pingente rosa para ir à Terra e segurar cartas com desenhos da cor de HeeJin, a narrativa denuncia as intenções da garota em encontrar a outra.

O capacete em forma de gato, ao final, é a representação visual da aquisição de conhecimento e compreensão do *Loonaverso* por HyunJin.

Figura 129 – Bracete com pingente rosa



Figura 130 – Cartas com ilustração rosa



Figura 131 – HyunJin como parte integrante do Loonaverso



Em *Kiss Later*, as paredes rosas do quarto de YeoJin fornecem uma pista sobre a possível intervenção de HeeJin, tornando-a responsável por levar a garota para o Éden, provavelmente devido a distração que a amizade entre ela e HaSeul causava.

Figura 132 – Quarto de YeoJin em *Kiss Later*

A cena de ViVi encontrando uma estátua de veado em *Everyday I Need You* é uma representação metafórica da substituição da garota por uma versão artificial de si mesma. Esse simbolismo ressoa com sua própria história.

Figura 133 – ViVi e a versão artificial de um veado



O videoclipe de *Eclipse* foca constantemente nos olhos de Kim Lip em vários frames, o que insinua sua onisciência inerente sobre o Loonaverso, sugerindo seu papel central na trama do *Odd Eye Circle*.

Figura 134 – Os olhos de Kim Lip estão sempre em foco durante seu videoclipe



Os peixes aprisionados em aquários em *Singing In The Rain* simbolizam a sensação de confinamento de JinSoul. O saco vazio ao final do vídeo é uma representação visual do processo da personagem.

Figura 135 – A cena ocorre após o ritual de JInSoul



Os doze espelhos em *Love Cherry Motion* funcionam como uma espécie de mapa, novamente sendo usados como portais, para cada uma das integrantes do

Loona. O campo se tornando roxo simboliza a aceitação de Choerry em seu novo papel ao lado do *Odd Eye Circle*.

Figura 136 – Os doze espelhos



Figura 137 – Choerry dança em campo roxo



Os adesivos de animais no mapa das meninas em *Girl Front* não são apenas decorativos. Eles indicam visualmente quais meninas estão sendo procuradas no momento. As três luas juntas é uma representação visual da convergência dos três mundos.

Figura 138 – O adesivo de gato sugere a busca por HyunJin

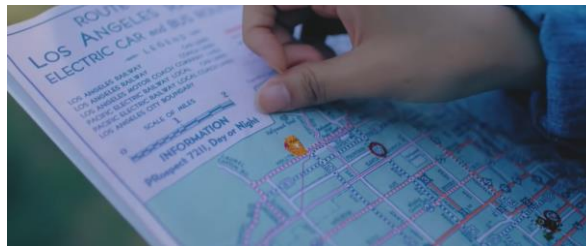


Figura 139 – Mundos convergem



Sweet Crazy Love mostra JinSoul com um tapa-olho. Sabendo que os poderes do *Odd Eye Circle* despertam pelos olhos, a estética do acessório reflete sua recusa inicial para aceitar seu destino no contexto do *Loonaverso*. Ao final, quando as três despertam, o vídeo ganha cores.

Figura 140 – JinSoul com tapa-olho



Figura 141 – JinSoul desperta



As luzes da máquina usada por Yves para pegar os animais de pelúcia em New são, respectivamente, vermelha, azul e roxa. As cores indicam que a personagem obteve ajuda do *Odd Eye Circle* em seu processo de influenciar e bagunçar o *Loonaverso*. Os andares do elevador indicam qual a próxima garota será seu alvo. A chegar no quinto andar, ela encontra ViVi, a quinta integrante revelada na ordem de lançamento.

