

Treball de Fi de Grau

Títol

Videojuegos a la gran pantalla: un estudio del fenómeno Arcane

Autoria

Marina Garcia Paco

Professorat tutor

Ludovido Longhi

Grau

Comunicació Audiovisual	X
Periodisme	
Publicitat i Relacions Pùbliques	
Comunicació Interactiva	
Comunicació de les Organitzacions	

Tipus de TFG

Projecte	
Recerca	X

Data

Del 3 al 7 de juny de 2024	X
26 de juliol de 2024	

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	Videojocs a la gran pantalla: un estudi del fenomen Arcane		
Castellà:	Videojuegos a la gran pantalla: un estudio del fenómeno Arcane		
Anglès:	Video games on the big screen: a study of the Arcane phenomenon		
Autoria:	Marina Garcia Paco		
Professorat tutor:	Ludovido Longhi		
Curs:	2023/24	Grau:	<input checked="" type="checkbox"/> Comunicació Audiovisual <input type="checkbox"/> Periodisme <input type="checkbox"/> Publicitat i Relacions Públiques <input type="checkbox"/> Comunicació Interactiva <input type="checkbox"/> Comunicació de les Organitzacions

Paraules clau (mínim 3)

Català:	Arcane, videojocs, animació, narrativa, personatges.
Castellà:	Arcane, videojuegos, animación, narrativa, personajes.
Anglès:	Arcane, video games, animation, narrative, characters.

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:	En aquest estudi, s'analitzarà l'aclimatació llevada a cabo para convertir el extenso mundo narrativo del videojuego League of Legends en una exitosa serie de animación, como es el caso de Arcane. Esta investigación pretende mostrar los elementos del videojuego que han sido añadidos, cambiados y eliminados, durante su adaptación al formato serie. Para ello, se ha elaborado un estudio de tres casos, entre los cuales se incluyen tres de los personajes más importantes de la narrativa de la serie. Mediante el análisis del contenido y el análisis de estos casos, se han obtenido unos resultados que permitirán validar o refutar las hipótesis de la investigación.
Castellà:	En este estudio, se analizará la acclimatación llevada a cabo para convertir el extenso mundo narrativo del videojuego League of Legends en una exitosa serie de animación, como es el caso de Arcane. Esta investigación pretende mostrar los elementos del videojuego que han sido añadidos, cambiados y eliminados, durante su adaptación al formato serie. Para ello, se ha elaborado un estudio de tres casos, entre los cuales se incluyen tres de los personajes más importantes de la narrativa de la serie. Mediante el análisis del contenido y el análisis de estos casos, se han obtenido unos resultados que permitirán validar o refutar las hipótesis de la investigación.
Anglès:	In this study, the acclimatization carried out to convert the extensive narrative world of the League of Legends video game into a successful animated series, such as Arcane, will be analyzed. This investigation aims to show the elements of the video game that have been added, changed, and removed during its adaptation to series format. To this end, a study of three cases has been prepared, among which are three of the most important characters in the series' narrative. Through content analysis and analysis of these cases, the results that have been obtained will allow the research hypotheses to be validated or refuted.

VIDEOJUEGOS A LA GRAN PANTALLA: UN ESTUDIO DEL FENÓMENO ARCANE

Marina Garcia Paco

Tutorizado por: Ludovico Longhi

Comunicación Audiovisual

Universidad Autónoma de Barcelona

Curso 2023-2024

0. INTRODUCCIÓN.....	5
0.1. Presentación del proyecto.....	5
0.2. Objetivos.....	6
0.3. Estructura del trabajo.....	7
1. MARCO TEÓRICO Y ANTECEDENTES.....	9
1.1. Series de animación derivadas de videojuegos.....	9
1.1.1. Videojuegos a series.....	10
1.2. Arcane.....	12
1.2.1. Antecedentes: Videojuego.....	13
1.2.1.1. La narrativa de League of Legends.....	16
1.2.2. Historia.....	17
1.2.3. El lore de Arcane.....	18
1.2.4. Estructura de la serie.....	21
1.2.5. Personajes.....	21
1.2.6. Temas principales.....	24
1.2.7. Tipo de animación.....	25
1.2.8. Universo de Arcane.....	27
1.3. La narrativa de Arcane.....	29
1.3.1. Adaptación universo del videojuego.....	31
1.3.2. Estrategia narrativa.....	33
1.3.2.1. La imperfección de una sociedad.....	34
1.3.2.2. Narrativa visual.....	37
1.3.2.3. El desarrollo de personajes.....	38
1.3.2.4. Actos.....	41
1.3.2.5. Música.....	44
2. METODOLOGÍA.....	46
2.1. Objeto de estudio.....	46
2.2. Preguntas de la investigación.....	46
2.2.1. Preguntas principales.....	46
2.2.2. Preguntas específicas.....	46
2.3. Hipótesis.....	47
2.3.1. General.....	47
2.3.2. Específicas.....	47
2.4. Criterios metodológicos.....	48
2.4.1. Universo y muestra.....	48
2.4.1.1. Justificación de la muestra.....	48
2.5. Metodología de investigación: Cualitativa.....	49
2.5.1. Tipos de investigación: Estudio de casos.....	49
2.5.2. Técnicas de análisis.....	50
2.5.2.1. Revisión de la literatura.....	50
2.5.2.2. Análisis de los personajes.....	51
3. INVESTIGACIÓN DE CAMPO.....	56
3.1. Vi: La agente de Piltover.....	56
3.1.1. Contexto del personaje en el juego.....	56
3.1.1.1. Vídeo animado de League of Legends.....	57

3.1.2. Arco de transformación.....	59
3.1.3. Análisis del personaje.....	60
3.1.4. Similitudes y diferencias con la serie.....	64
3.1.5. Análisis de la importancia de este personaje.....	64
3.2. Jinx: La bala perdida.....	65
3.2.1. Contexto del personaje en el juego.....	66
3.2.1.1. Vídeo animado de League of Legends.....	67
3.2.2. Arco de transformación.....	68
3.2.3. Análisis del personaje.....	69
3.2.4. Similitudes y diferencias con la serie.....	74
3.2.5. Análisis de la importancia de este personaje.....	75
3.3. Jayce: El defensor del mañana.....	76
3.3.1. Contexto del personaje en el juego.....	78
3.3.1.1. Vídeo animado de League of Legends.....	79
3.3.2. Arco de transformación.....	80
3.3.3. Análisis del personaje.....	81
3.3.4. Similitudes y diferencias con la serie.....	86
3.3.5. Análisis de la importancia de este personaje.....	87
4. CONCLUSIONES.....	88
4.1. Hipótesis específicas.....	88
4.1.1. La serie Arcane deja de lado elementos del videojuego League of Legends.	88
4.1.2. Arcane se ha visto con la necesidad de complementar aspectos existentes del videojuego con ciertos elementos nuevos originales de la serie.....	89
4.1.3. Durante el reajuste del videojuego al formato serie se cambiaron elementos importantes del lore League of Legends.....	89
4.1.4. Arcane es una serie que se puede ver independientemente de no tener ninguna información sobre el videojuego.....	90
4.1.5. Arcane se basa en los personajes que el equipo de desarrollo consideró pertinentes para su elaboración.....	90
4.2. Hipótesis general.....	91
4.2.1. Arcane es una adaptación fiel al lore de League of Legends.....	91
5. BIBLIOGRAFÍA.....	93
5.1. Libros.....	93
5.2. Artículos académicos.....	93
5.3. Noticias - prensa.....	94
5.4. Contenido audiovisual.....	96
5.5. Páginas web.....	97
5.6. Diccionarios.....	99
6. ANEXOS.....	100
6.1. Ficha técnica de Arcane.....	100

ÍNDICE IMÁGENES:

Imagen 1: Primeras ediciones de Pokémon.....	10
Imagen 2: El videojuego The Last of Us.....	11
Imagen 3: Portada Arcane: League of Legends.....	12
Imagen 4: Te damos la bienvenida a la grieta: aprende los fundamentos.....	14
Imagen 5: Silco y Vi contrapuestos en el banquete.....	18
Imagen 6: Imagen editada a partir de Map of Runaterra.....	19
Imagen 7: Piltover.....	20
Imagen 8: Zaun.....	20
Imagen 9: Viktor, Heimerdinger, Mel, Jayce, Caitlyn, Vi, Vander, Silco y Jinx.....	22
Imagen 10: Singed y Ekko del videojuego League of Legends.....	23
Imagen 11: Miembros del Consejo de Piltover.....	25
Imagen 12: El personaje Vi en el videojuego.....	26
Imagen 13: El personaje Vi en la serie de Arcane.....	26
Imagen 14: La figura de Ekko.....	28
Imagen 15: La silla de Jinx.....	28
Imagen 16: Grafiti de Arcane.....	28
Imagen 17: Mel y su ayudante con Piltover de fondo (Episodio 4).....	29
Imagen 18: Caitlyn con una mujer del burdel.....	30
Imagen 19: Mapa de League of legends.....	31
Imagen 20: Mel y Ambessa Medarda.....	32
Imagen 21: Piltover, la Ciudad del Progreso.....	35
Imagen 22: Zaun, la Ciudad Subterránea.....	36
Imagen 23: Vi con los guantes de combate de Vander.....	38
Imagen 24: Portada disco.....	44
Imagen 25: La estructura de una buena historia.....	53
Imagen 26: Vi (videojuego).....	57
Imagen 27: Aspecto de Arcane (videojuego).....	57
Imagen 28: Vi (Arcane).....	57
Imagen 29: Vi en la prisión.....	58
Imagen 30: Jinx (videojuego).....	67
Imagen 31: Aspecto de Arcane (videojuego).....	67
Imagen 32: Jinx (Arcane).....	67
Imagen 33: Powder y Jinx.....	70
Imagen 34: Jayce (videojuego).....	79
Imagen 35: Aspecto de Arcane (videojuego).....	79
Imagen 36: Jayce (Arcane).....	79

