

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
INSTITUTO DE PSICOLOGIA

MURILO DE LIMA SANTOS

**AS VÁRIAS FACES DA LUA: A ADOLESCÊNCIA NO LOONAVERSO PELA  
PERSPECTIVA WINNICOTTIANA**

MACEIÓ

2022

MURILO DE LIMA SANTOS

**AS VÁRIAS FACES DA LUA: A ADOLESCÊNCIA NO LOONAVERSO PELA  
PERSPECTIVA WINNICOTTIANA**

Trabalho apresentado no curso de graduação em  
Psicologia da Universidade Federal de Alagoas -  
UFAL, como requisito parcial para obtenção do  
Título de Bacharela em Psicologia.

Orientadora: Prof. Dra. Paula Orchiucci Miura

MACEIÓ

2022

**RESUMO:** Este trabalho tem como objetivo analisar, por meio de uma perspectiva winnicottiana, elementos que representam a vivência adolescente presentes no LOONAVERSO, universo fictício criado pelo grupo de K-pop LOONA em seus vídeos oficiais. O trabalho se propôs a investigar os vídeos do grupo, selecionando trechos destes como “cenas emblemáticas”, a partir das quais foram construídos três eixos de discussão: Lua Crescente, que aborda o momento da passagem da infância para a adolescência e perda das referências infantis; Lua Cheia, que discute as transformações do corpo e da sexualidade e Lua Nova, que fala das questões conflituosas da adolescência.

**Palavras-chave:** Adolescência, Adolescente, Winnicott, LOONA, LOONAVERSO.

**ABSTRACT:** This article aims to analyse, from a winnicottian perspective, elements who represent the adolescence experience that can be found in the LOONAVERSE, an fictional universe created by the K-pop group LOONA in their official music videos. This article proposes to investigate the group's music videos, selecting scenes of those videos as "emblematic scenes", from wich three lines of discussion were built: Crescent Moon, that addresses the moment when the individual moves from childhood to adolescence and the loss of childhood's references; Full Moon, that discuss the transformations of the body and the sexuality and New Moon, that talks about of the conflicting issues of adolescence.

**Key-words:** Adolescence, Teenager, Winnicott, LOONA, LOONAVERSE.

## 1. INTRODUÇÃO

Durante muito tempo, a noção predominante de adolescência a definia como sendo um período de transformações fisiológicas, algo que era natural e universal, um processo pelo qual todos precisam passar e que faz parte do ciclo da vida (COUTINHO, 2015, p.156). No entanto, mesmo essa concepção de adolescência é bastante recente.

Segundo Coutinho (2015), foi somente no século XIX que se fez possível surgir esse conceito, em uma época marcada pelos ideais individualistas que responsabilizavam o indivíduo por construir sua própria trajetória de vida e seu lugar na sociedade, acarretando na expansão da escolarização e das exigências de entrada no mercado de trabalho. Entretanto, foi somente no século seguinte que a adolescência passou a ser um objeto de estudo, numa visão ainda muito crua, ambivalente e atravessada pela necessidade de controle daquela categoria que deixava de ser somente uma derivação da infância (COUTINHO, 2015, p.156).

Na contemporaneidade, a adolescência pode ser entendida como uma construção social, atravessada pelos fatores históricos, culturais, étnicos e de gênero, uma etapa que não mais se limita a uma demarcação cronológica ou simplesmente um limbo entre a infância e a vida adulta, onde as transformações emocionais e psicológicas possuem tanta importância quanto as biológicas (COSTA *et al.*, 2021, p.12).

Segundo Winnicott (1999), os primeiros momentos em que o indivíduo se depara com grandes mudanças emocionais e físicas ocorrem durante a infância. O indivíduo adolescente, que acreditava já ter superado essas experiências, vê-se passando pelas mesmas transformações novamente, uma repetição de processos que já precisaram ser vividos durante os primeiros estágios, porém agora sob um novo contexto (WINNICOTT, 1999, p.153).

Diferente da infância, a adolescência ainda traz novas tarefas para o indivíduo, como o desafio de se identificar com um grupo sem perder a identidade pessoal, definir a identidade sexual e integrar a instintualidade (BICHUETTI, 2018). De acordo com Almeida e Dagash (2019), o indivíduo passa por um processo de luto, tornar-se adolescente significa perder a identidade de criança já que novas relações estão sendo construídas com o corpo, com os pais que agora não são mais figuras idealizadas e com os grupos sociais em que o adolescente está integrado, é o momento em que se faz preciso renegar a irresponsabilidade infantil e assumir a responsabilidade por seus próprios atos e decisões.

Deste modo, Machado *et al.* (2019) concordam que o adolescente acaba entrando em uma ambivalência entre uma dependência regressiva, onde ocorre uma repetição do vivido infantil, e a busca por uma independência que lhe é desafiadora. Nesse sentido, a puberdade cria uma fronteira entre o desejo pela liberdade e o medo do abandono caso essa libertação lhe seja realmente proporcionada (MACHADO *et al.*, 2019, p.3).

Esse cenário desafiador vai exigir que se crie uma nova identidade, podendo colocar o adolescente em um lugar de incompletude, onde às vezes é visto como criança e às vezes como adulto, criando situações que são geradoras de sofrimento. E essa contradição estará presente em sua própria subjetividade, o adolescente tentará responder a essas novas demandas utilizando-se de suas experiências prévias, marcas que foram inscritas ao longo das etapas anteriores.

Carvalho (2015, p. 93) afirma que por essa razão cada indivíduo lidará com esse processo de maneira particularmente distinta e vai depender bastante da forma como o ambiente vai reagir a essa nova constituição que está sendo construída. O ambiente, ou o ciclo social desse adolescente, continuará sendo um importante espaço potencial que pode ser tanto benéfico quanto prejudicial nessa caminhada (ALMEIDA; DAGASH, 2019; CARVALHO, 2015).

Sobre a relação com o ambiente, Onocko-Campos (2018) relata que o fenômeno da adolescência sempre foi um causador de tensão na sociedade, devido a essa mistura entre rebeldia e independência. Segundo a autora, esse tipo de relacionamento é saudável e necessário, pois é o que acarreta mudanças significativas, tanto na subjetividade desses adolescentes quanto no meio social em que estes vivem, esse comportamento juvenil é um teste de confiabilidade, um apelo ao ambiente para que este ajude o indivíduo a lidar com toda aquela carga que até então era desconhecida (ONOCKO-CAMPOS, 2018, p. 1903).

Silva e Motta (2020a) acrescentam que caso essa resposta do ambiente não seja satisfatória, pode acarretar em diversos problemas no desenvolvimento destes jovens, onde a dependência da infância continua existindo, mas dessa vez sem uma previsão de que se caminhe para um amadurecimento emocional saudável, se a confiabilidade for quebrada pode resultar em sofrimento intenso ou até mesmo conduzir a um evento traumático (SILVA; MOTTA, 2020a, p.198).

O problema dessa relação é que a adolescência, muitas das vezes, é colocada em uma perspectiva de negatividade, um momento que se espera durar o menos possível, marcado por

repreensão, falta de compreensão, sentimento de solidão, dúvidas acerca de si mesmo e da realidade, uma sensação de não-pertencimento ao mundo. Como afirma Santos (2018), a adolescência inclui socialização, mas não uma que se conforma ou se adapta facilmente, já que é um período marcado principalmente pela imaturidade. A imaturidade, se fosse bem explorada, poderia trazer consequências positivas, é dela que surge o pensamento criativo de mudança, as aspirações e o idealismo, necessários se desenvolver a capacidade de reformular ideias, de inventar soluções criativas, de criar novos desafios e demandas que são postos para todos e não somente para o adolescente (SANTOS, 2018; SILVA; MOTTA, 2020a).

Entretanto, esse adolescente imaturo também está se deparando com sentimentos próprios que ele desconhece e que o assustam: sua agressividade, sua tendência a se isolar, sua sexualidade. Ao não saber como lidar com estas novas sensações demanda à sociedade que o mostre como fazê-lo até que consiga compreender esse turbilhão de confusões no qual se tornou (SANTOS, 2018, p.3).

Por conta disso, o adolescente tenta se escorar em todos os alicerces possíveis, buscando mecanismos que o auxiliem a lidar melhor com todas as descobertas e redescobertas desse período. Segundo Silva e Motta (2020b), é nesse momento que o sujeito começa a expandir as suas figuras de referências, isso causa um afastamento dos familiares e permite aos jovens associarem-se com novos grupos ou personalidades com características que eles admiram, se identificam e/ou gostariam de ter em si mesmos.

Na infância o indivíduo se restringe ao universo familiar como forma de se estabelecer e se compreender no mundo e na adolescência, por outro lado, é possível que somente a família não seja suficiente para abarcar as novas demandas do indivíduo adolescente, então começa-se a busca por outras instâncias que supram essa omissão familiar e que cumpram a necessidade do adolescente de ser orientado, de ter apoio em sua autonomia e de impor limites. Deste modo, o adolescente vai formando uma nova identidade, construída em um conjunto do que foi adquirido na infância e elementos destes novos modelos com o qual teve contato, o objetivo desta nova estruturação é buscar meios que o levem até a independência<sup>1</sup> (SILVA; MOTTA, 2020b, p.29).

