

ARCANE: UNA DISTOPIA PARA (RE)PENSAR CAMINOS HACIA LA REVOLUCIÓN

ARCANE: A DYSTOPIA FOR (RE)THINKING PATHS TO REVOLUTION

RESUMEN

Arcane (Netflix, 2021-) se ha convertido en un referente del género distópico televisivo. Su animación cuidada, la profundidad y diversidad de sus personajes, la complejidad de las tramas narrativas, la crítica sistémica y la apuesta transmedia convierten esta serie en un ejemplo de calidad. Por ello, este artículo busca examinar cómo se representan las relaciones de poder en un mundo estructurado en torno al binomio Piltóver/Zaun y cómo lo habitan unos personajes contruidos desde distintos marcadores sociales —clase social, género, origen, racialización, etc.—. Un análisis que no solo nos permite identificar críticas sistémicas propias de la distopía, sino reflexionar sobre las posibles respuestas a las injusticias e imaginar salidas alternativas desde unos márgenes diversos.

ABSTRACT

Arcane (Netflix, 2021-) has become a benchmark in the dystopian television genre. Its meticulous animation, the depth and diversity of its characters, the complexity of its narrative plots, its systemic critique and its transmedia approach make this series an example of quality. For this reason, this article seeks to examine how power relations are represented in a world structured around the Piltóver/Zaun binomial and how it is inhabited by characters constructed from different social markers —social class, gender, origin, racialisation, etc.—. An analysis that not only allows us to identify systemic criticisms typical of dystopia, but also to reflect on possible responses to injustices and imagine alternative solutions from the diverse margins.



DELICIA AGUADO-PELÁEZ

Aradia Coop y Celsius 233,
Estudios culturales, España

PATRICIA MARTÍNEZ-GARCÍA

Aradia Coop y Celsius 233,
Estudios culturales, España



Delicia Aguado-Peláez es Doctora en Comunicación Audiovisual por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Sus líneas de investigación se dirigen al estudio de la ideología presente en los productos culturales de ficción, especialmente en series de televisión y cine de animación, en el marco de los estudios culturales, los estudios de género y la profundización democrática. Actualmente, desarrolla su labor investigadora en Aradia Cooperativa (www.aradiacooperativa.org) y en el grupo de investigación Celsius 233, Estudios Culturales (UDIMA). Entre sus últimas publicaciones, destaca el libro *Series de la resistencia: Diversidad en la televisión frente al trumpismo* (Readuck, 2021).

Patricia Martínez García es Doctora en Ciencia Política por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Sus investigaciones se dirigen al análisis de las formas de dominación que atraviesan la participación política y social de las mujeres, así como a la exploración de las relaciones de poder presentes en la ficción. En la actualidad, desarrolla su labor investigadora en Aradia Cooperativa (www.aradiacooperativa.org) y en el grupo de investigación Celsius 233, Estudios Culturales (UDIMA). Destaca entre sus publicaciones el libro *Series de la resistencia: Diversidad en la televisión frente al trumpismo* (Readuck, 2021), del que es coautora.

PALABRAS CLAVE:

Arcane, distopía, feminismos,
League of Legends, Netflix, serie de televisión

KEY WORDS:

Arcane, dystopia, feminisms,
League of Legends, Netflix, television series

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18093>

Arcane: Una distopía para (re)pensar caminos hacia la revolución



A NETFLIX SERIES

ARCANE

LEAGUE OF LEGENDS

NETFLIX | NOV 6

© 2021 RIFT GAMES, INC. ARCANES, LEAGUE OF LEGENDS AND ALL ASSOCIATED LOGOS AND TRADEMARKS, SERVICE MARKS, AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF RIFT GAMES, INC.

Introducción

El género distópico se ha servido tradicionalmente del sentir del momento para abordar temores sociales y especular con futuros posibles (Martínez Mesa, 2021: 5). En este sentido, tiene una gran capacidad para introducir y dialogar con el contexto cultural, económico, ecológico, político, social y tecnológico del que beben. Y, con ello, de proyectar deseos, dolores y malestares presentes en las sociedades en las que se insertan, siempre teniendo en cuenta la posición situada de las personas que realizan dicha proyección (Haraway, 1995 [1991]: 313-346).

No es de extrañar, por tanto, que en la actualidad se esté asistiendo a una expansión de la distopía si se tienen en cuenta las consecuencias cada vez más evidentes de la crisis multidimensional a la que asistimos —ecológica, de reproducción social y de cuidados— (Pérez Orozco, 2012: 32-33). Este fenómeno no es nuevo ya que el triunfo de la distopía sobre la utopía lleva cien años produciéndose, como recuerda Francisco Martorell (2020: 17), aunque el autor señala tres elementos diferenciales: la seducción de los círculos *mainstream* que la ha convertido en un género de masas; su interiorización en la vida cotidiana ligado a la resignación, y su expansión en un escenario de ausencia de alternativas al capitalismo.

La televisión ha sido uno de los catalizadores de este crecimiento, especialmente a partir de 2015, con el ascenso al poder de Donald Trump, periodo en el que han proliferado las advertencias sobre futuros (y presentes) indeseables (Aguado-Peláez, Martínez-García, 2022: 65-69). Este cambio cuantitativo ha venido acompañado

de otro cualitativo, pues se constata una creciente diversidad a un lado y otro de la pantalla que ha complejizado la construcción de personajes y narrativas (Aguado-Peláez y Martínez-García, 2021b: 15-20). Una tendencia que ha permitido visibilizar otras vivencias que habían permanecido fuera del foco del sujeto normativo que imperaba en la televisión (un varón blanco, de clase media alta, adulto, con funcionalidad normativa y heterosexual).

La animación televisiva ha sido uno de los géneros donde la diversidad más ha florecido, con una apuesta creciente por perfiles heterogéneos a un lado y otro de las cámaras (Delamorclaz Ruiz, 2018; Crimental, 2019; Koranteg, 2019; O'Connor, 2019, Smith, Choueiti, Pieper *et al*, 2019: 25-26). Progresivamente, se han ido incorporando miradas de mujeres, personas racializadas o del colectivo LGBTQ+ que permiten hablar de un “despertar feminista en la industria” (Roca Vera, Ruiz Rallo, 2022: 73) que alienta a la creación con conciencia de género, alejada de la estereotipación y dirigida a contar historias más diversas.