Figura 142 – Luzes do OEC na máquina



Figura 143 – Yves indo para o quinto andar

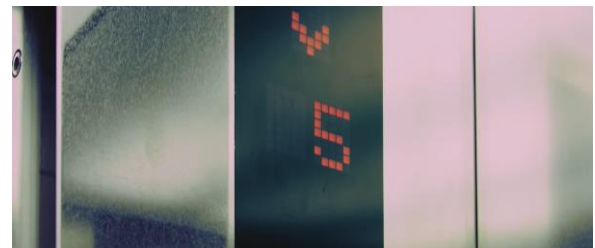


Figura 144 – Yves e ViVi, a quinta integrante revelada



Em *Heart Attack*, a oferta de Chuu para Yves de uma maçã verde simboliza o despreparo da primeira em renunciar o Éden por si mesma. A fruta de Yves é uma maçã vermelha. A de Chuu se torna o morango.

Figura 145 – Chuu oferecendo uma maçã verde para Yves



O videoclipe de *One & Only* apresenta a sombra de GoWon com uma coroa, sugerindo seu desejo por poder. Jogos de câmera também a retratam como uma figura coroada, reforçando visualmente seus desejos.

Figura 146 – A sombra coroada



Figura 147 – O lustre como simbolismo

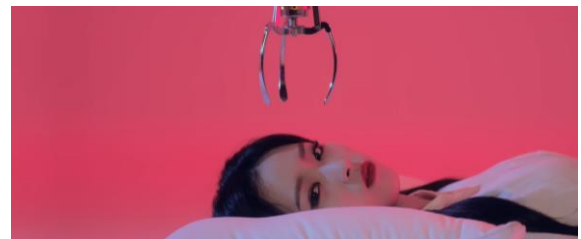


As penas ao redor de Olivia Hye em *Egoist* são um simbolismo de sua jornada como um anjo caído. A máquina de pegar brinquedos tentando alcançá-la é uma indicação das tentativas de Yves de recrutá-la, sem sucesso.

Figura 148 – Olivia Hye: um anjo caído



Figura 149 – As garras da máquina



A lua cheia em *Hi High* aparece segundos antes da união final das doze integrantes ser vista em tela dentro do Loonaverso.

Figura 150 – A lua cheia



A narrativa do *Loonaverso* desdobra-se através de uma estética cinematográfica onde cada videoclipe, repleto de símbolos e detalhes escolhidos serve como guia para desvendar os segredos da história. A escolha de cores, objetos e simbolismos revela-se como uma linguagem visual que tece uma teia de relações e eventos que permeiam a *lore*. O enredamento através da estética não apenas intriga, mas envolve o espectador em uma jornada multissensorial que redefine a fronteira entre música, arte visual e narrativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa se transformou em uma jornada de descobertas, mergulhando e aprofundando no universo do *k-pop*, dos videoclipes e, especificamente, do grupo *Loona* e do *Loonaverso*, estendendo-se ao entendimento mais profundo do cruzamento entre música, imagem e narrativa. Ao explorar o gênero, inicialmente estigmatizado como um produto industrializado, emergiu a necessidade da compreensão da complexidade artística dos grupos e de seus videoclipes. A Onda Hallyu, enquanto fenômeno cultural, assenta suas bases numa perspectiva político-mercadológica. Porém, é possível perceber também nessa produção uma riqueza do ponto de vista narrativo e estético presente em seus materiais.

O *Loonaverso*, ao ser dissecado em múltiplos aspectos, revela-se como um campo de estudos em potencial. As personagens, a construção dos mundos e a interação entre música e imagem transcendem as fronteiras do entretenimento pop, assumindo uma forma narrativa sofisticada.

A força desse universo ficcional é provada ao analisarmos a relação dos fãs com o que aconteceu com o grupo. No dia 25 de novembro de 2022, a integrante Chuu foi desligada do grupo pela empresa *Blockberry Creative* após expor o contrato abusivo para com as integrantes. Após isso, as outras 11 membros entraram na justiça contra a empresa, exigindo o fim do contrato exclusivo. Todas venceram. HeeJin, HaSeul, Kim Lip, JinSoul e Choerry foram anunciadas no projeto *Artms*, da empresa *ModHaus*. HyunJin, YeoJin, ViVi, GoWon e Olivia Hye foram para a empresa *CTDENM* e formaram o grupo *Loosesemble*. Chuu seguiu como solista e Yves agora trabalha como produtora musical. O último videoclipe do *Loonaverso*, *Flip That*, lançado no ano 2022, cria uma espécie de encerramento para a narrativa do grupo *Loona*, mas os fãs continuam a tecer teorias envolvendo os novos lançamentos dos novos grupos com as ex-integrantes. Isso é um grande exemplo de como a *lore* do grupo foi um marco na indústria do *k-pop* e como os fãs foram marcados por tal experiência.