---

<sup>1</sup> Silva e Mota (2020b) afirmam que essa é a fase mais avançada do amadurecimento a ser alcançada pelo indivíduo, um período marcado pela inserção em grupos sociais além das figuras familiares, o que possibilita a continuidade do crescimento pessoal de uma forma autônoma, mas não isolada do campo coletivo. (SILVA; MOTA, 2020b, p.29)

Os jovens tentam encontrar esses novos modelos de referência das mais variadas formas, seja em seu grupo de amigos; ambientes nos quais circulam como a escola, instituições religiosas ou movimentos políticos; nas redes sociais e sobretudo na arte, por intermédio de artistas e expressões artísticas diversas: a música, o cinema, o teatro, o grafite, entre tantos outros (MOTA, 2013).

A perspectiva winnicottiana considera que a base da arte é a realidade, pois o indivíduo saudável só consegue criar a partir daquilo que ele descobre no mundo. Segundo o autor, é através da criatividade que conseguimos nos conectar com nossos sentimentos mais primitivos e compreender ou ressignificar questões da nossa própria existência. Para o adolescente isso não é diferente, é comum que a juventude busque na criatividade uma forma de se identificar, de se transformar, de descobrir qual o seu lugar dentro da sociedade (MOTA, 2013, p.150-151).

Diante do que foi exposto, percebe-se que os jovens tentam construir uma identidade própria, e muitas das vezes embasando-se em alguma tendência, estilo ou grupo com o qual se identifiquem. Nesse contexto, o gênero musical sul-coreano “*Korean Pop*”, ou apenas K-pop, vem ganhando cada vez mais reconhecimento em nível global. Conhecido principalmente pela grande variedade de elementos audiovisuais e estilos musicais, estima-se que o gênero cresceu o seu número de ouvintes em 47% no ano de 2020, somente no Brasil, sendo estes em sua maioria adolescentes e jovens adultos (QUEIROGA, 2020). A popularidade de grupos como Blackpink ajudou a trazer visibilidade para o gênero que, desde 2017, tem começado a focar em sair do nicho sul-coreano e se expandir para o mercado global. Atualmente, é muito mais comum ver grupos de K-pop realizando atividades em outros países (concertos, shows, eventos temáticos, gravação de clipes, encontros com os fãs, etc...) e o interesse das pessoas em conhecer esses artistas vêm crescendo junto com essa mudança de abordagem dos artistas.

LOONA (em coreano: 이달의 소녀, traduzido como Garota do Mês ou Garota da Lua) é um grupo de K-pop formado por doze integrantes: HeeJin, HyunJin, HaSeul, YeoJin, ViVi, Kim Lip, JinSoul, Choerry, Yves, Chuu, Go Won e Olivia Hye. O grupo realizou um projeto de lançamento, que ocorreu no período de 2016 a 2018, que consistia em revelar uma integrante por mês e apresentá-las ao público em três etapas: como solistas, com uma música



e clipe próprios; através de *units*<sup>2</sup> (grupos menores) com as integrantes já reveladas,<sup>3</sup> e por fim como um grupo completo, reunindo todas as doze cantoras – ou *idols*, como costumam ser nomeados os artistas dentro deste cenário.

LOONA também se propôs a criar um universo alternativo por meio de seus clipes, músicas, fotos, eventos, dentre outros elementos protagonizados pelas integrantes. Em cada lançamento conta-se parte de uma história dentro desse mundo fictício chamado LOONAVERSO. A trama utiliza de referências tidas como “universais”, desde tradicionais contos de fadas até filmes e animações populares, como uma maneira de instigar os fãs a buscar o significado por trás dos elementos apresentados, criando a possibilidade de diferentes interpretações dependendo do telespectador (MACCARI, 2018, p.28).

O grupo tem ganhado cada vez mais popularidade e conquistado uma grande quantidade de fãs, apelidados de Orbits. Seu público é majoritariamente composto por adolescentes e jovens adultos de idades entre 12 e 25 anos. Assim como seu *fandom*, as integrantes possuem entre 18 e 24 anos, grande parte delas ainda eram menores de idade quando o projeto teve início em 2016. Por meio do nome “loonatheworld”, o grupo mantém contato com os fãs e atualiza seus conteúdos em diversas plataformas digitais: Facebook, Instagram, Twitter e Youtube, além de possuir um website próprio. Em termos de música, LOONA explora diferentes gêneros a cada lançamento, sempre tentando experimentar novos estilos musicais em seus álbuns, músicas que conversem com diferentes perfis de ouvintes, esse pode ser um dos motivos pelo qual seu público é tão diverso.

Em sua narrativa, o grupo cria uma identidade distinta para cada integrante (todas elas possuem símbolos representativos que variam entre cores, animais, países e até mesmo frutas e outros objetos) cada uma delas trazendo novos elementos e conexões que enriquecem o LOONAVERSO à medida em que novos lançamentos chegam dando prosseguimento à história. LOONA aborda temas como aceitação, busca pela própria identidade, rebeldia, amor, amizade, autodescoberta, respeito à diversidade, dificuldades na vida escolar, amadurecimento, gênero, sexualidade e outras questões que fazem parte da vivência dos jovens, especialmente garotas – por tratar-se de um grupo feminino.

---

<sup>2</sup> *Units* são grupos menores formados dentro de um grupo completo, utilizando somente parte das integrantes. O uso de *units* é muito comum dentro da indústria do K-pop, é comum que elas ganhem um nome e identidade próprios, embora ainda façam parte do conceito geral do grupo originário (MACCARI, 2018, p.30).

<sup>3</sup> O grupo possui três *units*: LOONA 1/3, formado por HeeJin, HyunJin, HaSeul e ViVi; LOONA ODD EYE CIRCLE, composto por Kim Lip, JinSoul e Choerry; e LOONA yyxy, que possui as integrantes Yves, Chuu, Go Won e Olivia Hye. Yeojin é a única integrante que não participou de nenhuma das *units*.

Sobre o objetivo do grupo, a integrante Jinsoul diz: “a mensagem que desejamos passar, é de que esperamos que as pessoas encontrem coragem, encontrem sua própria identidade e que usem suas vozes. Escutando nossa música, você se torna parte do LOONA junto com os demais fãs. Todas nós concordamos que a mensagem de amar o que te faz único é algo que queremos passar para os nossos ouvintes” (JINSOUL, 2019, p. 1). A partir dessa fala, podemos concluir que o objetivo do grupo é criar uma narrativa com a qual outras pessoas possam se identificar e se inspirar, tendo como público-alvo adolescentes e jovens adultos para os quais essas mensagens estão sendo construídas.

Diante do que foi apresentado, este trabalho tem o objetivo de analisar pela perspectiva de Winnicott os elementos da vivência adolescente presentes na narrativa do universo fictício, o LOONAVERSO, criado pelo grupo LOONA. E como objetivos específicos: buscar elementos da vivência adolescente presentes nas produções audiovisuais do grupo LOONA; analisar a relação existente entre a narrativa do LOONAVERSO e a compreensão de adolescência proposta por Winnicott.

A escolha deste tema se justifica pela necessidade de explorar mais a temática da adolescência por uma perspectiva winnicottiana, bem como a escassez de produções sobre expressões artísticas que tenham a adolescência como tema central. Além disso, é importante compreender de que forma a adolescência é retratada nas mídias audiovisuais consumidas pelos jovens, já que estes utilizam esses meios como base para construção da própria subjetividade.

## **2. MÉTODO**

O grupo LOONA utiliza diferentes instrumentos para interagir com o público e construir sua narrativa: fotos nas redes sociais, vestimentas, eventos temáticos, *teasers* em vídeo e clipes musicais, legendas e descrições dos álbuns, letras das músicas, dentre muitos outros elementos (MACCARI, 2018, p.15). Para a realização deste trabalho, serão considerados somente os elementos audiovisuais do grupo LOONA: os clipes musicais lançados desde a estreia do projeto até os trabalhos mais recentes (período entre 2016 e 2022), e as descrições textuais que acompanham os mesmos na plataforma *Youtube*.

Segundo Martins, Imbrizi e Garcia (2017) é possível utilizar obras audiovisuais como objetos de análise, pois estas retratam diferentes realidades e experiências sociais, tornando-se

ferramentas importantes na “investigação de fenômenos ligados ao processo de constituição das diferentes configurações subjetivas presentes na contemporaneidade” (MARTINS; IMBRIZI; GARCIA, 2017, p.76).

Para a escolha dos vídeos utilizados, foram selecionados somente aqueles publicados em plataformas de acesso público (*Youtube*), não levando em conta materiais exibidos exclusivamente em eventos privados do grupo. Os clipes musicais poderiam ser de músicas solo das integrantes, das *units*, ou que mostrassem o grupo completo. Outro critério de seleção foi de que o material precisava ter a narrativa do grupo como foco, desconsiderando vídeos focados em coreografia, performances, versões acústicas ou *teasers*.