Por su parte, la animación televisiva también se ha impregnado del auge distópico, independientemente del público al que se dirige. *Cristal Oscuro: La era de la resistencia* (Dark Cristal: Age of Resistance, Louis Leterrier, 2019), *Hora de Aventuras* (Adventure Time, Pendleton Ward, 2010-2008), *She-Ra y las princesas del poder* (She-Ra and the princesses of power, ND Stevenson, 2018-2020), *Steven Universe* (Rebeca Sugar, 2013-2019) o *La Casa Búho* (The Owl House, Dana Terrace, 2020-2022) son solo algunos ejemplos de ficciones especulativas animadas (Aguado-Peláez y

Fig. 1. Poster promocional de *Arcane*.

Martínez García, 2021b: 229). Sin embargo, y a pesar de su proliferación, el estudio de la distopía y el de animación son campos que no se cruzan muy a menudo (Jiménez González, 2021: 80-81).

Así, este artículo busca realizar una aportación en este ámbito a través del análisis de la primera temporada de *Arcane* (Christian Linke y Alex Yee, 2021-),¹ un objeto de estudio de especial interés para examinar la influencia distópica/utópica en una serie de animación, en este caso dirigida a público adulto. Este proyecto es una adaptación y ampliación del universo de *League of Legends* —a partir de aquí, LoL—, el archipopular videojuego del género MOBA,² realizado desde el estudio francés Fortiche Production. A lo largo de siete años y con un equipo de unas 90 personas, se va a ir dando vida a las campeonas y campeones de Riot Games. Una apuesta fuerte que la convierte en la serie de animación más cara del momento, con un presupuesto de entre 60 y 80 millones para seis horas de historia repartidas en nueve episodios (Kerkour, 2021).

Como resultado, nos encontramos una cuidada animación que entremezcla 3D —los personajes— y 2D —para escenarios y efectos—, lo que permite dotar a la serie de un carácter y una textura especial (McLean, 2022).³ El esmero se extiende también al celo con el que se construyen y desarrollan los personajes en unas tramas que le otorgan el aplauso de la audiencia y la crítica. *Arcane* ha recibido el Emmy a mejor programa de animación —junto con premios en otras tres categorías—, ha sido ganadora de 9 premios Annie o pre-seleccionada a los premios *Billboard* por su banda sonora, por mencionar algunos ejemplos del reconocimiento obtenido.

Junto al interés ligado al prestigio logrado, el estudio de esta serie animada distópica nos parece relevante en un marco de investigación más amplio, sustentado

en los estudios culturales con perspectiva feminista, en el que se analizan series de televisión estadounidenses del presente siglo, con una importante presencia de la animación y la ficción especulativa (Aguado-Peláez y Martínez-García, 2021b: 167). A lo largo de este trabajo, en el que ponemos en relación texto y contexto,⁴ hemos dirigido la exploración a producciones que abogan por la profundización democrática en clave de justicia social, teniendo en cuenta que el campo mediático es un espacio donde se entretrejen redes de poder y producción cultural (Martín-Barbero, 1987: 221-227). En este sentido, se convierte en escenario de luchas entre las fuerzas dominantes y dominadas (Bourdieu, 1997 [1996]: 59), que puede reforzar y legitimar las opresiones o ser lugar para la emancipación (Collins, 2000 [1990]: 283-284).

Las producciones de la animación infantil-juvenil antes mencionadas se vinculan a este último fin y han sido consideradas virtuosas por los cambios que introducen, al menos, en tres componentes de análisis: la representación de personajes, la visibilización de historias de los márgenes y las fórmulas de resolución de conflictos (Aguado-Peláez y Martínez-García, 2021a: 409-410). En relación con ello, nos preguntamos: ¿cómo se plantean estos tres elementos en *Arcane*? ¿Apuesta por una perspectiva crítica y politizada, abordando los sistemas de dominación de forma estructural desde la diversidad de personajes? ¿Qué salidas nos ofrece a las injusticias?

Con todo esto en mente, el presente artículo toma como unidades de análisis los nueve episodios que componen la primera temporada de *Arcane*, divididos en tres arcos narrativos. Para su estudio, se aplica un análisis de contenido cualitativo que permite explorar aquellos mensajes explícitos y latentes presentes en la narración mediante una perspectiva adaptable, flexible, próxima y singular (Piñuel, 2002: 4). Esta

técnica se enriquece desde dos herramientas que se suman a la cesta metodológica. Por un lado, un enfoque interseccional que ayuda a comprender la construcción de los personajes a través de sus ejes de identidad —clase social, diversidad funcional, identidad de género, origen, orientación sexual, racialización, etc.— (Crenshaw, 1991: 1296-1299; Collins, 2000 [1990]: 18; Collins y Bilge, 2016: 30). Por otro, la matriz de dominación teorizada por Patricia Hill Collins (2000 [1990]: 18) como mapa que nos permite desvelar cómo se organiza el poder en las sociedades, en este caso, de ficción.

De tal manera, y de la mano del título de diversas canciones de la serie como hilo conductor de las secciones que componen el texto, se irán hilvanando los análisis de

escenarios, personajes y salidas desde una estética y una narrativa distópica. Así, en los dos primeros epígrafes del artículo se desvelan los sistemas de dominación presentes en el ámbito estructural del escenario donde transcurre la narración. A partir de aquí, nos detendremos en el ámbito interpersonal mediante el estudio de los personajes principales y sus interacciones. De esta forma, el tercer epígrafe se centra en la construcción en pares dicotómicos; el cuarto en la importancia del arquetipo de *mad doctor*. El quinto y último apartado se centra en las diferentes opciones revolucionarias. Finalmente, se recogen unas breves conclusiones sobre la importancia de este tipo de productos culturales para crear otros imaginarios. Antes de continuar, advertir que en este recorrido se desvelan partes fundamentales de la trama.