ÍNDICE FIGURAS:

Figura 1: Previsión del mercado mundial de juegos para 2020-2025.....	5
--	---

ÍNDICE TABLAS:

Tabla 1: Contexto del personaje.....	52
Tabla 2: Modelo de análisis del arco de transformación del personaje.....	52
Tabla 3: Modelo de análisis del personaje.....	54
Tabla 4: Contexto del personaje.....	56
Tabla 5: Modelo de análisis del arco de transformación del personaje.....	59
Tabla 6: Modelo de análisis del personaje Vi.....	60
Tabla 7: Contexto del personaje.....	66
Tabla 8: Modelo de análisis del arco de transformación del personaje.....	68
Tabla 9: Modelo de análisis del personaje Jinx.....	69
Tabla 10: Contexto del personaje.....	78
Tabla 11: Modelo de análisis del arco de transformación del personaje.....	80
Tabla 12: Modelo de análisis del personaje Jayce.....	81

ACRÓNIMOS:

BSO. *Banda Sonora Original.*

LOL. *League of Legends.*

MOBA. *Multiplayer Online Battle Arena (multijugador de arena de batalla en línea).*

OTT. *Over-the-top (por encima de la media).*

RAE. *Real Academia Española.*

SVoD. *Subscription Video on Demand (vídeo bajo demanda).*

VoD. *Video on Demand (vídeo bajo demanda).*

V.O. *Versión Original.*

Videojuegos a la gran pantalla: Un estudio del fenómeno Arcane

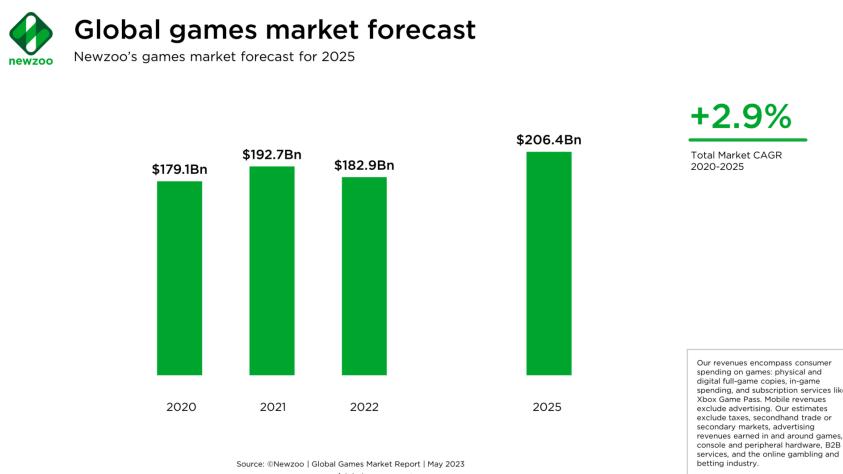
0. INTRODUCCIÓN

0.1. Presentación del proyecto

Durante varios años, la industria de los videojuegos ha sido una parte integral de la vida contemporánea. Este sector se ha ganado, por derecho propio, un lugar estratégico en el seno de las industrias culturales y creativas.

Hace tiempo que el peso económico de la industria del videojuego supera de largo al de la música y el cine juntos, tradicionalmente los caballos de batalla del sector audiovisual. Para un sector que movió más de 2.012 millones de euros en 2022 en España¹, el videojuego ya no puede ser ignorado como un actor decisivo en el futuro del audiovisual a nivel estructural. Hecho que se puede comparar con los 77,5 millones de euros que movió el cine español en 2022².

Figura 1: Previsión del mercado mundial de juegos para 2020-2025



Fuente: Newzoo³

¹ Según datos de Redacción AV451 (2023). El sector del videojuego facturó en 2022 en España 2.000 millones de euros, un 12 por ciento más. Audiovisual451. Recuperado de <https://www.audiovisual451.com/el-sector-del-videojuego-facturo-en-2022-en-espana-2-000-millones-de-euros-un-12-por-ciento-mas/> [Consultado 05-03-2024]

² Véase datos de La Moncloa (2023). El Ministerio de Cultura y Deporte publica la Estadística de Cinematografía 2022. La Moncloa. Recuperado de <https://www.lamoncloa.gob.es/serviciosdeprensa/notasprensa/cultura/Paginas/2023/270623-cultura-estadistica-cinematografia-2022.aspx> [Consultado 05-03-2024]

³ Wijman, T. (2023). Newzoo's video games market size estimates and forecasts for 2022. Newzoo.com. Recuperado de <https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts> [Consultado 27-03-2024]

En el mundo del cine, es común desarrollar guiones basados en adaptaciones de libros, entre otras cosas. Sin embargo, es recientemente que el cine ha logrado éxitos significativos al adaptar juegos populares o al crear historias que giran en torno al universo de los videojuegos. Cuando reflexionamos sobre el concepto de *videojuego*, lo primero que nos viene a la mente es el entretenimiento. La convergencia de estos dos grandes ámbitos del sector audiovisual representa un triunfo para la cultura.

En este estudio, se analizará la aclimatación llevada a cabo para convertir el extenso mundo narrativo del videojuego *League of Legends* en una exitosa serie de animación, como es el caso de *Arcane*. Esta idea surgió como una innovadora iniciativa por parte de algunos miembros del equipo de *Riot Games*, la compañía detrás del videojuego. Lo que comenzó como una ocurrencia aparentemente simple ha evolucionado en el ámbito del entretenimiento visual, convirtiéndose en una obra revolucionaria en su género.

Arcane es una serie que vi durante su emisión y que me atrapó tanto que despertó mi interés por conocer más sobre la historia de *League of Legends*. Gracias a esta producción, me atrajo un videojuego que había jugado solo un par de veces y del cual no conocía su historia en profundidad.

0.2. Objetivos

La justificación del trabajo de investigación se basa en diferentes objetivos. Al mismo tiempo también existe una inquietud personal, puesto que siempre me ha resultado atractivo el mundo de los videojuegos y los he consumido desde bien pequeña.

Los objetivos principales del trabajo son:

- Investigar cómo se hizo la adaptación del videojuego *League of Legends* a la serie *Arcane*.
- Indagar qué componentes se han añadido respecto al videojuego.
- Escrutar qué ingredientes del videojuego han sido cambiados para la adaptación a serie.
- Encontrar los elementos que forman parte de la historia del videojuego y que se perdieron durante su reajuste a gran pantalla.

Los objetivos secundarios del trabajo son:

- Analizar la simplificación narrativa del mundo del videojuego a la serie, y si esta funciona.
- Diferenciar las características más importantes del videojuego con las de la serie.
- Enumerar los elementos más destacados de la narrativa de la serie.
- Descifrar el porqué de la elección de ciertos personajes del videojuego.
- Definir las tramas principales para identificar los personajes más importantes.
- De qué manera se tratan ciertas problemáticas sociales: democracia falsa, impacto de colectivos, hipocresía política.
- Explorar cómo se dieron a cabo los aspectos promocionales y las estrategias transmedia para conseguir el éxito obtenido.
- Averiguar si la serie se puede ver independientemente de no tener ninguna información sobre el videojuego.

Por lo tanto, la investigación consistirá en un examen exhaustivo de todos los elementos que conforman la serie, para posteriormente compararlos con el videojuego, evaluando cómo se han adaptado y qué tan fieles son.

0.3. Estructura del trabajo

El trabajo cuenta con cuatro apartados principales: marco teórico y antecedentes, metodología, investigación de campo y conclusiones. Para completar el estudio, hay dos apartados más dedicados a los anexos y a las referencias bibliográficas.

En primer lugar, el bloque dedicado al marco teórico y los antecedentes es fundamental para situar el punto de partida de esta investigación. En esta sección, se presentarán varias series de animación derivadas de videojuegos. A continuación, se profundizará en la serie *Arcane* y su relación con el videojuego *League of Legends*. Este apartado concluirá con un análisis exhaustivo de los elementos más destacados de la narrativa que conforman *Arcane*.

En la metodología se definirán, entre otros aspectos, el objeto de estudio, las preguntas, las hipótesis y los criterios metodológicos de la investigación. Utilizando las técnicas descritas en la sección anterior, se avanzará al desarrollo del tercer bloque: la investigación de campo. En esta etapa se presentarán los análisis de las muestras seleccionadas y los resultados obtenidos.

Basándonos en la observación de estos resultados, se han formulado las conclusiones que abarcan todo el trabajo, identificando las respuestas a las preguntas planteadas en la investigación y, finalmente, evaluando la validez de las hipótesis.

Para concluir, los anexos incluyen la ficha técnica de *Arcane*. En la bibliografía, se referencian todos los recursos citados en el cuerpo del trabajo, ya sea para definir aspectos de la investigación, extraer información o contribuir a la elaboración de este estudio.

1. MARCO TEÓRICO Y ANTECEDENTES

1.1. Series de animación derivadas de videojuegos

Las series de animación son un conjunto de obras animadas en formato serial que representan mundos ficticios o reales. Estas pueden ser emitidas en televisión, proyectadas en salas de cine y distribuidas en plataformas de *streaming* con servicios de Vídeo bajo demanda (VoD). En consecuencia, son productos de contenido audiovisual creados por las industrias culturales, con implicaciones tanto económicas como sociales.

Estas series suelen estar diseñadas para todo tipo de público, aunque su enfoque principal suele ser el público infantil. Por lo tanto, es común que en este tipo de producción audiovisual se haga hincapié en el uso de una paleta de colores vibrantes y atractivos para el espectador. Además, se caracterizan por el uso de dibujos simples y sin una complejidad técnica excesiva. También es crucial la sencillez narrativa, donde muchas series optan por presentar capítulos auto conclusivos.