O passo seguinte foi assistir aos clipes, levando em consideração que cada um deles possui foco em alguma integrante ou temática específica, mas que estes funcionam como parte de uma história única e que os materiais possuem uma continuidade entre si. Todos os clipes possuem uma descrição textual que ajuda a construir a ambientação e narrativa que está sendo contada, dessa forma, é importante considerar as informações trazidas nestas descrições para entender, em sua totalidade, o contexto do que estava sendo assistido.

Buscou-se nos clipes, momentos em que a adolescência ou a vivência adolescente estivessem sendo representadas, de forma explícita ou simbólica. Destes trechos em vídeo foram realizados recortes, especificando minutos e segundos do início ao fim de cada um. Os recortes selecionados precisavam possuir um caráter emblemático, contendo elementos relativos ao tema pesquisado, e por esse motivo serão chamados neste trabalho de “cenas emblemáticas”. Os critérios para definir se uma cena seria considerada emblemática ou não, foram baseados em elementos visuais como: alguma ação realizada pela personagem em cena; interações entre duas ou mais personagens; interações destas personagens com o ambiente ou com algum objeto do cenário. Outro ponto importante era que esses acontecimentos em cena precisavam demonstrar algum aspecto da vivência adolescente, que tivesse sido encontrado dentro da literatura pesquisada. Ao todo foram utilizados trechos de 12 clipes para a análise. A seguir, foram definidos três eixos de análise, sendo possível que uma cena faça parte de mais de um destes.

Vale ressaltar que o LOONA trata-se de um grupo feminino, composto por onze integrantes sul-coreanas e uma honconguesa, apesar de terem filmado em diferentes países, o projeto foi desenvolvido majoritariamente na Coreia do Sul. Muitos dos elementos representados em seus videoclipes fazem parte do contexto sócio-histórico e cultural no qual

as integrantes estão inseridas, e como dito anteriormente, possuem foco em diferentes perspectivas femininas, visto que é um grupo composto unicamente de garotas.

Como pontuado por Nunes e Silva (2015), a adolescência precisa ser entendida dentro da sua diversidade, já que se trata de um conceito plural, a experiência do ser adolescente vai estar sempre perpassada pelo gênero, etnia, sexualidade, classe, dentre outros demarcadores sociais, esses recortes fazem parte da construção da adolescência e precisam fazer parte da construção desta análise (NUNES; SILVA, 2015, p.182).

A figura da lua é um dos símbolos mais importantes do LOONA, estando presente em seu logotipo oficial, em seu nome coreano, na introdução de todos os seus conteúdos audiovisuais, em materiais comerciáveis e é um elemento recorrente na narrativa apresentada (MACCARI, 2018, p.26). Por essa razão, os eixos de análise serão chamados de: “Lua Crescente”, onde discutiremos o momento da passagem da infância para a adolescência quando indivíduo começa a perder as referências do estágio anterior e precisa construir novas; “Lua Cheia”, onde falaremos das transformações físicas da puberdade e o afloramento de temas como sexualidade e corpo; e “Lua Nova”, que dará foco aos elementos considerados conflituosos da adolescência, tais como apatia, solidão e violência.

Os resultados deste trabalho foram alcançados por meio de uma construção interpretativa das cenas que compõe cada um dos eixos citados, a análise do material esteve aliada a base teórica winnicottiana, tendo foco em seus escritos sobre a adolescência e as questões que surgem junto a este processo do amadurecimento do indivíduo.

### **3. DISCUSSÃO**

#### **3.1 Lua Crescente**

O primeiro videoclipe a ser lançado pelo projeto LOONA foi “*Vivid*” (2016), protagonizado pela integrante HeeJin. O clipe inicia mostrando cômodos de uma residência inteiramente em preto e branco, mas tudo ganha cores no momento em que a garota aparece na tela (0min0s - 0min9s). Segundo a descrição do clipe, “*Vivid*” conta como HeeJin trouxe cores vívidas para a sua rotina repetitiva e sem cor alguma.

Outro elemento visual muito presente em “*Vivid*” é a presença do animal representativo de HeeJin: coelhos, tanto reais quanto ilustrativos. “*Vivid*” faz uma alusão direta ao conto de Lewis Carroll, “*Alice no país das maravilhas*” (1865), onde a protagonista descobre acidentalmente um mundo novo após perseguir um coelho branco para dentro de um buraco. Assim como Alice, HeeJin os persegue durante o clipe e, à medida em que realiza esta tarefa, é levada a explorar os cômodos da residência e experimentar os objetos que encontra por lá: troca de roupas e sapatos, interage com cosméticos e utensílios de limpeza, joga golfe pela casa (0min56s - 1min55s).

O cenário vai sendo modificado conforme HeeJin interage com ele, novas formas e cores vão surgindo conforme ela avança em sua jornada dentro da casa, como se ela estivesse criando - ou recriando - coisas dentro daquele lugar. Esse momento simbólico pode ser relacionado com o conceito de brincar trazido por Winnicott. Segundo o autor, é no brincar que o indivíduo usufrui da sua liberdade de criação, seja este criança ou adulto, e é através desse processo criativo que o indivíduo consegue encontrar o próprio eu (WINNICOTT, 1975, p.88-89). Winnicott acrescenta ainda:

É com base no brincar que se constrói a totalidade da existência experiencial do homem. Não somos mais introvertidos ou extrovertidos. Experimentamos a vida na área dos fenômenos transicionais, no excitante entrelaçamento da subjetividade e da observação objetiva, e numa área intermediária entre a realidade interna do indivíduo e a realidade compartilhada do mundo externo aos indivíduos. (WINNICOTT, 1975, p.107)

Nesse sentido, pode-se afirmar que o ato de brincar é essencial para o desenvolvimento humano, pois este nos leva não somente a conhecer o ambiente, mas a interagir com ele e a criar novas experiências. Apesar da brincadeira ser um processo comumente atribuído à infância, ele está presente durante todas as etapas da vida, inclusive durante a adolescência.

No primeiro capítulo dessa narrativa, HeeJin brinca com um universo-recém descoberto, dando a ele novas formas e cores, transformando não somente ao ambiente ao seu redor, mas também a si mesma, de maneira a experimentar as possibilidades que estão sendo colocadas diante de si, jogando-se num mundo desconhecido para criar algo que faça sentido. Essa informação é importante para entendermos outro conceito que está diretamente ligado ao brincar: o conceito de criatividade.

Para Winnicott (1975), a criatividade está relacionada ao estar vivo, a abordagem que o indivíduo possui em relação à realidade externa, é através da vivência criativa que o

indivíduo pode sentir que a vida vale a pena de ser vivida. A criatividade se encontra somente na produção de obras artísticas como músicas ou pinturas, mas em uma escala universal. O impulso criativo está presente sempre que qualquer pessoa se inclina para algo ou realiza deliberadamente alguma coisa de modo saudável (WINNICOTT, 1975, p.114). Em contrapartida, Winnicott afirma que existe uma relação de submissão com a realidade, que sem a vivência criativa a realidade pode ser vista somente como algo ao qual o indivíduo precisa se ajustar, se adaptar. Caso a relação do indivíduo com o ambiente nos primeiros estágios não tenha sido satisfatória, essa relação de submissão pode possibilitar um sentimento de inutilidade ou de que a vida não vale a pena (WINNICOTT, 1975, p.108).

Um outro ponto a ser considerado, é que a jornada de HeeJin em “Vivid” é também uma metáfora para o crescimento, a experiência de sair da infância e desbravar a adolescência. Para Winnicott (1975), amadurecer não é apenas uma questão de traços hereditários, está intimamente ligado à forma como nos relacionamos com o meio ambiente facilitador. Ao transformar a residência, HeeJin também passa por mudanças, ela amadurece à medida que se entrelaça com aquele meio. Assim como a confusão de cores que vai emergindo no clipe, meninos e meninas caminham desordenadamente para fora da infância, na busca por se afastar do estado de dependência e para conseguir o *status* de ser adulto (WINNICOTT, 1975, p.228).

O uso das cores em “Vivid” pode ser interpretado como uma metáfora para esse momento de despedida da infância. O clipe se inicia completamente em preto e branco, e vai ganhando cores conforme HeeJin explora e interage com o ambiente ao seu redor. De acordo com Almeida e Dagash (2019) ao sair da infância, o indivíduo experiencia um processo de luto pois é preciso perder a identidade de criança para que se construa algo novo. A falta de cores no início do clipe pode representar esse momento de luto, de perda da infância que está sendo vivenciado por HeeJin. A vivência criativa torna possível ressignificar esses momentos de perda e transformá-los em algo novo, é usando a criatividade que HeeJin consegue preencher o seu universo com novas, dando a ele um novo propósito.