Esta pesquisa contribui de forma significativa para a expansão de perspectivas nos estudos audiovisuais, especialmente no âmbito das narrativas seriadas por meio de videoclipes musicais. O estudo oferece uma visão da interação entre música, indústria e narrativa, particularmente no contexto dinâmico do *k-pop* e do grupo *Loona*. Além disso, fornece uma base para futuras pesquisas dentro do curso de Cinema e

Audiovisual da UESB, incentivando uma exploração mais aprofundada das estruturas narrativas e do uso potente de elementos estéticos em videoclipes, mostrando como elementos estéticos não são meramente acessórios, mas fundações sólidas para tramas intrincadas e evocativas.

Esta pesquisa, ao atentar-se ao *Loonaverso*, não apenas abre novos horizontes para entender o *k-pop*, mas também aponta para novas fronteiras de estudo no âmbito dos videoclipes, das narrativas seriadas e não lineares.

A narrativa visual cuidadosamente elaborada pelo *Loona* sugere que os videoclipes de música, quando concebidos com atenção estética e narrativa, transcendem sua função inicial como instrumento comercial. Esta pesquisa evidencia que eles podem ser também suportes para histórias ricas e complexas, além de expressões artísticas. Os resultados destacam que a análise dessas produções proporciona uma visão mais ampla do potencial narrativo e estético presente nos videoclipes musicais.

Assim, ao atingir seu objetivo, esta monografia não se limita a ser apenas uma conclusão de curso, mas emerge como um possível ponto de partida para uma exploração mais aprofundada no campo imagético e audiovisual, que se estende entre as esferas da arte, da narrativa e do cenário do *k-pop* contemporâneo.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Afonso; CORTEZ, Krystal. **Cultura Pop e Política na Nova Ordem Global: Lições do Extremo-Oriente**. Salvador: EDUFBA, 2015.

ARAÚJO, João. **Programa de Formação Narrativas Audiovisual da Bahia: Construção de Mundos Ficcionalis em Séries de TV e Outras Telas**. Salvador: Benditas, 2020.

KIM, Ju-oak. **Despite Not Being Johnny's: The Cultural Impact of TVXQ in the Japanese Music Industry**. Inglaterra, Reino Unido: Routledge, 2014.

MASSAROLO, João Carlos; MESQUITA, Dario. **Reflexões Teóricas e Metodológicas Sobre as Narrativas Transmídia**. Juiz de Fora: PPGCOM/UFJF, 2014.

MCGRATH, Tom. **MTV: The Making of a Revolution**. Filadélfia, EUA: Running Press, 1995.

PEDROSA, Israel. **Da Cor À Cor Inexistente**. São Paulo: SENAC, 2013.

SOARES, Thiago. **A Construção Imagética dos Videoclipes: Canção, Gêneros e Performance na Análise de Audiovisuais da Cultura Midiática**. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2009.

SOUZA, Marco André Vinhas. **Os Novos Fluxos Midiáticos da Cultura Pop Coreana**. São Paulo: Galáxia, 2015.

TEIXEIRA, João Senna. **Programa de Formação Narrativas Audiovisual da Bahia: Regimes de Serialidade**. Salvador: Benditas, 2020.

YouTube Originals. **K-Pop Evolution: O Nascimento do K-Pop**. YouTube, 2021. Disponível em: https://youtu.be/HerU6Gzn_O4?si=thzxNL9Vpf-r8Ki1