Aristóteles dejó claro que cualquier historia debe tener un principio, un medio y un final. Estos tres periodos son necesarios en una narración breve y normalmente coinciden con una exposición, un nudo y un desenlace. Sin embargo, no siempre ocurre así. (Gómez, A. B., 2003: 66).

A diferencia del contenido que presenta actores y actrices, en las series animadas se aprecia la personificación de caricaturas. Por esta razón, el humor se refleja frecuentemente a través de movimientos exagerados como golpes y acrobacias que serían imposibles para un ser humano, en lugar de depender exclusivamente del guion para generar humor.

Específicamente, la gran mayoría de series derivadas de videojuegos han experimentado un notable éxito debido a la flexibilidad temporal que ofrece el formato serial. Esta estructura permite representar el mundo del videojuego de manera más accesible, al dividirlo en capítulos que se asemejan a la estructura del propio juego.

Cualquier tipo de adaptación requiere un gran esfuerzo y dedicación para asegurar que la obra adaptada alcance el mismo éxito o incluso llegue a superar a la original. En términos generales, el formato animado brinda una considerable libertad creativa y de adaptación. En lo que respecta a la producción, se debe considerar el presupuesto, pero a diferencia de otras formas de arte, no se necesitan grandes inversiones para crear

decorados o efectos especiales. Además, el problema del casting suele estar resuelto en su mayoría.

En última instancia, el mayor límite en la animación es la imaginación.

1.1.1. Videojuegos a series

Existen numerosos dibujos animados basados en videojuegos, así como series animadas o de *live action* inspiradas en títulos de juegos muy populares a nivel mundial. A veces los universos de algunas series de videojuegos son tan extensos que pueden tener historias alternativas o muchos *spin-offs* de personajes interesantes⁴.

Como ocurre con cualquier adaptación, si la obra original ha tenido éxito, es probable que la adaptación también encuentre un público fiel, siempre y cuando se considere que tiene una buena adecuación según el criterio de los espectadores. Sin embargo, también es importante tener en cuenta que hay videojuegos con una gran audiencia y una base de fans que no lograron alcanzar el éxito esperado.

No obstante, hay numerosas adaptaciones que han superado las expectativas de muchos. Un ejemplo destacado es la adaptación del anime *Pokémon* (1997 - actualidad), que sigue siendo una parte integral de la infancia de muchas personas y se ha convertido en un referente para muchas otras adaptaciones.

Imagen 1: Primeras ediciones del videojuego *Pokémon*

El videojuego *Pokémon Verde* (*Pocket Monsters Midori*) fue lanzado junto con *Pokémon Rojo* (*Pocket Monsters Aka*) el 27 de febrero de 1996 para la consola *Game Boy*. Desarrollado por *Game Freak*, este juego marcó el inicio de la exitosa franquicia *Pokémon* y catapultó a la compañía a la fama⁵.



Fuente: Asociación Juvenil OFAG (2021)⁶

⁴ Mundo Deportivo (2023). Las 10 mejores series inspiradas en videojuegos. Recuperado de <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/series/mejores-series-inspiradas-en-videojuegos> [Consultado 26-03-2024]

⁵ Wikijuegos (s/f). *Pocket Monsters Midori*. Fandom, Inc. Recuperado de https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pocket_Monsters_Midori [Consultado 28-03-2024]

⁶ Asociación Juvenil OFAG (2021). *Pocket Monsters - 25º Aniversario*. Fotografía extraída de <https://akatsukigranada.org/2021/02/27/pocket-monsters/> [Consultado 26-03-2024]

La franquicia *Pokémon* ha estado deleitando a los aficionados durante más de 20 años con una amplia variedad de videojuegos que exploran su fascinante mundo. Además de los juegos, la franquicia también ha producido numerosas obras de animación que han cautivado a los fans de todas las edades.

Concretamente la serie, de más de 1200 episodios, la cual narra las aventuras de *Ash Ketchum* en su búsqueda por convertirse en el mejor entrenador *Pokémon*. A lo largo de las diferentes entregas de los videojuegos, se explora el gran mundo de *Pokémon*, desde la región de *Kanto* hasta *Galar*, presentando cientos de criaturas que participan en emocionantes combates.

Otro éxito notable en cuanto a series basadas en videojuegos es la aclamada serie de HBO *The Last of Us* (2023). Considerada una de las mejores adaptaciones *live action* hasta la fecha, esta serie está basada en una conmovedora historia sobre la supervivencia de dos icónicos supervivientes en un mundo postapocalíptico.

El equipo detrás de este proyecto cuenta con la participación del creador del juego, *Neil Druckmann*, y del director de la exitosa serie de HBO *Chernobyl* (2019), *Craig Mazin*. Además, el elenco incluye a *Pedro Pascal* y *Bella Ramsey*, quiénes asumen los roles protagónicos de *Joel Miller* y *Ellie Williams*, respectivamente.

Imagen 2: El videojuego *The Last of Us*



Al igual que *Pokémon*, el videojuego *The Last of Us* experimentó un éxito inmediato tras su lanzamiento. Inicialmente concebido para la consola *PlayStation 3* y posteriormente adaptado para *PlayStation 4*, el juego fue desarrollado a partir de una idea de *Neil Druckmann*. Trabajando junto al director de jugabilidad *Bruce Straley*, lograron materializar su visión, dando vida al juego en 2013⁷.

Fuente: Wiki *The Last of Us*

⁷ Wiki The Last of Us (s/f); The Last of Us. Fandom, Inc. Recuperado de https://thelastofus.fandom.com/es/wiki/The_Last_of_Us [Consultado 28-03-2024]

1.2. Arcane

En el caso de *Arcane*, nos encontramos con una obra animada de ficción que viene derivada del videojuego *League of Legends*. El título más popular en el mundo con más de 100 millones de jugadores activos⁸. A pesar del paso de los años, sigue siendo uno de los videojuegos más populares y ampliamente jugados.

La serie fue anunciada durante las celebraciones del décimo aniversario del videojuego⁹. Fue desarrollada y producida internamente y con financiación independiente, por *Riot Games*, junto con los servicios de animación del estudio francés *Fortiche Production*. El cual ya ha trabajado anteriormente con *Riot Games* para el desarrollo de videos animados de *League of Legends*.

Imagen 3: Portada *Arcane: League of Legends*



Fuente: IMDb (2021)¹⁰

Por lo tanto, la decisión de utilizar el mismo estilo de animación, que ya había sido bien recibido por los fanáticos de *League of Legends*, ha proporcionado una base sólida de seguidores para esta nueva serie. Es una estrategia inteligente utilizar un estilo de animación conocido por su popularidad y aceptación entre el público objetivo.

⁸ Gálvez, L. (2024). El poder de los millones: videojuegos en ascenso, más jugadores, millones de datos. Recuperado de <https://es.linkedin.com/pulse/el-poder-de-los-millones-videojuegos-en-ascenso-mas-jugadores-qalvez-rtwdf#:~:text=Los%20usuarios%20activos%20en%20los.máximo%20de%2025%20millones%20diarios>. [Consultado 05-04-2024]

⁹ Anuncio de serie animada: Arcane | Riot Pls: Edición 10.º aniversario - League of Legends https://www.youtube.com/watch?v=IA-v_1B3Opc [Consultado 05-04-2024]

¹⁰ IMDb (2021). Arcane. Recuperado de https://www.imdb.com/title/tt11126994/mediaviewer/rm1058990337/?ref_=tt_ov_i [Consultado 18-03-2024]

Debido a la pandemia de COVID-19 la fecha de lanzamiento se vio reprogramada. Finalmente, la serie se estrenó a nivel mundial el 6 de noviembre de 2021 tanto en la plataforma de vídeo de *Netflix* como en *Tencent Video* en China. Siendo *Tencent* la propietaria tanto del videojuego como de su desarrolladora, *Riot Games*.

Por lo tanto, *Arcane*, al ser distribuida por *Netflix* y *Tencent Video*, forma parte del modelo de programación de televisión conocido como SVoD (Suscripción de video bajo demanda). Donde el espectador tiene acceso a un conjunto de contenidos por una tarifa recurrente, que puede ser mensual, semestral o anual. Es decir, un producto de stock, de edición discontinua, ligada al modelo de plataforma OTT (*over-the-top*). Estas plataformas son aplicaciones que ofrecen contenido de video a través de internet en lugar de televisión por cable o satélite (*megamedia*).

Netflix ha marcado una diferencia significativa en la forma en que realiza los lanzamientos de sus series en comparación con sus competidores. Mientras plataformas como *HBO Max* optan por lanzar sus producciones por capítulo, generalmente liberando un episodio por semana, *Netflix* ha mantenido su enfoque en lanzar series completas. Este formato permite a los espectadores disfrutar de la serie completa a su propio ritmo, sin tener que esperar semana tras semana para ver nuevos episodios. Pero en el caso de *Arcane*, la serie no fue lanzada en su totalidad de una vez, sino que se dividió en tres actos, cada uno compuesto por 3 episodios.

El enfoque principal de la serie no es un público infantil, más bien es una animación hecha para un target adulto. Porque narrativamente es una serie madura, con mucho relieve emocional y con tópicos como el poder, la muerte y las adicciones. Por lo tanto, el mundo narrativo y el guion de esta serie la hacen inigualable. Gracias al éxito que *Arcane* ha tenido, en enero de 2024 se anunció la segunda temporada.