01

“Across the river”: cuando la utopía se sostiene sobre la distopía

Piltóver (Piltover) es una de las ciudades-estado más influyentes de Runaterra (Runeterra). Situada en el centro del continente de Valoran, aprovecha su posición estratégica para hacerse con la principal ruta marítima. Algo que no solo la convierte en uno de los enclaves comerciales más importantes del territorio sino en un imán de talentos que, alimentados por la economía, la dotan de un poderío científico, cultural y tecnológico sin igual.

Este desarrollismo burgués tiene impacto en su urbanismo⁵ industrial que entremezcla la vanguardia del *Art Decó* —con su geometrización, simetría y, especialmente, opulencia— y el retrofuturismo del

Steampunk —con su estética victoriana y una ciencia que evoluciona desde la tecnología con vapor y no de los combustibles fósiles—. En resumen, la conocida como la Ciudad del Progreso se nos presenta materialmente como una urbe limpia y ordenada bañada por colores cálidos, de edificios majestuosos con grandes torres de tonos dorados, donde zepelines sobrevuelan su amplio cielo azul. Y es que desde la academia de Piltóver se prima la experimentación, pero siempre bajo una aparente preocupación ecológica, ética y humanista.

Además, la estética se complementa con un espíritu próspero marcado por la innovación y el desarrollo. Algo fundamental

porque la trama arranca con dos jóvenes científicos que intentan crear la tecnología *hextech*, una fusión de ciencia y magia que permitiría a cualquiera hacer uso de los elementos mágicos. Un poder con grandes potencialidades, así como claroscuros por su capacidad para mejorar la vida de la población —combustible, herramientas, viajes— y también para lo contrario —armas.

De este modo, este florecimiento recuerda a ese “American Dream”, en el que Piltóver encarnaría la *ciudad de las oportunidades* donde cualquiera con talento y trabajo duro parece poder ganar reconocimiento y riquezas. Para ayudar a cumplir este sueño, es esencial la figura del mecenas. Los adinerados clanes mercantiles apoyan a las grandes mentes que se acercan a la urbe. Y aquí encontramos otra ruptura con el ilusorio ambiente utópico de la Ciudad del Progreso, porque las clases pudientes controlan la metrópoli en todas sus dimensiones. La economía les da control sobre la ciencia, la cultura y la tecnología. Y estas, a su vez, llevan a una mayor acumulación de riqueza que les brinda influencia política y el monopolio de la violencia.

Esta espiral de poder toma forma en el sistema político como oligarquía personificada en el Consejo que rige la ciudad. A la cabeza se encuentra Cecil B. Hermeidinger (Mick Wingert), un brillante científico e inventor *yordle*,⁶ decano de la Academia y mentor de muchas de esas mentes que se acercan a la ciudad con ansias de aprender e innovar. El profesor es el único científico de un consejo que se completa con perfiles no siempre de gran nivel intelectual pero sí de notable ambición, lo que lo convierte en blanco de corrupción y manipulación. Una grieta que, como se ha comentado, resquebraja la fachada utópica de Piltóver, pero no es la única.

“You know what else reflects on the Council? Its citizens living on the streets. Being poisoned. Having to choose between a kingpin who wants to exploit them and

a government that doesn't give a shit”,⁷ rependerá Caitlyn Kiramman (Katie Leung) a su madre, consejera y mecenas de la ciudad. Y es que la utopía se termina de desmoronar al desvelar su relación con el distrito suburbano de Zaun: bajo la Ciudad del Progreso, la Ciudad de Hierro y Cristal, dos territorios separados por un puente levadizo que funciona como un muro invisible de estratificación social. Esta frontera es el escenario elegido para arrancar la serie en el que nos sumergimos en un aparente *flashback*, que más adelante reconoceremos como un traumático recuerdo de Jinx (Ella



Fig. 2. Piltóver, la Ciudad del Progreso.

Purnel), donde atendemos al alzamiento de Zaun y la dura represión militar de Piltóver.

En esta escena, vemos a las dos protagonistas principales siendo aún unas niñas. Vi (Hailee Steinfeld) lleva de la mano a Powder (Mia Sinclair Jenness), su hermana menor, mientras caminan en un escenario rojizo de guerra donde la pequeña canta:

Dear friend across the river, my hands are cold
and bare. Dear friend across the river, I'll take
what you can spare. I ask of you a penny, my
fortune it will be. I ask you without envy. We

raise no mighty towers, our homes are built of
stone. So come across the river and find...⁸

La canción se detiene para descubrir los cuerpos inertes de su familia. Mientras cargan con ellas en brazos, se ve a un ejército, con potentes armaduras y ataviado con pomposas máscaras antigás, abandonar de forma amenazante el puente y, sobre el humo de la batalla, la espléndida *Ciudad del Progreso* que parece seguir su cotidianidad sin inmutarse.





Fig. 3. Las hermanas Vi y Powder en el puente que separa Piltover y Zaun.

02

“Underground utopia dynasties and dystopia”: la otra cara de la utopía

La primera escena muestra el dolor, el terror y la rabia de las dos pequeñas ante los cuerpos sin vida amontonados entre los escombros y el fuego. Y, con ello, el ensañamiento militar de un ejército altamente superior controlado por una élite piltoviana que desprecia y disciplina la existencia zaunita. Ese territorio subterráneo que muta de utopía a distopía, ya que garantiza las condiciones de posibilidad de la primera.

Entre la espesa niebla verdosa, se distinguen los desechos de la excesiva arquitectura de Piltóver reconvertidos en una urbe *ciberpunk*. Un paisaje fabril subterráneo bosquejado a través de la urdimbre de cañerías y callejones sin más luz que el neón. Un terreno oscuro y tóxico, contaminado por la *Calima* de la industria tecnoquímica, donde la población más acaudalada vive en casas de cristal con vidrieras y trazos de naturaleza para respirar aire —más o menos— limpio, mientras el resto enferma abandonado a su suerte.

Así, Zaun se convierte en un reflejo grotesco de Piltóver. Empezando por su gobierno, con una suerte de consejo conformado por baronías cuyo poder también destila del capital —fábricas pseudoesclavistas o magnates de negocios—, la herencia —tarratenientes— o la violencia —jefes de bandas— que le permite controlar el crimen organizado. De nuevo, dinastías cegadas por la ambición y el poder.