Silva e Motta (2020b) apontam que outro fenômeno importante desse período é a expansão das figuras de referência do indivíduo adolescente, uma vez que acontece um afastamento do seio familiar que normalmente servia como norteador durante a infância, então os adolescentes buscam essas novas referências em outros grupos e personalidades (SILVA E MOTTA, 2020b, p.29). Winnicott (1999) coloca que a família não é simplesmente

deixada de lado, ela ainda é utilizada dentro do possível, mas quando a família não está mais a disposição faz-se necessário buscar outras unidades sociais que vão suprir esta falta durante o amadurecimento do adolescente (WINNICOTT, 1999, p.153).

Segundo Oliveira (2009), é nessa fase que os adolescentes começam a sinalizar que não dependem mais unicamente da proteção familiar, sendo comum que os púberes comecem a mostrar o desejo de serem independentes e fazem isso tentando se inserir em outros grupos sociais, como por exemplo, grupos de amigos (OLIVEIRA, 2009, p.109).

Para exemplificar esse processo, podemos utilizar um trecho do videoclipe “*Love & Live*” (2017), que é focalizado nas integrantes da primeira *unit* do projeto, Loona 1/3, mais especificamente na integrante ViVi. O clipe mostra o cotidiano escolar das garotas, apresentando-as como estudantes colegiais que compõem um time de atletismo do colégio. Embora elas sejam colocadas como amigas próximas, é notável que ViVi se sente um pouco desencaixada das demais.

ViVi é representada como não sendo completamente humana, nos elementos visuais e na descrição do clipe é dito que ela é um andróide (indivíduo metade humano, metade robô) que veio de um mundo desconhecido e ainda está tentando se adaptar a sua nova casa: o LOONAVERSO.

No trecho, constatamos que ViVi possui habilidades físicas extraordinárias, mantém sempre uma expressão séria no rosto, está sempre acompanhando as demais garotas em silêncio, carrega sua bateria nas costas e precisa recarregar de tempos em tempos. Apesar disso as outras integrantes se esforçam para mantê-la incluída, desde ajudando a recarregar sua bateria e até lhe presenteando com caixinhas de suco, embora ela não precise se alimentar por ser uma andróide - caixinhas que ela guarda com carinho dentro do seu armário (1min50s - 2min24s).

De acordo com Oliveira (2009), a escola acaba sendo um possível ambiente facilitador, assim como na família, a escola também possui normas, papéis designados e desempenhos a serem atingidos. O indivíduo adolescente utiliza o ambiente escolar como uma forma de fazer seus ideais se tornarem reais, individualmente ou a partir de ações em grupo, os púberes veem na escola um local de possibilidades de criar o seu jeito de ser e estar no mundo (OLIVEIRA, 2009, p.108).

A andróide encontra nesse grupo de amigas da escola um espaço para questionar sua própria identidade e a forma como ela interage com o ambiente ao seu redor. Sendo uma andróide, ViVi não passa pelas mesmas experiências que as demais integrantes, ela não sente fome ou cansaço e existem sentimentos que ela não é capaz de compreender do mesmo modo que as suas colegas.

Em contrapartida, ela passa por dificuldades únicas, como precisar recarregar sua bateria ou questionar-se sobre sua humanidade, experiências que não são compartilhadas pelas outras três. Winnicott (2005) afirma que esse é um período de descoberta pessoal e estabelecimento de uma identidade, e que cada indivíduo estará empenhado nisso à sua maneira (WINNICOTT, 2005, p.151). A jornada de ViVi neste capítulo trata-se justamente de definir quem ou o quê ela é: uma humana, um andróide ou mesmo algo entre os dois. Esses questionamentos só surgem quando ela tenta se encaixar no grupo de amigas, procurando o elemento que permite que elas se identifiquem mesmo com diferenças tão evidentes.

Sobre esse processo de identificação, Winnicott (2005) coloca que os adolescentes vão sempre buscar por novos modos de experienciar a realidade, mesmo que isso signifique jogar fora todas as referências que foram construídas durante a infância. Segundo o autor:

Podemos vê-los em busca de uma forma de identificação que não os decepcione em sua luta, a luta pela identidade, a luta por sentirem-se verdadeiros, a luta para não se encaixarem num papel determinado pelos adultos, mas que lhes permita passarem por tudo o que tiverem de passar. (WINNICOTT, 2005, p.157-158)

Em um trecho de “*new*” (2017), podemos ver a integrante Yves em cima de uma plataforma rodeada por diversos animais de pelúcia, com um taco de golfe ela golpeia as pelúcias para longe (1min40s - 1min46s). Pelúcias, e brinquedos de modo geral, são elementos comumente relacionados à infância, ao golpeá-los para longe é como se Yves estivesse rejeitando os objetos infantis, preferindo recomeçar do zero agora que está entrando numa nova fase.

O clipe de “*Heart Attack*” (2017), também possui uma cena emblemática muito relacionada à citada acima. Aqui vemos a integrante Chuu focada em espelhar Yves: veste as mesmas roupas, imita passos de dança, tira fotos como ela, até mesmo golpeia um animal de pelúcia da mesma forma que Yves fez (1min12s - 1min19s). Yves rejeitou os elementos infantis para conseguir continuar sua busca por independência, Chuu vê Yves como uma ídola, um exemplo a ser seguido. Também querendo alcançar a independência, ela repete os passos da colega acreditando que essa é a melhor maneira de passar para a experiência da adolescência.



Nesse sentido, Oliveira (2009) vai dizer que:

Ídolos dos quais utilizam o mesmo penteado, games, vários talismãs e objetos de adornos que atuam nos inter-relacionamentos. Estes elementos acabam tendo existência similar a dos objetos transicionais, ou seja, uma membrana de interconexão entre o mundo externo e a realidade psíquica. Quanto menos o adolescente se encontra dentro de si, mais ele se produz externamente, como forma de sentir, perceber que está sendo notado. (OLIVEIRA, 2009, p.109 - 110).

Os adolescentes não crescem e amadurecem na mesma velocidade, cada um deles levará seu próprio tempo para se desenvolver- e esse tempo depende de diversos fatores únicos. A questão de Chuu, colocada tanto nos elementos visuais quanto na descrição de seu clipe, é que ela ainda se considera infantil demais, não acredita que está crescendo rápido o suficiente e por esse motivo tenta forçar sua maturação ao se espelhar em uma figura que ela considera um exemplo de independência e que se tornou madura no tempo certo: Yves.

Segundo Winnicott (1999, p.159) os adolescentes sabem que passarão por mudanças, mas não fazem ideia de como ou quando estas acontecerão, tudo que eles podem fazer é esperar que elas venham - e mesmo quando estas ocorrem, podem não acontecer do jeito esperado. De acordo com o autor isso cria uma pressão nesses adolescentes e alguns “podem acabar imitando os que se desenvolveram mais cedo, situação que conduz a uma falsa maturação, cuja base é a identificação, e não o processo inato de crescimento” (WINNICOTT, 1999, p.160).

Com base nesses exemplos, podemos compreender que não existe uma única maneira de passar da infância para a adolescência. Alguns indivíduos vão aproveitar as experiências que já tiveram com o ambiente, como HeeJin e outros irão rejeitar completamente tudo que construíram durante a infância para recomeçar, como Yves. Nesse processo também é possível que os adolescentes façam uso da identificação para lidar com suas mudanças, seja espelhando-se em uma referência como Chuu, ou mesmo a partir das dinâmicas e relações dentro de um grupo como ViVi.

### **3.2 Lua Cheia**

Para introduzir este eixo existem duas cenas emblemáticas importantes. Em “*Love Cherry Motion*” (2017), há um momento em que a integrante Choerry está acompanhada de Yeojin e HaSeul, o trio brinca de Jenga - um jogo que utiliza blocos de madeira -, entediada

com a brincadeira Choerry nota que em cima da cama há uma fatia de bolo decorada com uma cereja no topo, ela então come a cereja e tudo no clipe se transforma: uma luz roxa preenche a tela, a música ganha batidas mais fortes e agressivas, Choerry aparece utilizando roupas distintas das que usava antes e até sua atitude parece ter se transformado, quando ela acorda segundos depois continua em cima da cama, mas o ambiente ao seu redor é completamente novo (1min21s - 1min43s).

Outro videoclipe importante a ser mencionado é “*Kiss Later*” (2017), protagonizado pela integrante mais jovem do grupo, YeoJin, que tinha somente 14 anos na época de seu lançamento. Assim como em “*Vivid*”, são feitas referências a diversos contos de fada populares, tendo destaque a história da “Princesa e o Sapo”, onde um sapo tenta convencer uma princesa a beijá-lo. A cena inicial mostra um sonho de YeoJin, ela se encontra em um quarto ricamente decorado e sendo recebida por príncipes que lhe trazem presentes de todos os tipos, o sonho se encerra com a chegada de um príncipe usando uma cabeça de sapo, o qual ela rejeita e YeoJin acorda não em um quarto de princesa, mas em um quarto comum - porém, o “príncipe sapo” continua lá (0min15s - 0min55s). Assim como no conto em que se inspira, o videoclipe mostra as diversas tentativas do príncipe em convencer YeoJin a beijá-lo, em outra cena emblemática ela até cogita dar seu primeiro beijo, mas acaba se assustando e correndo para longe (2min36s - 2min43s).