1.2.1. Antecedentes: Videojuego

League of Legends es un ejemplo extraordinario de longevidad y relevancia en el mundo de los videojuegos. Desde su lanzamiento en 2009, el MOBA *League of Legends* se ha convertido en el juego más seguido de su género y en el deporte electrónico más famoso del mundo. Los juegos MOBA son un género de videojuegos en equipo conocidos por el acrónimo de su nombre en inglés (*Multiplayer Online Battle Arena*), que en español se traduce como juego de arena de combate multijugador en línea¹¹. En otras

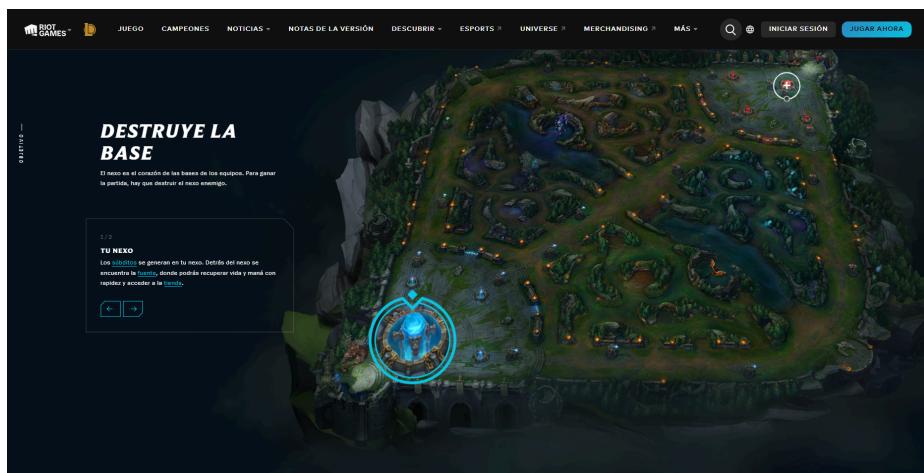
¹¹ Universidad Internacional de Valencia (2019). ¿Cuáles son los mejores juegos MOBA de la actualidad? Recuperado de <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/cuales-son-los-mejores-juegos-moba-de-la-actualidad> [Consultado 27-03-2024]

palabras, es un juego de estrategia en el que varios jugadores, divididos en dos equipos, se enfrentan entre sí.

Con más de 100 millones de jugadores activos, *League of Legends* ha demostrado tener un éxito innegable. Sus competidores más cercanos del mismo género, como *DOTA 2*, aún no han alcanzado números comparables. El lanzamiento de *Arcane* y su recibimiento masivo e inmediato es una prueba evidente de la fuerza de la comunidad y el atractivo de la franquicia de *League of Legends*.

Su funcionamiento se resume en partidas de 5 contra 5 jugadores en línea. Donde el objetivo principal es destruir el nexo enemigo, ubicado en su base, mientras defiendes tu propio nexo. Para ello, antes de empezar, debes elegir un campeón entre los más de 140 campeones que tiene el juego. Estos son personajes con habilidades únicas que se dividen en diferentes roles, como: tanques, tiradores, magos, asesinos, entre otros.

Imagen 4: Te damos la bienvenida a la grieta: aprende los fundamentos



Fuente: [leagueoflegends.com](https://www.leagueoflegends.com)¹²

Los jugadores se distribuyen en tres carriles: superior, central e inferior, además de una jungla con monstruos neutrales. En los carriles, los campeones se enfrentan a los campeones enemigos y a las oleadas de súbditos controlados por la inteligencia artificial. A medida que avanza el juego, los equipos se agrupan y luchan en batallas en equipo llamadas *teamfights*, donde la coordinación y las habilidades son clave para determinar el resultado.

¹² League of legends. *Te damos la bienvenida a la grieta: aprende los fundamentos*. Captura de pantalla extraída de <https://www.leagueoflegends.com/es-es/how-to-play/> [Consultado 09-04-2024]

En resumen, *League of Legends* es un juego dinámico y competitivo que combina elementos de estrategia, habilidad y trabajo en equipo para ofrecer una experiencia de juego emocionante y desafiante. La elección de campeones, la toma de decisiones en el mapa, el control de objetivos y la ejecución de tácticas durante las peleas en equipo son fundamentales para obtener la victoria.

Una de las claves del éxito de este videojuego es su sistema de juego altamente competitivo que es accesible tanto para los jugadores novatos como para los más avanzados. Además, la jugabilidad es constantemente actualizada y mejorada por los desarrolladores, lo que mantiene el interés y la emoción de los jugadores.

Como bien nos hace saber Riot Games en su Informe del Impacto Anual de 2022:

Cada vez que diseñamos un nuevo campeón o agente, involucramos a nuestro equipo de diversidad e inclusión en el contenido (compuesto por profesionales de diversidad e inclusión, Rioters de otras regiones y miembros de RIG) para que revisen el diseño, la narrativa y la dirección artística. Esto ha sido crucial para crear más personajes de diferentes comunidades alrededor del mundo, especialmente aquellas que no solemos ver representadas en los videojuegos y el mundo del entretenimiento¹³.

La comunidad de *LoL* es un factor clave en la popularidad del juego. Los jugadores tienen la oportunidad de formar equipos y participar en torneos, lo que les permite interactuar y conectarse con otros jugadores de todo el mundo. También incluye a una diversa gama de creadores de contenido. Estos creadores producen una amplia variedad de contenido, así como videos tutoriales, reseñas, jugadas destacadas y más. No solo para entretener a la comunidad, sino también para educar y brindar recursos útiles para mejorar en el juego.

Además, la página web de *League of Legends* cuenta con una sección dedicada a la comunidad, donde se destacan los *fanarts*, los *cosplays* y los concursos. Es un espacio para aquellos que se esfuerzan por crear contenido especial relacionado con el videojuego. Además, varios creadores de contenido comparten guías y estrategias en esta sección, ofreciendo un recurso adicional para los jugadores, pero no en sus redes personales sino dentro de la página oficial¹⁴.

¹³ Riot Games (2022). Informe del Impacto Anual de 2022. Texto extraído de la descarga disponible en: <https://www.riotgames.com/es-419/2022-riot-games-impact-report> [Consultado 05-04-2024]

¹⁴ League of legends. Comunidad. Información extraída de <https://www.leagueoflegends.com/es-mx/news/community/> [Consultado 18-04-2024]

Sin duda, el sentido de pertenencia de los millones de jugadores de *League of Legends* ha sido un factor importante en el éxito de *Arcane*.

1.2.1.1. La narrativa de *League of Legends*

La narrativa es un género literario esencial y duradero, presente en todas las culturas y épocas tanto en forma oral como escrita. Además, ha evolucionado hacia derivaciones técnicas y formales, como la narrativa audiovisual, que incluye los videojuegos. La narrativa digital de los videojuegos se considera un género en sí mismo, que cuenta historias mediante lenguajes, mecánicas y herramientas únicas y distintas de otros medios narrativos.

Cuando se realiza un videojuego, este requiere interacción y eso obliga a hacer que el personaje se encuentre en control de la experiencia, en general esto significa sentirse en control del protagonista con el que se identifica. El jugador debe ser una pieza clave del juego, al fin y al cabo, no podría existir juego sin jugador (Corbal Romero, J. A. 2017: 32)

En el caso de *League of Legends*, nos enfrentamos a una narrativa no lineal, típica de los juegos de MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), lo que significa que no hay un inicio y un fin definidos. En su lugar, la narrativa se compone de bloques estructurados y divididos en regiones. Donde los jugadores pueden acceder al universo narrativo a través de los personajes y los bloques narrativos disponibles dentro del juego, en la página web oficial y en las animaciones promocionales del mismo.

Dentro de cada partida de *League of Legends* cada jugador puede tomar sus propias decisiones con su personaje. Sin embargo, estas decisiones no afectan a la trama global de *League of Legends*. Cada partida, que suele durar aproximadamente cuarenta minutos, da lugar a historias secundarias o eventos particulares. Si el jugador no está satisfecho con la dirección de la trama en la que se encuentra, deberá reiniciar la partida para explorar otras opciones¹⁵.

Por lo tanto, al ser una narrativa no lineal estructurada en bloques, es decisión del propio jugador el querer adentrarse más en el vasto mundo de *League of Legends* o simplemente enfocarse en jugar y perfeccionar sus mecánicas de juego. Sin embargo, al explorar el universo del juego, uno se da cuenta de la abundante información disponible en *Internet*. En el propio videojuego, la información narrativa se mantiene ajustada para no abrumar a los jugadores y fomentar una experiencia de juego fluida y dinámica.

¹⁵ Corbal Romero, J. A. (2017). *Curso de Narrativa en Videojuegos*. Ra-Ma Editorial. [Consultado 08-05-2024]

Este extenso mundo se expande y se explica en la página web oficial de *Riot Games*, donde cada actualización aporta más detalles al ya existente. Además, los propios jugadores contribuyen a esta expansión, generando todo tipo de contenido en línea que aporta a que este sea aún más creativo y mágico. Así se crea el inmenso universo de *League of Legends*, un juego completo para los aficionados a los mundos fantásticos.

1.2.2. Historia

Arcane ha sido elogiada por su capacidad para expandir y enriquecer el *lore*¹⁶ y la narrativa de *League of Legends*. Entendemos el término *lore*, según el diccionario de Cambridge, como una información general sobre la ficción, el lugar y la situación ficticia en la que suceden los acontecimientos que sus fans aceptan como cierta. De esta forma ofrece a los jugadores una perspectiva más amplia y detallada del mundo en el que han estado inmersos durante años. Esta conexión emocional y el sentido de pertenencia han sido fundamentales para atraer a los jugadores al mundo de *Arcane* y mantener su interés a lo largo de la serie.

La serie comienza presentando a las hermanas huérfanas *Violet* y *Powder*, quiénes viven en *Zaun*, una ciudad industrial y marginal, vecina de la próspera *Piltover*. La ciudad del progreso y de la ciencia. *Vander*, una figura destacada en *Zaun*, es el padre adoptivo de las dos hermanas, así como de *Mylo* y *Claggory*.