A partir de aquí, sus habitantes se mueven en la clandestinidad en un espacio donde se puede encontrar todo tipo de

mercancías en el mercado negro y también desarrollar aquellas investigaciones prohibidas por la deontología de la Ciudad del Progreso. Entre ellas, el llamado *shimmer*: una droga púrpura altamente adictiva que potencia brutalmente la fuerza a la par que anula la racionalidad.

En definitiva, Zaun es una sombra que se convierte en el hogar de personas marcadas como *outcast* —un grupo heterogéneo de adictas, contrabandistas, huérfanas, inventoras, mineras, tenderas, etc.— que buscan (sobre)vivir en un entorno cruel y duro. Un territorio construido a través de desechos por una población etiquetada como tal. A pesar de todo, también muestran una gran capacidad de resistencia como se puede ver en su creatividad científica, cultural y tecnológica. Una rebeldía que también va a ir cogiendo forma política.

De esta suerte, Piltóver y Zaun se construyen como una dicotomía entrelazada. Un par de territorios contrarios y jerarquizados mediante una estratificación social que va a mover gran parte de la narración. Desde el inicio, se pone sobre la mesa cómo en *Arcane* la utopía y la distopía son dos caras de la misma moneda. El progreso de la tecnoutopía higienista de Piltóver se construye sobre los cuerpos zaunitas, a través de la explotación y la represión de unas vidas que no importan. Mientras, Zaun parece malvivir con las sobras piltovianas. Una imagen fundamental para comprender la construcción, el desarrollo y el posicionamiento en la arena de batalla de las y los personajes protagonistas.

03

“Welcome to the playground”: pares confrontados sin maniqueísmo

Arcane es un drama coral cuyos personajes principales se basan mayoritariamente en los conocidos como *campeones* de LoL y en un *lore* que les va otorgando habilidades e historias. No obstante, uno de los elementos más destacables de *Arcane* es el desarrollo que se hace de los mismos, ampliando y entrelazando el canon. El resultado es una narrativa que se enmaraña en los diferentes arcos de personajes que mueven la trama a la par que transforman sus vidas y entornos.

Para ello, sigue con esa estructura binaria entre pares que, según el momento de la narrativa, se van complementando o contraponiendo. Un ejemplo claro son las figuras patriarcales de Zaun: Silco (Jason Spisak) y Vander (J. B. Blanc). En el pasado, lucharon mano a mano por la liberación de la Ciudad de Hierro y Cristal. Sin embargo, cuando la revolución fracasa, la fraternidad se rompe, hasta donde sabemos, por las diferentes posturas ante el liderazgo político y social que los hace tomar caminos confrontados.



Fig. 4. *The Last Drop* en Zaun.

En primer lugar, Silco se convierte en un tiburón de la industria tecnoquímica, una posición social que utiliza para continuar con la vía violenta, siguiendo un pragmatismo maquiavélico de ese *el fin justifica los medios*:

There is a monster inside all of us [...] You'll see, power, real power doesn't come to those who were born strongest, or fastest, or smartest. No. It comes to those who will do anything to achieve it. It's time to let the monster out.⁹

Porque Silco considera que, con un poco de ayuda, el ratón puede comerse al gato, como se ve en la metafórica escena en la que un roedor de laboratorio consume *shimmer*. Precisamente esta droga puede ser la clave para crear un ejército capaz de plantar cara a la supremacía de la metrópolis, sin importar la riestra de adicciones y cadáveres que deje tras de sí entre la población zaunita.

En contraste, Vander opta por el colaboracionismo con Piltóver buscando garantizar cierta paz social y evitar otra masacre. Un cambio de rumbo que se da en clave afectiva porque es él quien lleva en brazos a las dos niñas protagonistas en aquella escena del puente anteriormente narrada. Colgando los guantes —más bien los guanteletes— para convertirse en la figura paterna y protector de Vi, Powder y otros huérfanos tras la revolución. Y lo hará regentando el bar *The Last Drop*, un espacio de encuentro donde ejerce un liderazgo comunitario que busca apaciguar las crecientes tensiones entre territorios.

La confrontación entre estos dos personajes es política, pero no solo. Ante todo, es física: Silco se bosqueja como un hombre consumido, aparentemente frágil, delgado y de tez pálida, con la parte izquierda de la cara deformada y un ojo al que tiene que inyectar *shimmer*; Mientras que Vander es varonil, grande y robusto. Además, es psicológica: Silco es huraño y sombrío; Vander es carismático y sereno. Incluso entre la propia animación se observan las diferencias, ya que el primero se dibuja en clave más fantasiosa y el segundo realista. No obstante, a lo largo de la historia, este binarismo Silco/Vander no es absoluto, al fin y al cabo, eran casi como hermanos. Rehuyendo del par villano/héroe, muestra distintas acciones y decisiones tomadas al calor de sus propias tramas. Tramas donde los afectos y el sacrificio por la gente que consideran familia van a ser el motor de ambos, siendo lo único que los hace modificar sus principios.

No son los únicos. *Arcane* va colocando, como no podía ser de otra forma en un universo de arena de batalla, a personajes —principales y secundarios— antagonistas que son altamente complejos y, como tal, imperfectos. Pares no alienados en el binomio bien/mal, esquivando el maniqueísmo inherente a la narrativa occidental hegemónica, que sirven como muestra de diferentes —y complejos— puntos de vista que, en ciertos sentidos, se hablan, cuando no complementan.

04

"Everybody is my enemy": Mad doctors para la distopía

El arquitecto y profesor Daniele Porretta explica cómo, a principios del siglo XX, los fracasos de la Revolución Industrial traen consigo la crisis de la idea de progreso apoyada en los avances científico-técnicos que había alimentado el pensamiento utópico. Con ello, entre la cultura burguesa, el significante “científico” pasa de estar ligado al significado héroe a dibujarse desde la figura del científico loco: “las novelas tardovictorianas se llenan de militares y de *mad doctors*, y avisan de que el poder al que lleva la ciencia puede degenerar en la locura o en el absolutismo” (Porretta, 2016: 3).