Apesar de confusa, Choerry parece aceitar este novo universo com mais facilidade, espontaneamente ela deixa de jogar Jenga com as amigas para “morder a cereja” e inserir-se em um outro contexto, onde tudo parece ser mais intenso, misterioso e desconhecido. Por outro lado, YeoJin recusa-se a abrir mãos dos seus sonhos de contos de fadas - assim como o jogo de Jenga, são coisas comumente relacionadas à infância - e rejeita qualquer novidade que possa mudar alguma coisa dentro do seu universo.

Para Dias (2003, p.292), mesmo para uma criança saudável não há como fugir das ansiedades causadas por essa passagem, a forma como o indivíduo vai lidar com as mudanças da puberdade dependerá essencialmente do que foi vivido durante a infância. Segundo a autora, as mudanças corporais e o despertar da sexualidade - típicos desta fase do desenvolvimento - são acontecimentos difíceis de se lidar, especialmente se o indivíduo ainda não desenvolveu formas de contornar os problemas que surgem ou não possui um ambiente que lhe dê o suporte necessário para tal.

Enquanto Choerry move-se para esta nova etapa com excitação e curiosidade, YeoJin tenta rejeitá-la, o ato de crescer - aqui representado por dar o primeiro beijo - é um fator que lhe causa muita ansiedade, ela acredita que ao rejeitar o beijo do “Príncipe Sapo” estará postergando seu próprio crescimento. Winnicott (2005, p.152) diz que a criança saudável chega a adolescência possuindo um método pessoal de como lidar com esses novos sentimentos, mecanismos que a ajudem a tolerar situações de apuro ou mesmo rechaçar situações que lhes sejam intoleráveis.

Aprofundando-se um pouco mais nessa questão, podemos trazer outras duas cenas emblemáticas. Em “*Sweet Crazy Love*” (2017), vemos as integrantes JinSoul e Kim Lip, em cenas de sua vida cotidiana: uma delas está pegando o metrô, enquanto a outra parece caminhar tranquilamente na rua. A única coisa comum entre elas, neste momento, é que ambas parecem estar com algum problema ocular, Kim Lip parece desconfortável ao tocar o próprio olho enquanto JinSoul até mesmo usa um tapa-olho para escondê-lo (1min47s - 1min55s). Segundos depois é revelado que os olhos delas estão brilhando em suas cores representativas (azul e vermelho), e que o “desconforto” eram os seus “super-poderes” acordando, os olhos brilhando agora garantem a elas habilidades sobrenaturais (2min50s - 2min53s). “*Sweet Crazy Love*” é um videoclipe da segunda *unit* do grupo chamada LOONA ODD EYE CIRCLE, onde “odd eye” pode ser traduzido literalmente como “olho estranho” - uma referência à transformação física que acontece nas personagens.

Em “*One&Only*” (2018), videoclipe que dá foco em Go Won, vemos um trecho onde a mesma esconde-se por debaixo de um véu branco e quase transparente, ela mantém o cabelo preto e usa roupas escuras, quando sai debaixo do véu fica visível que ela passou por uma transformação, seus cabelos agora estão loiros e ela usa roupas brancas (2min11s - 2min21s). De forma simbólica, o véu representa um casulo onde Go Won teve sua metamorfose, passando do estágio de lagarta (cabelos e vestes escuras) para o de borboleta (cabelos loiros e vestes brancas). Segundo a descrição do clipe, esta metamorfose representaria para Go Won um momento de libertação e de autoaceitação.

Ambas as cenas podem ser usadas para descrever um momento muito marcante dessa nova etapa: a chegada da puberdade. Winnicott (1994) entende a palavra “puberdade” como um estágio do processo físico do amadurecimento. O autor não usa o termo como sinônimo de “adolescência”, pois para ele a adolescência seria o estágio de atingir a idade adulta por meio

do amadurecimento emocional - não necessariamente um indivíduo que entrou na puberdade estaria passando pelo estágio da adolescência (WINNICOTT, 1994, p.249).

Considerando puberdade como um fenômeno fisiológico, Bichueti (2018, p.72) acrescenta que esse processo físico envolve todas as nuances dos aspectos biológicos da maturação sexual - desde mudanças hormonais até as transformações características do corpo durante essa fase, que podem ocorrer de diferentes formas.

Tanto os super-poderes emergentes de Kim Lip e JinSoul quanto a metamorfose de Go Won podem ser entendidos como metáforas para essas transformações físicas que ocorrem durante a puberdade. As mudanças no corpo podem ocasionar reações como desconforto, no caso de Kim Lip, ou mesmo vergonha, como exemplificado por JinSoul ao tentar esconder seu “olho diferente”. Enquanto que em alguns casos, a chegada dessas mudanças biológicas pode ser um momento de libertação, de alívio e um exercício de autoaceitação como ocorreu com Go Won.

Não existe uma única forma, ou mesmo uma forma correta, de encarar esse processo. Segundo Winnicott (1999) sequer existe um momento certo para essas mudanças começarem, mesmo em indivíduos saudáveis elas podem ocorrer em idades diversas, e tudo que os adolescentes podem fazer é esperar para que elas cheguem, seja com expectativa, excitação, medo, receio ou até mesmo desgosto (WINNICOTT, 1999, p.159-160).

Também durante esse período, geralmente, é quando o adolescente começa a experienciar e descobrir sua própria sexualidade. Há duas cenas emblemáticas que podem auxiliar a exemplificar este fenômeno. Em “*Everyday I Love You*” (2017), protagonizado por ViVi que neste videoclipe trabalha na recepção de um espaço para patinação, há um momento que a garota se apaixona por um dos rapazes que frequenta o estabelecimento, ela o observa com o olhar, tira fotos do mesmo, até tenta descobrir seu número de telefone (0min53s - 1min3s). Durante todo o clipe ela tenta aproximar-se do rapaz que atraiu seu interesse, até que a cena mostra ambos patinando de mãos dadas e tirando várias fotos juntos, no momento seguinte ela acorda de um cochilo no balcão, deixando a dúvida se ela teria se aproximado mesmo do garoto ou apenas fantasiado sobre isso (3min - 3min44s).

Uma cena paralela ocorre em “*new*”, mas dessa vez Yves ocupa o lugar do rapaz, ela e ViVi estão sentadas em bancos calçando seus patins até que Yves segura na mão de ViVi e a leva para patinar pelo espaço (2min18s - 2min46s), porém enquanto a outra cena deixa dúvidas sobre ter acontecido ou não, esta é bastante concreta ao mostrar que o que está se

passando na tela é realidade para as personagens. Yves torna-se alvo do interesse de ViVi, assim como o rapaz da cena anterior, mas dessa vez ocorre uma interação direta entre as duas enquanto a outra pode ter ficado apenas na imaginação da personagem.

Segundo Dias (2015), nessa etapa do amadurecimento surge uma potência nova e também assustadora, muita coisa que antes ficava somente no campo da fantasia agora pode ser concretizada na realidade, o adolescente é fisicamente capaz de realizar o que antes a criança só conseguia imaginar - por exemplo, a possibilidade de realizar atos sexuais ou mesmo engravidar (DIAS, 2015, p.4). A patinação, nesse contexto, pode servir como uma metáfora para a experimentação, na primeira cena ViVi conseguia somente sonhar sobre como seria patinar junto com a pessoa por quem se atraiu, enquanto que na segunda cena emblemática ela realiza de fato este feito.

Outro ponto válido de ser citado é que enquanto *“Everyday I Love You”* mostra ViVi atraída por um rapaz, em *“new”* sua atração está em Yves, outra garota. Dias (2003) coloca que durante esse momento de experimentação podem surgir diversas incertezas, já que o indivíduo ainda está se descobrindo sexualmente. Segundo a autora, a menos que alguma definição tenha sido previamente forçada pelo ambiente, é comum que o indivíduo adolescente ainda não saiba ao certo qual sua orientação sexual e pode tanto tentar descobrir as possibilidades de sua sexualidade quanto reprimi-las (DIAS, 2003, p.293).

Um exemplo dessa repressão acontece em *“Around You”* (2016), na cena vemos HyunJin aproximar-se do rapaz por quem ela possui interesse, na mão ela traz diversas cartas e poemas escritos à mão falando sobre seus sentimentos novos e desconhecidos, só que durante toda a cena ela não consegue entregá-las ao rapaz, retirando-se do ambiente em seguida e sentando-se na escada, preferindo guardar os seus sentimentos para si do que os admitir para si mesma ou para os outros (2min18s - 2min46s). Em um evento similar ao que ocorreu com YeoJin, ela tenta postergar o próprio crescimento e a chegada desta sexualidade, optando por esconder esses novos sentimentos das outras pessoas enquanto os nega para si mesma.