En un momento crucial de la serie, *Vi*, *Mylo* y *Claggory* emprenden una misión para rescatar a *Vander* de las garras de *Silco*, un poderoso líder criminal de *Zaun*. Mientras tanto, *Powder*, la hermana menor, se ve apartada de la misión por órdenes de *Vi*. Sin embargo, su instinto por ayudar a su hermana con sus inventos termina en una tragedia devastadora, donde *Mylo* y *Claggory* pierden la vida. Posteriormente, *Vander*, con la intención de salvar a *Vi*, sacrifica su propia vida para lograrlo. Después del trágico incidente, las hermanas se separan tomando caminos diferentes en la vida.

A medida que avanza la serie, vemos cómo la tensión entre *Piltover* y *Zaun* se intensifica, con conflictos políticos y sociales que afectan a ambas ciudades. Se revelan secretos del pasado que conectan a los personajes principales con los eventos actuales, incluyendo la creación de armas químicas letales conocidas como tecnología *Hextech*.

Vi y *Powder*, quien ahora se hace llamar *Jinx*, se encuentran en lados opuestos del conflicto. Por una parte, *Vi* se convierte en una luchadora callejera junto a *Caitlyn*, una

¹⁶ Lore. (s/f). Cambridge.org. https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/lore#google_vignette [Consultado 26-04-2024]

investigadora de *Piltover*, con el objetivo de encontrar a su hermana y parar los conflictos entre ciudades. Mientras que *Jinx* se convierte en una fuerza destructiva bajo el control de *Silco*, pero más tarde que pronto las verdades ocultas salen a la luz.

En el clímax final de la serie, los destinos *Caitlyn* y *Silco* convergen en un banquete tenso y cargado de emociones. *Jinx*, en un acto de desesperación y confusión, reúne a estos personajes clave en una mesa, donde enfrenta sus propios demonios internos mientras lucha por decidir entre la influencia de su hermana y la manipulación de *Silco*.

Imagen 5: *Silco* y *Vi* contrapuestos en el banquete



Fuente: Tumblr¹⁷

Durante esta escena intensa, *Jinx* se ve acosada por las voces en su cabeza, representadas por las figuras simbólicas de su hermana y *Silco*, cada una tratando de persuadir con sus palabras. En un momento de locura y desesperación, *Jinx* toma una decisión radical y fatal, acabando con la vida de *Silco* entre amenazas y desafíos.

Sin embargo, el perdón de *Vi* no logra calmar la tormenta dentro de *Jinx*, quien queda atrapada en un abismo de dolor y arrepentimiento. El clímax emocionante y devastador de la serie marca un punto de inflexión crucial en la historia de *Piltover* y *Zaun*, con repercusiones que alterarán el curso del destino de ambas ciudades para siempre.

1.2.3. El *lore* de *Arcane*

Aunque *Arcane* se centra solo en las ciudades *Piltover* y *Zaun*, estas pertenecen al mundo *Runeterra*, más concretamente en el continente septentrional. Originalmente, *Zaun* era una parte integral de *Piltover*, pero con el tiempo, las diferencias ideológicas y

¹⁷ Harissa, S. (s/f). *Hi!* Tumblr. Fotografía extraída de <https://sandraharissa.tumblr.com/post/68633319224426496/theres-this-imagery-that-parallels-each-other> [Consultado 12-04-2024]

económicas llevaron a una división física y social entre las dos ciudades. *Piltover*, conocida por su enfoque en la tecnología y la innovación, y *Zaun*, una ciudad más industrial y sombría, comparten una relación compleja y a menudo tensa.

Para mejorar el transporte mercantil entre ciudades de *Runaterra* se creó un canal de agua para evitar hacer un recorrido mucho más grande. Por ende, la ciudad de *Piltover* acoge a flotas enteras de barcos mercantiles que cruzan las gigantescas puertas marítimas para traer bienes provenientes del resto del mundo. Los clanes mercantiles aportan los fondos necesarios para desarrollar las empresas increíbles¹⁸.

Imagen 6: Imagen editada a partir de Map of Runaterra



Fuente: map.leagueoflegends.com¹⁹

El hecho de que estas ciudades estén conectadas por un puente artificial también refleja la relación interdependiente entre *Piltover* y *Zaun*. Sin embargo, la desigualdad y la discriminación son protagonistas, con *Zaun* a menudo considerada una ciudad marginada y menospreciada por los habitantes de *Piltover*.

El origen de *Piltover* está ligado a la colonización de la isla de *Valoran* por parte de los exploradores de la nación de *Demacia*. Los colonos descubrieron vastos depósitos de un mineral llamado *Hextech*, que tenía propiedades mágicas y tecnológicas únicas. Esta

¹⁸ Riot Games. *Piltover - Regiones - El universo de League of Legends*. Parágrafo extraído de: https://universe.leagueoflegends.com/es_ES/region/piltover/ [Consultado 12-04-2024]

¹⁹ League of legends (2018). *Map of Runaterra*. Captura de pantalla extraída de <https://map.leagueoflegends.com> [Consultado 12-04-2024]

abundancia del mineral mágico atrajo a científicos, inventores y comerciantes, quiénes se establecieron en la región y fundaron la ciudad de *Piltover*.

Con el tiempo, *Piltover* se convirtió en un centro de innovación y progreso tecnológico, destacándose por su enfoque en la ingeniería, la alquimia y la creación de dispositivos *Hextech*. La ciudad creció en importancia y riqueza, atrayendo a personas de todas partes de *Valoran* en busca de oportunidades y avances científicos. Sin embargo, a pesar de su apariencia limpia y futurista, *Piltover* también enfrenta desafíos internos, como la corrupción política y la desigualdad social.

Imagen 7: Piltover



Imagen 8: Zaun



Fuente: League of Legends Wiki²⁰

Fuente: Riot Games²¹

En cuanto a *Zaun*, la ciudad es conocida por su atmósfera tóxica y su paisaje urbano decadente, marcado por fábricas humeantes, callejones oscuros y una densa neblina industrial. A lo largo de los años, *Zaun* se ha convertido en un crisol de culturas y subculturas, habitada por una mezcla diversa de personas que buscan una vida mejor, aunque a menudo a costa de su salud y bienestar.

La riqueza de *Piltover* ha permitido que *Zaun* se desarrolle por efecto tandem, un espejo oscuro de la ciudad de las alturas. Muchos de los recursos que llegan a *Piltover* lo hacen desde los mercados negros de *Zaun*, y los inventores *Hextech* a quiénes la ciudad de *Piltover* les pone demasiadas restricciones en su investigación, *Zaun* suele darles la bienvenida. El desarrollo libre de tecnologías volátiles y la industria imprudente han hecho que varias partes de *Zaun* hayan quedado peligrosamente contaminadas²².

²⁰ League of Legends Wiki (s/f). Arcane. Fandom, Inc. Fotografía extraída de [https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Arcane_\(serie_de_televisi%C3%B3n\)?file=ARCANE_S1_00023.jpg](https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Arcane_(serie_de_televisi%C3%B3n)?file=ARCANE_S1_00023.jpg) [Consultado 18-04-2024]

²¹ Arcane: League of Legends. Historia. Fotografía extraída de <https://arcane.com/es-es/story/> [Consultado 18-04-2024]

²² Riot Games. Zaun - Regiones - El universo de League of Legends. Parágrafo extraído de: https://universe.leagueoflegends.com/es_ES/region/zaun/ [Consultado 12-04-2024]

1.2.4. Estructura de la serie

El título *Arcane* consta de una sola temporada, con una segunda temporada actualmente en desarrollo. La temporada inaugural cuenta con un total de 9 episodios, con una duración promedio de 40 minutos cada uno. Estos episodios fueron lanzados en tres actos, cada uno compuesto por tres episodios, durante un período de tres semanas consecutivas. Específicamente, los episodios se lanzaron los días 7, 13 y 20 de noviembre de 2021, respectivamente.

Cada acto se enfoca en diferentes aspectos de la trama y presenta nuevos desarrollos en la historia, así como en la evolución de los personajes. A su vez, los espectadores son llevados a través de giros inesperados, revelaciones impactantes y momentos emocionales que mantienen el interés y la intriga. A medida que avanza la serie, se revelan secretos del pasado que impactan el presente y el futuro de *Piltover* y *Zaun*.

Dividir la temporada en tres actos y lanzarlos de manera escalonada durante tres semanas consecutivas es una estrategia interesante. Esto permite mantener el interés del público durante un período prolongado y generar expectación entre los espectadores entre cada lanzamiento. Además, esta estructura de lanzamiento puede facilitar la discusión y el análisis episodio por episodio, lo que potencialmente aumenta la participación y la comunidad en torno a la serie.

1.2.5. Personajes

En el fascinante mundo de *Arcane*, encontramos una amplia variedad de personajes, algunos de los cuales son representaciones de los famosos campeones del juego *League of Legends*. Sin embargo, también hay personajes exclusivos de la serie que no aparecen en el videojuego. A continuación, proporcionaremos una breve descripción de los personajes más destacados.

1. **Vi, está en el videojuego:** Vi es una adolescente huérfana que deambula por los suburbios de Zaun bajo la tutela de Vander, su padre adoptivo. Aún y su espíritu de luchadora callejera tiene un corazón noble que se esfuerza por proteger a su hermana, Powder. Sin embargo, tras un trágico incidente, las hermanas se separan y Vi, junto a Caitlyn, se convierte en una fuerza para mantener el orden en Piltover.
2. **Powder (Jinx), está en el videojuego:** Antes conocida como Powder, Jinx es la hermana menor de Vi y también está bajo la tutela de Vander. Después de un

evento traumático y de sentirse abandonada por su hermana, *Jinx* se transforma en una joven impulsiva y caótica, obsesionada con la destrucción.