Arcane recupera este arquetipo para mostrar las diferentes derivas del progreso y, con ello, cuestionar la supuesta objetividad y neutralidad de la razón tantas veces ligada a las ciencias naturales y técnicas. Es decir, desvela las subjetividades inherentes a quienes hacen ciencia y, con ello, las relaciones de poder que operan en su seno.¹⁰

De tal manera, la ciencia en *Arcane* se convierte en un hilo narrativo que hace que los diferentes personajes se posicionen, avancen y se vayan encontrando a lo largo de la trama. Así, el conocido como cristal *hextech* se convierte en el *macguffin* que, como el resto de elementos de la serie, no se plantea desde una visión bueno/malo, sino desde claroscuros. Con todo, era imposible que el arquetipo de científico loco —esa persona que se obsesiona con un descubrimiento, bordeando todos los límites— no tuviera una centralidad ligada al propio *lore* de las y los campeones

y también como forma de mostrar las derivas perversas de la ciencia.

Dentro de la Academia de Piltóver, la figura del *mad doctor* juega con otro par: Jayce Talis (Kevin Alejandro) y Viktor (Harry Lloyd). El primero es un piltoviano de una casa menor que, marcado por un encuentro con un mago durante su infancia, persigue la idea de encauzar la magia mediante la ciencia. El segundo, un zaunita con una enfermedad degenerativa que, condecorador de la inhabilitabilidad de los suburbios, ansía un avance que cambie la suerte de la ciudad subterránea. De nuevo, esta pareja se dibuja de forma contraria. Jayce, desde un mayor realismo, se bosqueja desde la deseabilidad normativa masculina tanto física como psicológicamente —belleza, musculatura, elegancia, carisma, oratoria—. Viktor, desde una mayor fantasía, se perfila con un cuerpo frágil en una mente brillante, un marcado acento extranjero y un carácter tímido y retraído.

Nuevamente, esta construcción dicotómica no es obstáculo para crear vínculos afectivos y profesionales basados en un idealismo utópico que les otorga un objetivo común. Su trabajo con el *hextech* da sus frutos y sus avances científicos traen consigo progreso, pero solo para Piltóver, dejando fuera a la empobrecida población zaunita. Este reparto desigual se encarna en los dos jóvenes. Mientras Jayce se convierte en el *Golden Boy*, ganando popularidad e influencia política, Viktor se mantiene en las sombras, con su enfermedad en fase terminal. Una diferencia de

reconocimiento y estatus ligada a la posición de privilegio/opresión en ejes como apariencia física, clase social, diversidad funcional u origen. La distancia entre ambos se desprende de la siguiente cita del joven zaunita: "Nobody's ever believed in me. A poor cripple from the undercity. I was an outsider the moment I stepped foot in Piltover. I didn't have the benefits of a patron or a name. I simply believed in myself".¹¹

La cercanía de la muerte de Viktor y la ambición de Jayce los va hundiendo en el perfil de *mad doctors*. Cada vez más volcados en la experimentación al límite e ignorando las advertencias de su mentor Heimerdinger sobre las consecuencias del poder destructivo que emana del

progreso.¹² Algo que terminarán aprendiendo de primera mano, como se puede apreciar en esta observación de Viktor: "We lost ourselves. Lost our dream. In the pursuit of great, we failed to do good. We have to make it right".¹³

Por su parte, la ciudad subterránea no cuenta con la prestigiosa Academia piltovia, pero sí con mentes brillantes que pueden experimentar sin dilemas morales y amparadas en la necesidad de cambio. Dentro de esta facción, podemos destacar a Singed (Brett Tucker), creador de la droga *shimmer*, y también a Jinx. Pero para abordar a esta *mad doctor* tenemos que volver al análisis de la trama fratricida entre Silko y Vander.



Fig. 5. Los científicos Viktor y Jayce.

05

“Don’t play with the mitfist”: cuerpos desechados, vidas rebeldes

La estela del par Silco/Vander se puede ver reflejada en la historia de las dos protagonistas que también se perfilan desde el inicio con características contrarias. Vi es una joven activa, ágil, fuerte e independiente, con un carácter intrépido e impulsivo y gran capacidad de liderazgo. Mientras que Powder es una niña delicada, dependiente, vacilante y muy inteligente que disfruta inventando armas en forma de juguetes. Asimismo, mientras la primera tiene un tono más realista, la segunda sigue una estética más ligada al *anime*.

Con todo, Vi es la cuidadora y protectora de sus hermanos y Powder la admira por ello. Pese a estar fuertemente unidas, en el final del primer acto, terminan separadas en dos arcos irreconciliables. El desencadenante es una conspiración de Silco contra Vander y una misión de rescate de la que la pequeña —y no muy diestra en batalla— Powder es excluida. A pesar de las advertencias de su hermana, decide contribuir con uno de sus juguetes que, en esta ocasión, incorpora un cristal *hextech*. Un invento que termina siendo la pérdida de su familia. Cuando Vi descubre su error, superada por la carga emocional, abofetea a la niña y la llama *gafe* —*jinx*— y la abandona entre lloros. Un momento que no podrá redimir porque es apresada y encarcelada por el ejército de Piltóver. A partir de aquí, seguirán caminos muy distintos, también en su posicionamiento sobre la revolución.

Por un lado, Vi pasa años en prisión sufriendo todo tipo de abusos por las autoridades carcelarias, donde perfecciona su

destreza en combate, se endurece y ahonda en su odio contra la Ciudad del Progreso y, especialmente, contra Silco. Una postura entre dos aguas que se acentuará cuando conoce a Caitlyn, una joven policía piltoviana con la que inicia una colaboración puntual y termina creando lazos afectivos —y una tensión romántica evidente—. A partir de aquí, el cruce de caminos entre personajes de diferentes posiciones en el conflicto la hacen ir abrazando una postura colaboracionista que prioriza la paz social a la independencia, siguiendo al final los pasos de su padre adoptivo Vander.