Vale a pena ressaltar que o adolescente ainda não apropriou-se deste corpo púbere, um corpo que agora é diferente do corpo infantil, encontra-se crescendo e acuado por seus próprios impulsos ainda não experienciados, o indivíduo adolescente também não sabe muito de si mesmo, ainda desconhece seus próprios recursos, forças, direção e potência, não entende

quais são os limites de cada um destes pontos, não somente referindo-se à sexualidade ou à prática sexual, mas na vida como um todo (DIAS, 2015, p.3).

### 3.3 Lua Nova

Para iniciar a discussão deste último eixo, trazemos uma cena emblemática de *“Let Me In”* (2016), videoclipe protagonizado por HaSeul. Na cena, vemos HaSeul em uma planície nevada onde há várias pedras brilhantes pelo chão, a garota pega uma destas pedras e com o auxílio de um estilingue a atira na direção de outro ser (uma segunda versão dela própria, porém trajando roupas feitas com penas brancas e usando um cabelo loiro), após ser atingida, a “outra HaSeul” cai morta (2min34s - 2min48s). O clipe encerra com HaSeul segurando o corpo de um pássaro branco em suas mãos, ao mesmo tempo assustada e surpresa com o que acabou de fazer (3min - 3min11s).

No eixo anterior, foi mostrado como a adolescência é um período onde o que antes ficava no campo da fantasia aqui torna-se uma possibilidade real e isso diz respeito não somente a experimentação da sexualidade, mas também a potencialidade de matar, de destruir e de violentar, aqui os riscos tornam-se reais (DIAS, 2015, p.4). Para Winnicott (1999, p.153), a agressividade é algo inerente ao ser e presente em todos os estágios do desenvolvimento, mas é na adolescência que ela começa a se tornar mais visível, pois a criança agora não tem mais o corpo e a força de uma criança, bem como ainda não sabe dimensionar e direcionar essa nova potência que possui.

Durante a cena, HaSeul depara-se com um lado de si que é ao mesmo tempo surpreendente e assustador, percebe que ela agora tem o potencial de ferir ou até matar - mesmo que simbolicamente - outro indivíduo ou objeto. Segundo Winnicott (1999, p.155), nas fantasias inconscientes, referentes à puberdade ou a adolescência, sempre haverá a morte simbólica de alguém, seja da figura dos pais, da família ou até mesmo do próprio indivíduo: se a criança está alcançando a fase adulta, é a custa da morte de outro adulto que essa mudança pode ser conseguida. HaSeul consegue alcançar, simbolicamente, a fase adulta às custas da morte da “outra HaSeul”, que vem por suas próprias mãos.

Segundo Winnicott (2005):

Um dos objetivos na construção da personalidade é tornar o indivíduo capaz de drenar cada vez mais o instintual. Isso envolve a capacidade crescente para reconhecer a própria crueldade e avidez, que então, e só então, podem ser dominadas e convertidas em atividade sublimada. (WINNICOTT, 2005, p.96).

O autor coloca que essa experimentação da agressividade é importante para o desenvolvimento do indivíduo, não só na passagem da infância para a adolescência, mas também do adolescente para entrar na vida adulta. Como citado no primeiro eixo, o indivíduo adolescente está passando por um processo de luto do mundo infantil, precisando lidar não somente com a perda do seu corpo infantil, mas também com o afastamento dos pais infantis que eram suas figuras norteadoras, perdas que geram grande sofrimento (ALMEIDA; DAGASH, 2019, p.88). As tentativas de lidar com esse sofrimento vão exigir que o indivíduo explore seus próprios impulsos agressivos.

HaSeul reconhece em si mesma essa capacidade de ferir, de matar, de cometer atos cruéis e só a partir desse momento é que ela será capaz de lidar com esses impulsos quando eles surgirem novamente. Como coloca o autor, é a partir desse ponto que é possível dominar essas sensações e enfim sublimá-las. No entanto, isso não significa que a agressividade deixará de existir no indivíduo, o que muda é a forma como ela vai passar a surgir.

A agressividade pode possuir dois significados: tanto uma resposta, direta ou indireta, ao sentimento de frustração quanto uma importante fonte de energia do indivíduo. Há momentos em que a agressividade se manifesta plenamente e se consome, onde o indivíduo sozinho conseguirá lidar com ela, mas haverá outras situações onde somente o indivíduo não dará conta e se faz necessário uma intervenção do ambiente, para impedir que essa agressividade cause danos a ele próprio e/ou aos outros (WINNICOTT, 2005, p.97).

Essa agressividade, entretanto, pode ser direcionada para outros comportamentos que não necessariamente vão envolver violência física, como por exemplo o da rebeldia. Dias (2015) vai dizer que a agressividade do adolescente tem um ímpeto para a rebelião, os adolescentes começam a criticar, questionar e implicar com tudo que os adultos fizeram ou deixaram de fazer, e com todas as decisões que os adultos tomam em relação a vida dos adolescentes - sejam estas críticas válidas ou não -, cria-se um certo repúdio em tudo aquilo que foi criado pela sociedade até então, tudo que veio do “mundo dos adultos” (DIAS, 2005, p.6).

No videoclipe de “*love4eva*” (2018) encontramos quatro personagens: Yves, Chuu, Go Won e Olivia Hye. Primeiro somos apresentados ao ambiente em que elas vivem, um castelo que é regido por uma instrutora, a mulher mantém as garotas sob uma rotina bem

rígida: ela checa tamanho das unhas, postura ao ficar em pé e até mesmo que livros elas leem (0min43s - 0min55s). Yves aproveita a distração da instrutora e se esgueira para fora do castelo enquanto as outras meninas estudam, mas acaba sendo descoberta por causa das meias sujas de terra, o que resulta no momento em que ela é disciplinada pela mulher (1min2s - 1min18s).

Como resposta ao ambiente rígido, Yves inicia um plano de fuga, consegue convencer Chuu e Go Won a acompanhá-la e então o trio distrai a instrutora para conseguir fugir pela floresta, Olivia Hye não possuía intenções de deixar o castelo, então acaba ficando para trás sozinha (2min46s - 3min20s). Segundo a descrição do clipe, Yves desaprova as regras rígidas do lugar onde vive, então começa a descumpri-las em pequenos atos, até que tudo culmina em um grande ato de rebeldia onde ela foge com duas de suas colegas para juntas fundarem um novo lar. Elas estão o tempo todo desafiando e, literalmente, fugindo das normas que foram impostas, pois só assim elas são capazes de sentir que tem algum poder de decisão, que elas existem e que são verdadeiras. Sobre isso, Winnicott (2005) acrescenta que:

A necessidade de evitar a solução falsa; a necessidade de se sentirem verdadeiros ou de tolerarem não sentir nada; a necessidade de desafiar – num contexto em que a dependência deles é satisfeita e podem confiar em que continuará sendo satisfeita; a necessidade de espicaçar constantemente a sociedade, para que o antagonismo da sociedade se manifeste e possa ser enfrentado com antagonismo. (WINNICOTT, 2005, p.158).

Entretanto, nem sempre esses confrontos vão ocorrer da melhor maneira ou as decisões dos adolescentes irão resultar em consequências positivas para os mesmos, pois estes ainda são imaturos e não conhecem muito bem o solo em que estão pisando. Mas, para o autor, mesmo na imaturidade adolescente é possível encontrar pontos essenciais para o seu desenvolvimento. Winnicott (1999, p.156-157) entende a imaturidade como um elemento de saúde durante a adolescência e que a única “cura” para ela é a passagem do tempo e o crescimento para o amadurecimento que ela pode trazer. Ela contém características do pensamento criativo, sentimentos novos e desconhecidos e traz ideias para um modo de vida diferente, esse confronto com a sociedade faz-se necessário, pois esse novo modo de pensar pode trazer mudanças significativas no convívio social, nas normas que estão estabelecidas, na forma de pensar de uma geração (WINNICOTT, 1999, p.158).

Chuu e Go Won, embora não sejam mostradas como sendo agentes ativas deste plano de fuga, enxergam Yves em um posto de liderança, alguém com ideais semelhantes aos seus, os quais elas apoiam. Segundo Dias (2015), o indivíduo adolescente sempre vai buscar algo



que justifique o que sente, por mais arriscado que seja, e se ele ou ela não puder cometer esses riscos por si, vai acabar se aliando a uma figura que proponha esse gesto de rebeldia, um líder.

A fuga de Yves e suas colegas, embora possa ser interpretada como uma ideia arriscada e impensada, mostrou-se necessária ao questionar a rigidez da instrutora que as disciplinava. Para elas, sair daquele ambiente era a única alternativa possível de criar algo novo, um espaço que não fosse tão opressor e que as permitisse exercer sua habilidade de explorar e pensar em novas ideias, aprender a questionar, criticar ou mesmo desafiar também faz parte do processo de atingir a maturidade, desde que seja realizado em um ambiente seguro e saudável, onde os adolescentes consigam encontrar o suporte necessário (DIAS, 2015, p.6).