3. **Silco:** Es el líder carismático y despiadado del inframundo de *Zaun*. Busca el poder y la dominación a cualquier costo y es un adversario formidable para aquellos que se interponen en su camino. Cuando *Silco* ve a *Powder* sola y llorando por la partida de su hermana, aprovecha la situación para manipularla y hacerle sentir que él es lo único que tiene en su vida.
4. **Vander:** Un hombre fuerte y con un corazón noble que actúa como figura paterna para *Vi* y *Powder* (*Jinx*). Su historia está marcada por la tragedia y el sacrificio, y su lealtad hacia su familia adoptiva es inquebrantable. Destaca al inicio de la serie por tener autoridad en la ciudad de *Zaun*, gracias a su habilidad para mantener un equilibrio entre ésta y *Piltover*.
5. **Mel:** Forma parte de los miembros del consejo de la ciudad del progreso. Se destaca por ser la primera en mostrar interés en financiar los proyectos de *Jayce*. Su apoyo resulta crucial para el desarrollo y la expansión de estas innovadoras iniciativas en *Piltover*.
6. **Caitlyn Kiramman, está en el videojuego:** Es una investigadora de la academia de *Piltover*, hija de uno de los miembros del consejo de la ciudad del progreso. Se asocia con *Vi* para investigar una serie de crímenes en la ciudad.
7. **Jayce Talis, está en el videojuego:** Es un brillante inventor y estudiante de la academia de *Piltover*. Desarrolla tecnología avanzada para proteger a la ciudad y trabaja en estrecha colaboración con *Viktor*.
8. **Viktor, está en el videojuego:** Es un inventor talentoso y ético que lucha por el bienestar de los habitantes de *Zaun*, de dónde él proviene. Trabaja junto a *Jayce* para inventar la tecnología *Hextech* y se enfrenta a dilemas éticos en su búsqueda de la perfección.

Imagen 9: *Viktor, Heimerdinger, Mel, Jayce, Caitlyn, Vi, Vander, Silco y Jinx*.



Fuente: Facebook²³

²³ Facebook.com (S/f). Fotografía extraída de https://www.facebook.com/CronicasdeRunaterra/posts/arcanelos-personajes-de-arcane-estan-a-la-altura-de-tus-expectativas-sé-honesto-/770293681059177/?locale=ms_MY [Consultado 08-05-2024]

A continuación, es pertinente contextualizar a estos cuatro personajes, ya que en ciertos episodios desempeñan roles fundamentales para el desarrollo de la trama.

9. **Heimerdinger**, está en el videojuego: Es un científico, profesor, decano y jefe del Consejo. En la serie se le ve como mentor de jóvenes eruditos de la Academia, más concretamente de *Jayce* y *Viktor*. Dado a su origen, este científico ha vivido durante más de tres siglos, es por eso que intenta guiarlos y advertirlos de los riesgos potenciales de la ciencia y la magia.
10. **Ekko**, está en el videojuego: Es un joven ingenioso y valiente que vive en Zaun, y fue un gran amigo de las dos hermanas. Durante el último acto, *Ekko* es presentado como un líder entre los jóvenes de Zaun, liderando un grupo conocido como *Los Perdidos*. Este grupo se dedica a desafiar la autoridad de Piltover y luchar por los derechos de los habitantes de Zaun.
11. **Marcus**: Es un oficial de la *Guardia de Enforcers de Piltover*, encargado de hacer cumplir la ley en la ciudad. Aunque inicialmente está del lado de la ley y la autoridad, su gran ambición lo lleva a cuestionar su lealtad y a escalar en la cadena de comandos a cualquier precio.
12. **Singed**, está en el videojuego: Es un alquimista brillante y extremadamente peligroso que ha experimentado con sustancias químicas y pociones de una manera extremadamente despiadada. *Singed* es un científico afiliado a *Silco*, que crea *Shimmer*, una sustancia química altamente peligrosa y adictiva que es producida y distribuida por el inframundo de Zaun, liderado por *Silco*.

Imagen 10: Singed y Ekko del videojuego League of Legends



Fuente: Riot Games²⁴

²⁴ Riot Games (s/f). *Ekko - Campeones - El universo de League of Legends*. Fotografía extraída de https://universe.leagueoflegends.com/es_ES/champion/ekko/ [Consultado 08-05-2024]

1.2.6. Temas principales

Arcane es una serie llena de giros inesperados, drama emocional y acción trepidante que cautiva a la audiencia desde el primer episodio hasta el último. Los temas principales, por los que viaja, son el poder, la corrupción, la lealtad y la redención, ofreciendo una experiencia emocionante y conmovedora para los espectadores.

La serie presenta la lucha de los marginados y oprimidos por resistir y rebelarse contra las injusticias y el dominio opresivo de aquellos en el poder. Por eso, hay muchas escenas donde protagoniza la violencia. Se utilizan desde pistolas, cuchillas y explosivos. En general, todas las peleas pueden llegar a ser bastante fuertes e impactantes, con bastante sangre, pero la serie no llega al nivel del género gore.

La serie explora las complejidades de las relaciones familiares, especialmente entre hermanos, padres e hijos adoptivos, y cómo estas conexiones afectan las decisiones y acciones de los personajes. También entre *Caitlyn* y *Vi* se da a entender que se atraen la una de la otra, y que muy probablemente en la siguiente temporada se desenvuelva su relación. Por su parte, *Mel* y *Jayce* muestran una relación romántica dónde se les ve teniendo sexo, pero es una escena corta y sin desnudez completa.

En cuanto a la muerte, se trata con una profundidad emocional y realismo impactante. A lo largo de la serie, se exploran las consecuencias emocionales y psicológicas de la muerte en los personajes, así como las repercusiones que tiene en sus relaciones y en la trama general. Los personajes experimentan el dolor, el duelo y la pérdida de manera visceral, lo que agrega una capa de complejidad emocional a la narrativa. La muerte de personajes importantes tiene un impacto duradero en la trama y en el desarrollo de otros personajes, lo que contribuye a la profundidad y la intensidad de la historia.

Esta serie aborda el poder de varias maneras:

1. **Poder personal:** Los personajes principales, como *Vi*, *Powder (Jinx)*, *Silco* y *Caitlyn*, luchan por encontrar su propio poder. Buscan su propia forma de influir en el mundo que los rodea y alcanzar sus metas, ya sea a través de la fuerza física, la astucia, la manipulación o la innovación tecnológica.
2. **Poder institucional:** En la sociedad de *Piltover* y *Zaun*, las estructuras de poder institucionalizadas, como el *Consejo de Piltover* y la *Guardia de Enforcers*, ejercen una influencia significativa sobre la población y determinan la distribución de los recursos y el poder en la ciudad. A lo largo de la serie, se

plantean interrogantes sobre la legitimidad y la justicia de estas estructuras de poder, especialmente debido a las marcadas desigualdades sociales y las diferencias en las condiciones de vida entre las dos ciudades. Se destaca cómo estas disparidades se manifiestan en el acceso desigual a recursos y oportunidades para los habitantes de *Piltover* y *Zaun*, lo que profundiza aún más las brechas entre ambas ciudades.

3. **Poder tecnológico:** La tecnología *Hextech*, al igual que otros inventos, representa una fuente crucial de poder en *Piltover*. Mientras tanto, *Zaun* busca alcanzar un nivel similar de influencia, pero recurre a medios más oscuros y menos éticos, como la sustancia *Shimmer*. Quien controle esta tecnología o sustancia, ya sea la *Hextech* de *Piltover* o la *Shimmer* de *Zaun*, ostenta un poder significativo.

En resumen, el poder se trata como un tema complejo y multifacético en *Arcane*, presentando una reflexión profunda sobre este.

Imagen 11: Miembros del Consejo de Piltover



Fuente: League of Legends Wiki²⁵

1.2.7. Tipo de animación

Arcane ha recibido elogios por sus personajes complejos y su narrativa emocionante, llena de giros inesperados. Sin embargo, también se destaca su impresionante animación que combina elementos de animación tradicional con imágenes generadas por computadora en lo que los directores denominan animación 2.5D. Como resultado, tenemos a los personajes en 3D y a los escenarios en 2D.

²⁵ League of Legends Wiki (s/f). *Arcane*. Fandom, Inc. Fotografía extraída de [https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Arcane_\(serie_de_televisi%C3%B3n\)?file=ARCANE_S1_00014.jpg#Personajes](https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Arcane_(serie_de_televisi%C3%B3n)?file=ARCANE_S1_00014.jpg#Personajes) [Consultado 23-04-2024]

Según afirma *Arnaud Delord*, cofundador de *Fortiche Productions*, cada vez más estudios buscan un estilo de animación lo más realista posible. Anteriormente, este estudio ya había comenzado a experimentar con este estilo desde que trabajaron en *Get Jinxed*, el primer video musical que hicieron para *League of Legends*²⁶. Pudieron inspirarse tanto en cómics e historietas para definir el aspecto visual de los personajes, como en elementos de la vida real para los escenarios, el equipo utilizó referencias de París para modelar la ciudad de *Piltover*.

Los artistas de *Fortiche* disfrutaron de una notable libertad al animar ciertas escenas, particularmente aquellas que involucran enfrentamientos.

Estuvimos considerando representar esa batalla de la manera más realista posible. Sin embargo, valió la pena haber hecho un cambio tan drástico con el estilo artístico. Así pudimos representar la pelea entre *Jinx* y *Ekko* de dos maneras diferentes simultáneamente: con un estilo vibrante, juguetón y colorido cuando eran niños, así como un estilo realista, sombrío y violento como adultos (Arnaud Delord)²⁷.