Mientras tanto, Powder crece criada por Silco, en el que vuelca toda su dependencia emocional. El trauma y la culpa la van carcomiendo, perdiéndose cada vez más en su brillante mente hasta convertirse en Jinx. Una *mad doctor* con una careta infantil y bromista que esconde un personaje desamparado perseguido por fantasmas de antaño y representada por un cuervo. Además, al estilo de Harley Quinn, entremezcla su brillante talento en ciencia, su agilidad y habilidad de tiro, con su destreza para sembrar confusión. El resultado es una joven que causa el desconcierto en Piltóver, entre juguetes, grafitis, explosiones y muertes. Dentro de la arena de batalla, Jinx representa la rebeldía individualista. La protagonista odia la Ciudad del Progreso pero, a diferencia de su padrastro, no sigue ningún plan organizado. Todo lo contrario, es imprevisible. Jinx recorre su camino en soledad y su falta de conexión relacional la llevan a esa idea de anarquismo individualista entendida como caos y violencia. Y eso será lo que entregue a la sociedad.

Hasta ahora hemos marcado dos vías que van entre la colaboración y la confrontación directa. Si bien, nos queda una tercera alternativa que se encarna en uno de los personajes más interesantes de *Arcane*: Ekko (Reed Shannon). Ekko tiene un camino paralelo al de Powder/Jinx. De niño era poco ducho en combate y miraba a Vi con admiración; también pierde a su familia con la conspiración de Silco y, a partir de aquí, crece entre las calles zaunitas. Con el tiempo, se convierte en un joven brillante que combina la agilidad en combate con la capacidad de inventar artilugios. Con todo, hay una diferencia fundamental: Ekko crece en comunidad.

El resultado es que se convierte en lo que Jinx llama, no sin cierta sorna, “The Boy Savior”. Porque Ekko es el líder de un

grupo rebelde conocido como *Firelights* (luciérnagas) que buscan una alternativa para Zaun, sin el yugo de Silco ni de Piltóver. Viven en clandestinidad, dando cobijo a cualquier persona desposeída, siendo muchas de sus integrantes huérfanas o exadictas al *shimmer*. Y lo hacen bajo el refugio de un árbol gigante que brota imponente entre la contaminación zaunita rodeado de grafitis y luciérnagas. De esta forma, Ekko se configura como una alternativa construida en base a cuerpos desechados que politizan sus malestares e imaginan otra forma de habitar la ciudad subterránea, una que apuesta por poner la vida en el centro. Al fin y al cabo, como explica Ekko: “It’s not enough to give people what they need to survive, you have to give them what they need to live”.¹⁴



Fig. 6. Jinx.



Fig. 7. El árbol de los Firelights.

Conclusiones: ¿Y ahora qué?

Si nos remitimos a Henry Giroux (2015: 23), tenemos que rescatar el “valor pedagógico” de *Arcane*, pues se configura como una de esas “raras representaciones de oposición que se ofrecen en los medios de comunicación dominantes”. La capacidad de articular la representación de las desigualdades de clase desde la diversidad enriquece una narrativa que no escatima en denunciar el capitalismo. Y lo hace sin renunciar a visibilizar las “moradas ocultas” sobre las que se asienta (Fraser y Jaeggi, 2019 [2018]: 80).

En este sentido y, con especial crudeza, nos muestra los desechos que deja el progreso. En *Zaun* son metafóricamente visibles las externalidades de un capitalismo —antropocéntrico, colonial, patriarcal, etc.— cuyo funcionamiento es intrínseco a la explotación de la naturaleza y a la expropiación de otros territorios y grupos sociales oprimidos (Federici, 2021 [2018]: 45-58; Navarro Trujillo y Linsalata, 2021: 86-87). Incluso desde algunas posiciones bienintencionadas, se muestra que *Piltóver* solo puede crecer a partir de la desposesión del resto. Es el puente-frontera el que marca simbólicamente las vidas que importan y aquellas que merecen ser lloradas (Butler, 2010 [2009]: 46).

De tal manera, el par *Piltóver/Zaun* encarna el par utopía/distopía desde un

mundo ficticio que, sin embargo, se parece mucho a nuestras sociedades capitalistas. *Piltóver* puede ser una urbanización llevada al límite o el norte global. *Zaun* puede ser la periferia pobre de esa urbanización o el sur global. No obstante, *Arcane* va más allá de la tendencia de las distopías contemporáneas a realizar “diagnósticos de las patologías civilizatorias exentos de propuestas de mejora o superación” (Martorell, 2020: 16), sino que, como reza el título del presente artículo, nos ayuda a (re) pensar caminos hacia la revolución.

Nos interesa rescatar la vía seguida de Ekko, pues es la que nos ofrece un componente utópico en esta distopía. Las *Fi-relights* reimaginan el mundo desde sus cimientos y abogan por poner en valor lo que la gente *necesita para vivir* como una disputa abierta en un sistema que la ahoga. Y representan el buen vivir desde la reivindicación de la cultura popular y la creatividad comunitaria, la relación con la naturaleza y los afectos desde vínculos más allá de la consanguineidad. En definitiva, a través del personaje de Ekko, *Arcane* brinda la posibilidad de imaginar otras formas de resolver los miedos y ansiedades que nos acechan y proyectar otros modelos de sociedad que garanticen vidas dignas de ser vividas, para todas.