Outra personagem abordada em *“love4eva”* é Olivia Hye, que ao contrário das demais, permaneceu no castelo e acabou ficando sozinha. Ela assiste da sacada enquanto as meninas fogem para a floresta, em silêncio, momentos depois as cenas intercalam entre as meninas se divertindo e ela sozinha na mansão (3min5s - 3min10s), eventualmente Olivia Hye decide ir atrás delas, mas já não consegue seguir o rastro e acaba se perdendo, ficando sozinha novamente (3min21s - 3min34s). Durante todo o momento, Olivia Hye é colocada como alguém que se isola dos demais voluntariamente, e quando decide aproximar-se das outras acaba sendo tarde demais, pois elas já foram embora.

De acordo com Winnicott (2005, p.153) assim como o bebê, o adolescente também é essencialmente um isolado, e é a partir desse isolamento que ele vai conseguir se lançar naquilo que pode resultar em relações. Repetindo um processo que ocorre na infância, o indivíduo adolescente busca através dessas relações individuais, uma a uma, o que pode levá-lo finalmente a socialização. Segundo o autor, podemos ver os adolescentes como coleções de jovens isolados, que estão tentando agrupar-se em virtude de seus interesses e preocupações comuns, agregando ideias, ideais, modos de viver ou mesmo modo de se vestir semelhantes (WINNICOTT, 2005, p.153).

Yves, Chuu e Go Won compartilham da mesma revolta que possuem contra o lugar onde vivem, encontram um ponto semelhante em seus ideais e acabam unindo-se num mesmo propósito: fugir e buscar um novo lar. Inicialmente, Olivia Hye não parece incomodada com as regras da instrutora, até mesmo parece desaprovar o comportamento de suas colegas, o que resulta num isolamento mútuo - tanto ela se isola espontaneamente, quanto as outras acabam excluindo-a do plano de fuga. Somente quando se vê sozinha lá dentro, e quando passa a ser a

única que está sofrendo com a disciplina rígida, que ela começa a questionar os métodos da instrutora e as normas do lugar, e então ela também acaba fugindo, porém sozinha.

Durante a adolescência, é comum que os indivíduos passem por momentos onde são preenchidos por um sentimento de inutilidade, o que Winnicott chama de área de depressão, nesse período o indivíduo não é capaz de aceitar conciliações, meios-termos ou concessões mútuas. Segundo Dias (2015, p.10) essas “concessões” estão relacionadas com um sentimento de falsidade ou impostura, pois para o adolescente o que importa é diferenciar o que é real e o que é sentido como falso. Dessa forma, a concessão seria somente um alívio momentâneo, uma forma de viver como é “politicamente ou familiarmente correto” e não uma solução real para a tarefa que o adolescente tem a cumprir, para o adolescente esse alívio - ou essa “impostura” - tornar-se uma ameaça a sua própria existência (DIAS, 2015, p.10).

Momentaneamente, Olivia Hye aceitou as condições da instrutora e do castelo pois a ideia de fugir dali lhe era assustadora demais. Viver sob uma rotina regrada acabava sendo um alívio momentâneo para que ela não precisasse se preocupar com a fuga, mesmo sabendo que ela também queria fugir. E no momento em que essa “impostura” começa a ser ameaçadora - representada por sua solidão no lugar -, ela decide deixá-la de lado e fugir também, buscando nessa jornada conseguir cumprir a tarefa de encontrar o seu eu, de construir uma identidade própria, de sentir-se real.

Sobre isso, Oliveira (2009, p.95) coloca que na luta por sentir-se real o adolescente vai acabar se colocando em diversas situações, mesmo que às vezes nem saiba o motivo de estar fazendo certas coisas, mas que o indivíduo vai buscar viver diversas situações que lhe permitam sentir uma gama de emoções novas, pois a passagem pela adolescência depende da existência dessas experiências - por mais conflituosas e incompreensíveis que elas sejam.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho buscou identificar, dentro da narrativa do universo fictício criado pelo grupo LOONA, elementos da vivência adolescente e analisa-los a partir da teoria de Winnicott. Utilizando as produções audiovisuais do grupo como material de análise foi possível observar diversas cenas e elementos visuais que representassem a adolescência, referenciando diferentes momentos dessa etapa do desenvolvimento. Por meio da perspectiva winnicottiana foi possível utilizar essas cenas para discutir diferentes processos que fazem

parte da adolescência: a saída da infância, a busca por novas referências, as transformações do corpo, a chegada da puberdade, a construção da sexualidade, a forma de lidar com os momentos conflituosos desse período, entre outros aspectos importantes. Diante dos resultados, a narrativa do LOONAVERSO mostrou-se um material muito interessante para se estudar a adolescência, bem como os conceitos de Winnicott sobre esse tema, alcançando os objetivos deste trabalho.

Como pontuado por Winnicott (2005) só existe uma única cura real para a adolescência, que é o amadurecimento, e o indivíduo só é capaz de amadurecer com a passagem do tempo. Somente através desse processo que ele será capaz de tornar-se adulto, esse sentimento não pode ser acelerado, mas pode ser interrompido ou mesmo destruído caso as condições não sejam favoráveis. Dias (2015) acrescenta ainda que a adolescência é um período que precisa ser vivido, e nenhuma concepção de fora deve se antecipar à experiência individual de ser adolescente.

É importante que o púbere compreenda que ele ainda não está pronto para assumir as tarefas próprias da vida adulta, mas ao mesmo tempo não pode-se traçar um perfil prévio desse jovem, assumindo o que ele é, o que ele precisa fazer ou deixar de fazer, pois são suas experiências ao longo da vida que vão construir a resposta para a pergunta: o que é ser um adolescente? E é basicamente a proposta que o LOONAVERSO pretende alcançar.

Na descrição de “Why Not?” (2020), é posto que o objetivo final da jornada do LOONA é derrubar os obstáculos do “preconceito” e das “normas”, e criar um mundo onde suas vozes e suas vivências possam ser contadas. Um universo onde nenhuma delas, e conseqüentemente nenhuma outra garota, seja silenciada.

O que LOONA tenta fazer com suas histórias é dar voz a algumas das tantas experiências que podem fazer parte do cotidiano do seu público jovem, muitos daqueles que acompanham as obras audiovisuais do grupo podem estar vivendo situações similares as ali representadas mesmo que não de uma forma idêntica. Embora seja impossível representar todas as adolescências, já que cada indivíduo se constrói de forma única, o LOONAVERSO tenta trazer uma diversidade de histórias que podem acontecer com diversos adolescentes.

A partir da narrativa do LOONAVERSO, consegue-se visualizar exemplos de como ocorre a saída do indivíduo do mundo infantil para um universo completamente novo, desconhecido e até mesmo ameaçador. Durante os vídeos foi possível encontrar momentos emblemáticos, que representam diferentes experiências comuns da adolescência: as

transformações do corpo na puberdade, a perda das referências infantis, o processo de adaptação a um novo grupo ou ambiente, o despertar da sexualidade, o sentimento de isolamento, o choque ao descobrir a potencialidade da própria agressividade e as diferentes formas de lidar com ela, a rebeldia, a imaturidade, entre outros elementos e perspectivas que fazem parte desta etapa essencial do desenvolvimento humano.

O grupo tenta trazer uma abordagem da vivência adolescente que não é puramente negativa, claro que existem seus conflitos e problemas a serem resolvidos, mas estes fazem parte da jornada de crescimento das personagens e são essenciais para que a história continue. A adolescência no LOONAVERSO não é somente um obstáculo a ser ultrapassado, mas um período de experiências e de possibilidades a serem explorados, tanto individualmente quanto no coletivo.

Mota (2013) aponta como as expressões artísticas podem ser mecanismos interessantes de conectar o indivíduo com a realidade, fazê-lo se sentir parte de algo, de encontrar o seu lugar dentro da sociedade. Especialmente em um período como a adolescência, onde a busca por novas referências é constante, a arte pode servir como um objeto de identificação, algo no qual se espelhar ou simplesmente refletir sobre. Nesse sentido, é essencial que obras voltadas para adolescentes retratem esse período como ele é de fato, com todas as suas descobertas, potencialidades e conflitos.

É importante que existam mídias audiovisuais onde o adolescente possa enxergar-se da maneira mais fiel e segura possível, especialmente se estas mídias possuem a adolescência como foco principal. Também é interessante analisar obras voltadas para adolescentes na tentativa de compreender qual tipo de adolescência está sendo representada ali, e de que forma ela conversa com os acontecimentos da época em que está sendo produzida.

A relação entre adolescência e arte ainda é um tópico pouco abordado, embora seja repleto de grande potencial de estudo. Muitas pesquisas ainda podem ser realizadas neste campo, especialmente pela perspectiva winnicottiana, cujo material sobre adolescência é amplo e deve ser ainda mais explorado e atualizado.

Por ter tido seu foco nos videoclipes do grupo, este trabalho não abordou todo o resto do material audiovisual que faz parte da construção do LOONAVERSO: letras das músicas, fotografias, materiais lançados em eventos, entre outros elementos narrativos que podem ser explorados, bem como a relação destes com o conceito de adolescência. Este trabalho trouxe apenas um recorte de toda a história que é contada pelo grupo desde o início do seu projeto.