Imagen 12: Vi en el videojuego



Fuente: Artbook de leagueoflegends²⁸

Imagen 13: Vi en la serie de Arcane



Fuente: League of Legends Wiki²⁹

²⁶ League of Legends (2013). *Get Jinxed (ft. Djerv) | Official Music Video - League of Legends* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0nIJuwOOGDs> [Consultado 23-04-2024]

²⁷ Dondé, E (2022). Detrás de Cámaras: La Animación de Arcane. Industria Animación. Parágrafo extraído de: <https://www.industriaanimacion.com/2022/01/detras-de-camaras-la-animacion-de-arcane/> [Consultado 23-04-2024]

²⁸ Artbook de League of Legends. *El arte de League of Legends*. Riot Games. Fotografías extraídas de https://artbook.lan.leagueoflegends.com/es_ES/volume-one#chapter/champions/section/vi [Consultado 23-04-2024]

²⁹ League of Legends Wiki (s/f). *Vi (Arcane)*. Fandom, Inc. Fotografía extraída de https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Vi/Arcane?file=Vi_Arcane_Promo_01.jpg [Consultado 23-04-2024]

1.2.8. Universo de Arcane

El universo de *Arcane* se ha extendido más allá de la serie en sí misma, con una variedad de elementos promocionales que incluyen merchandising, libros, eventos especiales, campañas en redes sociales y asociaciones con otros medios de entretenimiento.

El *lore* de *League of Legends* es uno de los más evolucionados como videojuego. Desde su lanzamiento en 2009 muchos jugadores se han interesado por las posibilidades que dan los bloques estructurados y divididos en regiones. Todo este mundo inventado por *Riot Games* hace de *League of Legends* un juego con posibilidad de co-creación.

En la co-creación, las empresas colaboran desde el principio para crear contenidos que saben que funcionan bien en sus respectivos sectores, permitiendo a cada medio generar nuevas experiencias para el consumidor y aumentar los puntos de acceso a la franquicia (Jenkins, H. 2008: 110).

Riot Games, conocida por su exitoso juego *League of Legends*, aprovechó el impulso generado por el crecimiento de jugadores durante la pandemia para lanzar campañas masivas de promoción para *Arcane*. En particular, el lanzamiento de *Valorant* en 2020 atrajo una gran cantidad de nuevos jugadores, lo que llevó a *Riot Games* a intensificar sus esfuerzos de marketing para capitalizar este éxito.

Las campañas promocionales en los videojuegos se basan mayoritariamente en la posibilidad de comprar y conseguir *skins* exclusivas de la serie. Entendemos el término *skin*, según el diccionario de *Cambridge*, como la apariencia de un personaje, objeto, etc. en un videojuego, que puede ser elegida y modificada por el usuario³⁰. Se pudieron conseguir estas *skins* basadas en los personajes de *Arcane* en juegos de *Riot Games* como *League of Legends* y *Valorant*. También en juegos de fuera de la compañía como es el caso de *Among us* y *Fortnite*.

Aparte de todo el *merchandising* que salió con la serie, como figuras de acción, ropa, pósters, y otros artículos colecciónables, también hicieron una colaboración con *Burger King*. Dónde se hicieron menús con la temática de *Arcane* y varios sorteos por la red social X. De igual modo hicieron una colaboración con la famosa marca de sillas *Secret Lab*, sacando al mercado una edición especial de *Jinx*.

³⁰ Skin. (s/f). Cambridge.org. <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/skin> [Consultado 15-05-2024]

Imagen 14: La figura de Ekko



Fuente: Twitter³¹

Imagen 15: La silla de Jinx



Fuente: Twitter³²

Además, se organizaron eventos especiales en línea y fuera de línea para promocionar la serie y celebrar su lanzamiento. Incluyendo proyecciones especiales, exposiciones y actividades interactivas en la página web oficial y en otros videojuegos.

Las imágenes proyectadas de *Arcane* en las ciudades fueron una forma innovadora y efectiva de promocionar la serie y generar interés entre el público. Estas proyecciones consistían en mostrar escenas de la serie en lugares emblemáticos de las ciudades, como edificios o monumentos, utilizando tecnología de proyección avanzada. Como podemos observar en el vídeo promocional donde el *Burj Khalifa*, el edificio más alto del mundo, se pone guapo para la ocasión y proyecta imágenes de *Arcane*³³. También se hicieron *grafitis* de la serie por diversas ciudades europeas.



Imagen 16: Graffiti de Arcane

Fuente: Movistar eSports³⁴

Las campañas promocionales abarcaron una variedad de canales espectacular. Estas estrategias ayudaron a aumentar la visibilidad de la serie de *Riot Games* y consecuentemente atraer a una base de jugadores aún más amplia en todos sus juegos, pero sobre todo en *League of Legends*.

³¹ Sorteo Burger King (s/f). Twitter. Fotografía recuperada de:

https://twitter.com/burgerking_es/status/1457045113129996288/photo/1 [Consultado 15-05-2024]

³² Secretlab (s/f). Twitter. Fotografía recuperada de:

<https://twitter.com/secretlabchairs/status/1457528301178740736> [Consultado 15-05-2024]

³³ League of Legends ES (s/f). Os damos la bienvenida a Piltov, la Ciudad del Progreso. Twitter. https://twitter.com/lol_es/status/1455570496729329666 [Consultado 15-05-2024]

³⁴ Díaz, C. "liber". (2021). *La locura de Arcane: todas las colaboraciones de Riot Games con la serie*. Movistar eSports. https://esports.as.com/bonus/locura-Arcane-colaboraciones-Riot-Games_3_1518778109.html [Consultado 15-05-2024]

1.3. La narrativa de Arcane

Arcane presenta una narrativa densa y compleja que abarca una gran cantidad de historia en un período de tiempo relativamente corto. Esta estructura narrativa puede hacer que la serie se sienta rápida y abrumadora en ocasiones, ya que intenta abordar múltiples tramas, personajes y conflictos en cada episodio.

A pesar de este desafío, la serie logra mantener un ritmo emocionante y cautivador, lo que permite a los espectadores sumergirse en el mundo de *Piltover* y *Zaun* mientras exploran las complejidades de sus personajes y relaciones. Sin embargo, la densidad de la historia también puede dificultar la asimilación completa de todos los detalles y subtramas en una sola visualización, lo que puede requerir una atención cuidadosa por parte del espectador para captar todos los matices y detalles de la trama.

Para analizar la adaptación realizada, examinaré aspectos controvertidos y desafiantes, así como otros temas relacionados con la estrategia empleada por las empresas involucradas para lograr un trabajo impecable, según profesionales del sector. Aun así, como en cualquier obra, siempre hay matices mejorables, los cuales también se tendrán en cuenta.

Primero de todo cabe reiterar en que esta serie animada no es como la mayoría de series de este género. La animación se caracteriza por ir dirigida a un público infantil, pero cada vez más es habitual utilizar este tipo de género para hacer una serie destinada para los más mayores de casa.

En segundo lugar, todas las caricaturas intentan aferrarse a la idea del videojuego, dónde los personajes que tienen rasgos humanos sean lo más naturales posibles. Por otra parte, la animación de la serie se caracteriza por su meticoloso detalle, evitando una estética simplificada que requiere una rápida comprensión visual.

Imagen 17: Mel y su ayudante con Piltover de fondo (Episodio 4)



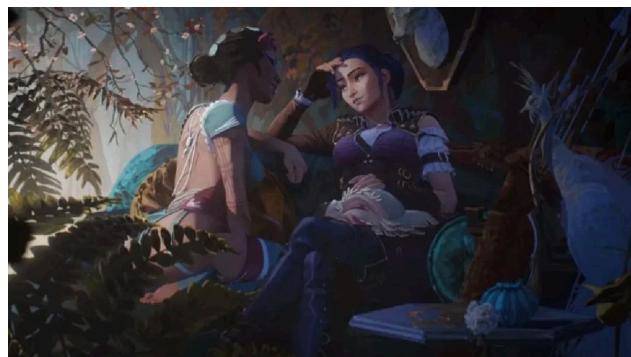
Fuente: FilmAffinity³⁵

Se percibe un esmerado trabajo en cada plano, buscando resaltar el detalle en todos los aspectos visuales. La serie utiliza planos generales que muestran vastos paisajes para situar al espectador en el mundo ficticio de la serie. Estos suelen representar grandes ciudades que comparten ciertas similitudes con estilos arquitectónicos reales. Además, en el ámbito de la no ficción, se mantiene una fidelidad a elementos reconocibles de nuestra realidad.

En tercer lugar, en vez de seguir los clichés habituales, la serie se sumerge en temas complejos y exploraciones profundas de los personajes y el mundo que habitan. Aborda temas poderosos como el deseo de justicia y la moralidad individual, enfrentándose a aspectos moralmente cuestionables de manera franca.

La serie presenta elementos como adicciones, drogas, prostitución y violencia, no ocultándolos ni juzgándolos, sino explorándolos como parte natural del mundo en el que viven los personajes. Esta representación audaz y realista de temas controvertidos añade profundidad y complejidad a la narrativa, desafiando las convenciones del género y ofreciendo una experiencia más rica y matizada para el espectador.

Imagen 18: Caitlyn con una mujer del burdel



Fuente: Mundo Deportivo³⁶

Afronta mayoritariamente la muerte de una forma franca y con sensibilidad. La serie no evita mostrar las consecuencias emocionales y físicas de la muerte de los personajes, y aborda el duelo y el proceso de pérdida de manera realista. En lugar de tratar la muerte

³⁵FilmAffinity (2021). *Arcane: League of Legends* (Serie de TV). Fotografía extraída de https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=615684 [Consultado 30-04-2024]

³⁶Morales, R. (2022). Netflix corrige el doblaje español de Arcane: así queda una de las escenas más polémicas. Alfa Beta Juega. Fotografía extraída de <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/netflix/arcane-netflix-corrige-doblaje-espanol-escena-polemica> [Consultado 30-04-2024]

como un tabú, *Arcane* la integra como parte natural de la experiencia humana y como un elemento importante en la narrativa y en la exploración de temas como la redención, el sacrificio y la resiliencia.