Bibliografía

- AGUADO-PELÁEZ, Delicia, MARTÍNEZ-GARCÍA, Patricia, 2022. "Terrorismo, dólares, nostalgia y virus. Un recorrido por las pesadillas seriales estadounidenses del siglo XXI, en URRACO SOLANILLA, Mariano (ed.), 2022. *Imágenes distópicas. Representaciones culturales*, Madrid: Libros de la Catarata, pp. 59-76.
- AGUADO-PELÁEZ, Delicia, MARTÍNEZ-GARCÍA, Patricia, 2021a. "Otra animación infantil es posible. Un análisis de las series *Steven Universe*, *She-Ra* y *Star vs Forces of Evil*", en *Cuestiones de género*, 16, pp. 389-412 (<https://doi.org/10.18002/cg.v0i16.6986> [acceso: diciembre, 2022]).
- AGUADO-PELÁEZ, Delicia, MARTÍNEZ-GARCÍA, Patricia, 2021b. *Series de la resistencia. Diversidad en la televisión estadounidense frente al trumpismo*, Sevilla: ReaDuck.
- BOURDIEU, Pierre, 1997 [1996]. *Sobre la televisión*, trad. cast. Thomas Kauf, Barcelona: Anagrama (*Sur la télévision, suivi de L'emprise du journalisme*, París: Liber Éditions).
- BUTLER, Judith, 2010 [2009]. *Marcos de guerra. Las vidas lloradas*, trad. cast. Bernardo Moreno Carrillo, Barcelona: Paidós (*Frames of war. When Is Life Grievable?*, Londres, Nueva York: Verso).
- COLLINS, Patricia Hill, 2000 [1990]. *Black Feminist Thought. Knowledge, Consciousness and The Politics of Empowerment*, Nueva York: Routledge (*Black Feminist Thought. Knowledge, Consciousness and The Politics of Empowerment*, Boston: Unwin Hyman).
- COLLINS, Patricia Hill, BILGE, Sirma, 2016. *Intersectionality*, Cambridge: Polity Press.
- CRENSHAW, Kimberlé, 1991. "Mapping the margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color", en *Stanford Law Review*, vol. 43 (6), pp. 1241-1299.
- CRIMENTAL, Elena, 2019. "La diversidad también es cosa de niños: el auge de la representación LGBT+ en la animación juvenil", in *Canino*, 5 de julio de 2019 (<https://www.caninomag.es/la-diversidad-tambien-es-cosa-de-ninos-el-auge-de-la-representacion-lgbt-en-la-animacion-juvenil/> [acceso: diciembre, 2022]).
- DELAMORCLAZ RUIZ, Carolina, 2018. "LGBTI y feminismo en animación televisiva: una reinterpretación de *Steven Universe* y *Sailor Moon*", en *Con A de animación*, 8, pp. 164-177 (<https://doi.org/10.4995/caa.2018.9655> [acceso: diciembre, 2022]).
- FEDERICI, Silvia, 2021 [2018]. *Reencantar el mundo. El feminismo y la política de los comunes*, trad. cast. María Aranzazu Catalán Altuna, Madrid: Traficantes de Sueños (*Re-enchanting the World. Feminism and the Politics of Commons*, California: PM Press-Kairos).
- FRASER, Nancy, JAEGGI, Rahel, 2019 [2018]. *Capitalismo. Una conversación desde la Teoría Crítica*, trad. cast. Roc Filella, Madrid: Ediciones Morata (*Capitalism. A Conversation in Critical Theory*, Cambridge: Polity Press).
- GIROUX, Henry, 2015. "Pedagogías Disruptivas y el Desafío de la Justicia Social bajo Regímenes Neoliberales", en *Revis-*

- ta Internacional de Educación para la Justicia Social*, vol. 4 (2), pp. 13-27 (<https://doi.org/10.15366/riejs2015.4.2> [acceso: diciembre, 2022])
- HARAWAY, Donna J., 1995 [1991]. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, trad. cast. Manuel Talens, Madrid: Cátedra (*Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, Londres: Free Association Books).
- JIMÉNEZ GONZÁLEZ, Marcos, 2021. "Análisis estético de *Antz (Hormigaz)* en relación con el género distópico y con el imaginario "inmortal" heredado del cine clásico", en *Distopía y Sociedad*, 1, pp. 79-95.
- KERKOUR, Tom, 2021. "Arcane: un petit studio français derrière la serie d'animation la plus chère du monde", en *Le Figaro*, 10 de diciembre de 2021 (<https://www.lefigaro.fr/medias/arcane-un-petit-studio-francais-derriere-la-serie-d-animation-la-plus-cherre-du-monde-20211210> [acceso: diciembre, 2022]).
- KORANTEG, Juliana, 2019. "Diversity in Kids TV: Let's Tell Stories That Include Everyone", en *MipTrends*, 12 de noviembre de 2019 (<https://www.miptrends.com/tv-business/diversity-kids-tv/> [acceso: diciembre, 2022]).
- MARTÍN-BARBERO, Jesús, 1987. *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- MARTÍNEZ MESA, Francisco, 2021. "Dilemas y puntos ciegos en el discurso distópico actual: aproximación a una nueva tipología del género", en *Distopía y Sociedad*, 1, pp. 1-38.
- MARTORELL, Francisco, 2020. "Nueve tesis introductorias sobre la distopía", en *Quaderns de Filosofia*, vol. VII (2), pp. 11-23 (<https://doi.org/10.7203/qfia.7.2.20287> [acceso: noviembre, 2022]).
- MCLEAN, Tom, 2022. "Legendary Artistry: How 'Arcane' Became a Popular and Critical Hit of the Moment", en *Animation Magazine*, 24 de enero de 2022 (<https://www.animationmagazine.net/2022/01/legendary-artistry-how-arcane-became-a-runaway-hit/> [acceso: diciembre, 2022]).
- NAVARRO TRUJILLO, Mina Lorena y LINSALATA, Lucía, 2021. "Capitaloceno, luchas por lo común y disputas por otros términos de interdependencia en el tejido de la vida. Reflexiones desde América Latina", en *Relaciones Internacionales*, 46, pp. 81-98.
- O'CONNOR, Jacob, 2019. "Racial Diversity in Children's Cartoons", en *The Justice Lab*, 5 de junio de 2019 (<https://medium.com/race-law-a-critical-analysis/racial-diversity-in-childrens-cartoons-e5b96bc8d544> [acceso: diciembre, 2022]).
- PÉREZ OROZCO, Amaia, 2012. "Crisis multidimensional y sostenibilidad de la vida", en *Investigaciones feministas*, 2, pp. 29-53 (https://doi.org/10.5209/rev_INFE.2011.v2.38603 [acceso: noviembre, 2022]).
- PIÑUEL, José Luis, 2002. "Epistemología, metodología y técnicas de análisis de contenido", en *Estudios de sociolingüística*, vol. 3, 1, pp. 1-42.
- PORRETTA, Daniele, 2016. "La ciudad transparente de Zamiatin: Distopía y control urbano", en *XIV Coloquio*

Internacional de Geocrítica Las utopías y la construcción de la sociedad del futuro, pp. 1-19.