Existem ainda aspectos sociais e culturais da Coréia do Sul que permeiam a noção de adolescência retratada pelo LOONA que este trabalho não foi capaz de contemplar. Compreende-se que a vivência adolescente possui especificidades e peculiaridades que variam de acordo com a região, a cultura, a economia e demais aspectos sociais que fazem parte da construção do indivíduo. Deste modo, a forma como o LOONA interpreta em sua narrativa a experiência de adolescentes sul-coreanos é um tópico que não foi desenvolvido neste trabalho, mas que pode ser explorado futuramente.

O grupo LOONA continua ativo durante o período em que esse trabalho foi escrito, ainda existem novas jornadas a serem contadas pelas integrantes no LOONAVERSO por meio de seus videoclipes, músicas e outras mídias autorais. Ainda existe a possibilidade de utilizar o trabalho do grupo buscando investigar novas temáticas ou utilizando novas abordagens.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Janaína Fassinato Pio de; DAGASH, Najwa. A importância do amadurecimento emocional para o processo de reconhecimento dos adolescentes. **Revista de Direitos Sociais e Políticas Públicas**, Belém, v. 5, n. 2, p. 87-102, jul. 2-19.

BICHUETTI, Luciana Pontes. As contribuições winnicottianas para a clínica com adolescentes: o caso Patrick e a retomada do processo de amadurecimento na adolescência. **Cad. psicanal.**, Rio de Janeiro, v. 40, n. 39, p. 67-90, dez. 2018. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-62952018000200004&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-62952018000200004&lng=pt&nrm=iso). Acesso em 11 dez. 2021.

CARVALHO, Andreza Gomes de. Adolescentes e Facebook: do espaço potencial e ambiente suficientemente bom à possibilidade de brincar na rede. **Estud. psicanal.**, Belo Horizonte, n. 44, p. 91-100, dez. 2015. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-34372015000200010&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372015000200010&lng=pt&nrm=iso). acessos em 11 dez. 2021.

COSTA, Luiza Cesar Riani *et al.* Experiências da autolesão não suicida para adolescentes que se autolesionaram – contribuições da teoria psicanalítica winnicottiana. **Texto & Contexto Enfermagem**, [S. L.], v. 30, n. 1, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1980-265X-TCE-2019-0382>. Acesso em: 11 dez. 2021.

COUTINHO, Luciana Gageiro. O adolescente e a educação no contemporâneo: o que a psicanálise tem a dizer. **Cad. psicanal.**, Rio de Janeiro, v. 37, n. 33, p. 155-174, dez. 2015. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-62952015000200008&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-62952015000200008&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em 11 dez. 2021.

DIAS, Elsa Oliveira. Os estágios da dependência e independência relativas. In: DIAS, Elsa Oliveira. **A Teoria do Amadurecimento de D. W. Winnicott**. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda., 2003. Cap. 4, p. 227-309.

DIAS, Elsa Oliveira. Adolescência e psicose. In: **Winnicott e-prints: Revista Internacional de Psicanálise Winnicottiana**. v.10, n. 02, São Paulo: DWW editorial, 2015.

MACCARI, Jefferson Felipe Galvan. **O storytelling como recurso estratégico na ação de lançamento do grupo musical “Loona”**. 2018. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda) – Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Comunicação e Artes, Cuiabá, 2018.

MACHADO, Rebeca Nonato *et al.* O mito de origem em famílias adotivas. **Psicologia Usp**, São Paulo, v. 30, n. 1, p. 1-10, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0103-6564e160102>. Acesso em: 03 dez. 2021.

MARTINS, Eduardo de Carvalho; IMBRIZI, Jaquelina Maria; GARCIA, Maurício Lourenção. Cinema, subjetividade e sociedade: a sétima arte na produção de saberes, uma experiência de extensão de extensão na universidade federal de São Paulo. **Revista de Psicologia**, Fortaleza, v.8, n.1, p. 75-86, 2017.

MOTA, Amanda de Oliveira. **O teatro como palco para o self: entre Winnicott, a arte, e a clínica da atenção psicossocial**. 2013. 295 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Psicologia Clínica, Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Cap. 4.

NUNES, Ana Ignez Belém Lima; SILVA, Mayara Luiza Freitas. O viver criativo e a adolescência: uma experiência no espaço escolar. **Revista Eletrônica de Educação**, [S.L.], v. 9, n. 3, p. 180-197, 30 nov. 2015. FAI-UFSCar. <http://dx.doi.org/10.14244/198271991268>.

ONOCKO-CAMPOS, Rosana. Comportamento antissocial nos jovens como sequela da privação: contribuições da clínica winnicottiana para as políticas públicas. **Interface: Comunicação, Saúde e Educação**, [s. l.], v. 67, n. 22, p. 1091-1098, 2018.

QUEIROGA, Louise. **K-pop cresce 47% no Brasil, segundo dados inéditos do Spotify.** 2020. Disponível em: <https://extra.globo.com/tv-e-lazer/musica/k-pop-cresce-47-no-brasil-segundo-dados-ineditos-do-spotify-confira-rankings-24655053.html>. Acesso em: 13 jan. 2022.

RUSSEL, Erica. **K-Pop Group LOONA Talks #StanLoona and Why They Love Orbits:** korean pop group loona discuss #stanloona and the importance of diversity. Korean pop group LOONA discuss #StanLoona and the importance of diversity. 2019. Disponível em: <https://www.teenvogue.com/story/k-pop-group-loona-stanloona-why-they-love-orbits>. Acesso em: 05 jan. 2022.

SANTOS, Eder Soares. Criação em Winnicott e (re)criação filosófica. **Acta Scientiarum. Human And Social Sciences**, Londrina, v. 40, n. 1, p. 1-8, jan. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.4025/actascihumansoc.v40i1.37998>. Acesso em: 03 dez. 2021.

SILVA, Cláudia Yaísa Gonçalves da; MOTTA, Ivonise Fernandes da. A perspectiva de futuro no contexto da adolescência em acolhimento institucional. **Nat. hum.**, São Paulo, v. 22, n. 2, p. 189-203, dez. 2020a. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-24302020000200013&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-24302020000200013&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 11 dez. 2021.

SILVA, Cláudia Yaísa Gonçalves da; MOTTA, Ivonise Fernandes da. Nas batidas do rap: uma reflexão winnicottiana sobre o amadurecimento juvenil. **Ágora: Estudos em Psicologia Psicanalítica**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 2, p. 24-34, maio 2020b.

WINNICOTT, Donald Woods. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda., 1975.

WINNICOTT, Donald Woods. Psicoterapia psicanalítica com crianças e adolescentes. In: WINNICOTT, Donald Woods. **Explorações Psicanalíticas**. Porto Alegre: Artmed Editora, 1994. Cap. 2, p. 223-287.

WINNICOTT, Donald Woods. A imaturidade do adolescente. **Tudo começa em casa**, 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. p.145-163.

WINNICOTT, Donald Woods. **Privação e Delinquência**. São Paulo: Martins Fontes, 2005. 290 p. (Coleção Psicologia e Pedagogia).

이달의 소녀 (LOONA) "Vivid". Direção de VM Project. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2016. (3 min. 35 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-FCYE87P5L0>.

이달의 소녀 (LOONA) "Around You". Direção de Digipedi. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2016. (3 min. 47 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mybsDDymrsc>.

이달의 소녀 (LOONA) "Let Me In". Direção de Digipedi. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2016. (3 min. 13 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6a4BWpBJppl>.

이달의 소녀 (LOONA) "Kiss Later". Direção de Digipedi. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2017. (3 min. 31 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=thpTOAS1Vgg>.

이달의 소녀 (LOONA) "Love & Live". Direção de Digipedi. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2017. (4 min. 32 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4K4b9Z9ISwc>.

이달의 소녀 (LOONA) "Everyday I Love You". Direção de Digipedi. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2017. (3 min. 53 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZNCbZM5SvbY>.

이달의 소녀 (LOONA) "Love Cherry Motion". Direção de Digipedi. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2017. (3 min. 59 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VBbeuXW8Nko>.

이달의 소녀 (LOONA) "Sweet Crazy Love". Direção de Digipedi. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2017. (4 min. 14 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cG7FkoNKBzI>.

이달의 소녀 (LOONA) "new". Direção de Digipedi. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2017. (3 min. 13 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LIDe-yTxda0>.



이달의 소녀 (LOONA) "Heart Attack". Direção de Digipedi. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2017. (4 min. 5 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BVVfMFS3mgc>.

이달의 소녀 (LOONA) "One&Only". Direção de Digipedi. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2018. (3 min. 10 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=m5qwcYL8a0o>.

이달의 소녀 (LOONA) "love4eva". Direção de Digipedi. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2018. (4 min. 4 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tIWpr3tHzII>.

이달의 소녀 (LOONA) "Why Not?". Direção de Digipedi. Música: LOONA. [S.L.]: Blockberry Creative, 2020. (3 min. 47 seg.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b6li05zh3Kg>.