ROCA VERA, Dácil, RUIZ RALLO, Alfonso, 2022. “¿Purplewashing o feminismo? Un cambio de paradigma en la industria de animación”, en *Con A de Animación*, 22, pp. 62-81 (<https://doi.org/10.4995/caa.2022.17893> [acceso: noviembre, 2022]).

SMITH, Stacy; CHOUEITI, Marc; PIEPER, Katherine, y CLARK, Hannah, 2019. *Increasing inclusion in animation. Investigation Opportunities, Challenges, and the Classroom to the C-Suite Pipeline*, Los Ángeles: USC Annenberg y Women in Animation.

© Del texto: Delicia Aguado Peláez y Patricia Martínez García.

© De las imágenes: Riot Games, Fortiche y Netflix.

Notas

¹ Asimismo, se tiene en cuenta el *lore*, palabra que se utiliza para referirse al trasfondo narrativo de cada personaje, desarrollado a través de los diferentes formatos del universo transmedia del LoL para mejorar la inmersión en el juego.

² *Multiplayer Online Battle Arena* o videojuego multijugador de arena de batalla en línea.

³ A este respecto, recogemos las palabras del jefe de animación y codirector de Fortiche, que explica cómo la idea de Linke: “was to find the right balance between realistic animation and cartoon animation [...] Since we’re dealing with semi-realistic characters, we wanted to convey weight. And also, it’s a drama, so it’s important for the characters to feel real”. Trad.: “[La idea de Linke] era encontrar el equilibrio adecuado entre la animación realista y la animación de dibujos animados [...] Como se trata de personajes semirrealistas, queríamos transmitir peso. Y además, es un drama, así que es importante que los personajes se sientan reales” (trad.a.) (McLean, 2022).

⁴ En este proceso de investigación que relaciona texto y contexto se pone el foco en tres dimensiones entrelazadas presentes en las ficciones. En primer lugar, qué nos dicen, adentrándonos en los mensajes que se encuentran encapsulados en las narraciones de manera más o menos sutil. En segundo, dónde lo dicen, prestando especial atención a cómo estos discursos se relacionan con el contexto en el que están creados. Por último, quién lo dice.

Y aquí hay un doble juego. Quién imagina esa producción —creación, dirección, guión— y también quién nos la cuenta —los personajes.

⁵ Sobre la arquitectura en la serie, es muy recomendable visitar dos canales del Youtube. Por un lado, Yuksamgak ofrece en *Arcane: Architectural Design Scene* una recopilación de planos sin spoilers donde se puede disfrutar de su urbanismo. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=4QNV9rF2l4M> Por otro, Lines in motion realiza un ensayo más que interesante sobre la narración en relación a su ambientación en *Environmental Storytelling – An Arcane Video Essay* (en este caso sí se desvela buena parte de la trama). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=vVPaJ4TssLI>

⁶ Raza de espíritus que contienen magia innata en su interior.

⁷ “¿Sabes qué más daña la imagen del Consejo? Que su ciudadanía viva en la calle. Que sea envenenada. Que deba elegir entre un jefe que quiere explotarlos y un gobierno al que no le importa una mierda.” (Trad. a.) (“Oil and Water”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

⁸ Powder corta aquí una canción que finalizaría con un “the world below”. “Querido amigo al otro lado del río, tengo las manos frías y desnudas. Querido amigo al otro lado del río, tomaré lo que puedas darme. Te pido un centavo, será mi fortuna. Te pregunto sin envidia. No levantamos torres poderosas, nuestras casas están hechas de piedra. Así que cruza el río y encuentra el mundo subterráneo.” (Trad. a.) (“Welcome to the playground”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

⁹ “Hay un monstruo en cada uno de nosotros [...] Verás, el poder, el verdadero poder no es para aquellos que nacieron más fuertes, rápidos o inteligentes. No. Es para los que harían cualquier cosa por alcanzarlo. Es hora de dejar salir al monstruo.” (Trad. a.) (“Some Mysteries Are Better Left Unsolved”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

¹⁰ No será la única, pues esta preocupación se cuela en muchas distopías televisivas coetáneas como pueden ser, entre otras: *Altered Carbon* (Laeta Kalogridis, 2018-2020), *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011-2014; 2016-2019), *The Boys* (Eric Kripke, 2019-), *Westworld* (Jonathan Nolan, Lisa Joy, 2018-2022), *Years and Years* (Russell T. Davis, 2019) o, en el ámbito de la animación, *Amor, Muerte y Robots* (Love, Death & Robots, Tim Miller, 2019-), *She-Ra y las princesas de poder* (She-Ra and the princesses of power, ND Stevenson, 2018-2020) o *Anfiblandia* (Amphibia, Matt Braly, 2019-2022).

¹¹ “A mí nunca me ha creído nadie. Un pobre lisiado de la ciudad subterránea. Fui un marginal en cuanto pisé Piltóver. No tuve los beneficios de un mecenas o un nombre. Yo sí creí en mí mismo.” (Trad. a.) (“Some Mysteries Are Better Left Unsolved”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

¹² Como se puede ver en la siguiente cita: “I’ve seen this power in the wrong hands. It corrupts, consumes, lays waste to civilizations [...] All my life, I’ve pursued the mysteries of science, only to discover some are better left unsolved”. (“He visto ese poder en las manos equivocadas. Corrompe, consume y arrasa civilizaciones [...] Toda mi vida he investigado los misterios de la ciencia y he descubierto que algunos son mejor no resolverlos.” Trad. a.) (1x02 “Some mysteries are better unsolved”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

¹³ “Nos hemos perdido... y hemos perdido nuestro sueño. Por perseguir la grandeza, nos olvidamos de hacer el bien. Tenemos que enmendarlo.” (Trad. a.) (“The Monster You Created”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).

¹⁴ “No basta con dar a la gente lo que necesita para sobrevivir, hay que darle lo que necesita para vivir.” (Trad. a.) (“The Monster You Created”, Pascal Charrue, Arnaud Delord, 2021).