1.3.1. Adaptación universo del videojuego

Durante el trabajo se ha detallado una pequeña parte del Universo de *League of Legends*, el cual tiene una gran extensión. Para la adaptación a la serie han tenido que ser lo más fiel posible a todo este gran universo.

Aunque la serie no refleja directamente el mecanismo y el funcionamiento del videojuego, hay ciertos detalles que nos recuerdan a puntos clave del mismo. Como se mencionó anteriormente, en *League of Legends* se enfrentan dos equipos formados por 5 personajes cada uno, los cuales luchan por derribar el nexo enemigo en un mapa.

Arcane incluye varios guiños al videojuego, como el mapa que nos recuerda la composición de *Piltover* y *Zaun*. Esta ciudad dividida por sus diferencias, con un puente que las une, evoca los carriles que conectan los dos nexos del juego. Cada ciudad está habitada por diferentes personajes con habilidades de combate distintas, y cuenta con líderes que los guían, lo cual refleja la diversidad de campeones y la presencia de jugadores y líderes en el juego. Estos elementos ayudan a mantener la conexión con el universo del videojuego sin necesidad de replicar su mecánica en la narrativa de la serie.

Imagen 19: Mapa de League of legends



Fuente: Marca Gaming³⁷

³⁷ Marca Gaming (2022). *Cómo jugar a League of Legends: los mejores consejos del LoL*. Fotografía extraída de <https://www.marca.com/videojuegos/league-of-legends/como-funciona-mundial-worlds-2022-lol.html> [Consultado 30-04-2024]

En esta primera temporada, *Arcane* se ha centrado en una zona específica de *Runaterra* para focalizar la historia y evitar el relleno. Este enfoque permite una exploración más profunda de los personajes, la trama y el mundo en el que se desarrolla la serie, sin dispersarse en excesivas subtramas o detalles innecesarios. Al limitar el alcance geográfico, la narrativa puede concentrarse en desarrollar de manera más completa los eventos y conflictos en la región seleccionada, ofreciendo así una experiencia más cohesionada y significativa para los espectadores.

Sin embargo, este aspecto se aborda hábilmente al introducir personajes que viven en o viajan a *Piltover* desde otras ciudades. Estos personajes proporcionan información sobre otras partes del mundo y sus culturas, lo que enriquece el trasfondo de la historia y ofrece una visión más amplia del universo de *League of Legends* sin necesidad de desviarse demasiado de la trama principal. De esta manera, se logra mantener el enfoque en la narrativa central mientras se explora el mundo de manera orgánica a través de las experiencias de los personajes.

Un ejemplo evidente es *Mel Medarda*, quien es miembro del *Consejo de Piltover* e hija de *Ambessa Medarda*. Su madre, es una mujer de guerra originaria de *Noxus*, un imperio conocido por su poderío militar y su reputación intimidante. *Ambessa* crió a sus hijos con la firme convicción de que la guerra es la única manera de asegurar la supervivencia, inculcándoles la idea de convertirse en líderes y guerreros fuertes. Sin embargo, *Mel* adaptó su propia forma de pensar, considerando la guerra y el asesinato como último recurso. Por lo propio, su madre la destierra a un lugar lejano: *Piltover*.

Durante el episodio 5 de la primera temporada, *Ambessa* visita la ciudad del progreso con la intención de persuadir a su hija para que *Piltover* apoye al reino de *Noxus* durante la guerra. Este trasfondo familiar proporciona un contraste interesante entre las ideologías de los dos reinos, y añade complejidad al carácter de *Mel*. A pesar de extrañar a su madre, *Mel* se mantiene firme en sus convicciones, rechazando cualquier acuerdo con *Noxus* y demostrando una lealtad indeclinable hacia su ciudad y sus principios.

Imagen 20: Mel y Ambessa Medarda

Fuente: GameLand.gg³⁸



³⁸ Rondina, S. (2024). *The best character from Arcane is becoming a LoL champion*. Gameland. Fotografía extraída de <https://gameland.gg/the-best-character-from-arcane-is-becoming-a-lol-champion/> [Consultado 01-05-2024]

1.3.2. Estrategia narrativa

La estrategia narrativa de *Arcane* se caracteriza por su enfoque en la construcción de un mundo complejo y rico en detalles, así como en el desarrollo profundo de personajes y tramas interconectadas. Algunos aspectos clave de la narración incluyen la narración no lineal, el desarrollo de personajes, la música original, los temas complejos y un estilo visual distintivo. Para lograrlo, la serie emplea una variedad de técnicas y recursos narrativos que examinaremos a continuación.

Considerando la abundancia de *lore* proporcionado por el videojuego, la adaptación a la pantalla grande debía adoptar un formato serial. De esta manera, la extensa narrativa se puede dosificar y explorar con más detalle que en el formato de película. El formato serial nos da la opción de poder explorar en detalle el mundo de *Runaterra*, el cual es vasto y diverso, con múltiples ubicaciones, facciones y culturas. Esto permite una exploración más completa del universo del programa, si finalmente se decide ampliar el número de temporadas de la serie.

Sin embargo, la gestión de la cantidad de información en historias complejas puede ser uno de los desafíos más difíciles en cuanto a la estrategia narrativa. La serie debe encontrar un equilibrio al entregar información de manera gradual, proporcionando suficiente para que los espectadores comprendan la trama y los personajes sin abrumarlos con un exceso de detalles que dificulten su comprensión o la experiencia de visualización.

Una elipsis, como bien nos explica RAE, es una omisión de segmentos de la historia que se narra³⁹. Por lo tanto, consiste en hacer una omisión intencionada porque, sencillamente, no va a pasar nada relevante para la trama. El uso de elipsis en *Arcane* es uno de los recursos narrativos más prominentes, lo que puede representar un desafío para la comprensión de la trama.

Un gran ejemplo se encuentra al final del tercer capítulo de *Arcane*, donde el mundo de *Vi* se desmorona. Tras presenciar la muerte de sus amigos a manos de su hermana, a quien rechaza en un acto de ira, la ve entregada a su enemigo. En este punto, sería fácil caer en la tentación de mostrar cómo *Silco* moldea la personalidad de *Powder* hasta convertirla en *Jinx*, u otros acontecimientos como el ascenso de *Jayce* o el encarcelamiento de *Vi*. Sin embargo, todas estas subtramas se trasladan a la imaginación del espectador gracias a una elipsis de seis años. Después de este tiempo,

³⁹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. <https://dle.rae.es/elipsis> [Consultado 29-04-2024]

los personajes principales están en nuevas posiciones, y la historia se puede retomar por donde la dejamos⁴⁰.

Gracias a recursos narrativos como la elipsis, la serie evita el relleno que podría ralentizar su ritmo de montaje. Un ejemplo de elipsis son los *flashbacks*, los cuales nos transportan entre el presente y el pasado para revelar gradualmente la historia de los personajes y los eventos que llevaron a la situación actual. Este enfoque proporciona contexto adicional sin interrumpir el flujo narrativo principal, al tiempo que crea intriga y mantiene a los espectadores comprometidos mientras descubren las complejidades del mundo de *Piltover y Zaun*.

Otro recurso muy utilizado es el clímax, ese punto álgido de la trama que pone final al conflicto central y también a otras subtramas. Dónde un único acto o palabra refleja dicho desenlace. Por otro lado, la anticipación, como su nombre sugiere, implica dejar pistas o advertencias sobre los eventos futuros⁴¹. Su objetivo es generar la sensación de que algo significativo está por suceder. Este recurso mantiene al espectador en vilo y crea una expectativa sobre los próximos acontecimientos en la trama.

Hay pocos planos prácticos, es decir planos realizados para dinamizar una acción o dar continuidad a una secuencia. La narrativa se desarrolla principalmente a través del montaje, donde hay consecuencias de planos constantemente; simbología a través de la mezcla de motivos; conexiones por corte, disolución, paralelismos, sinergias narrativas y composición. En definitiva, es muy importante el poder del montaje para la narrativa de la serie y juega un papel crucial en la definición de *Arcane* como una obra maestra del género.

1.3.2.1. La imperfección de una sociedad

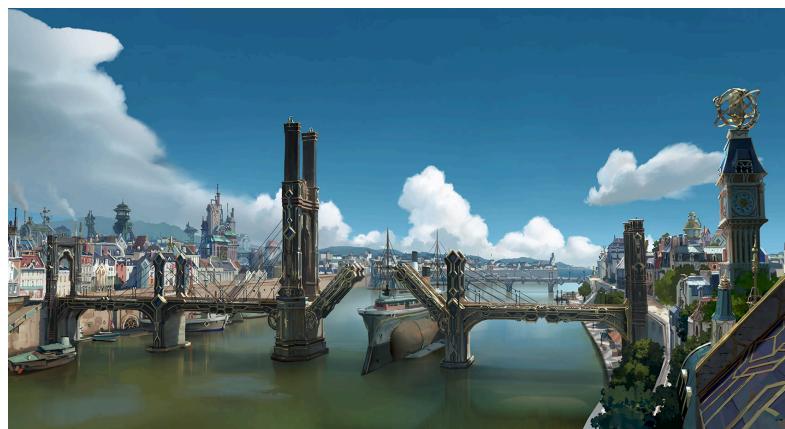
Cuando hablamos de narrativa, un punto muy importante es la ubicación de esta. *Piltover y Zaun* pueden parecer mundos muy distintos, pero existe una extraña armonía que los conecta más allá de la mera proximidad. A primera vista, *Piltover* es una ciudad industrial, ejemplo de progreso. Sin embargo, entre los acantilados situados bajo *Piltover*, se encuentra *Zaun*. Sumergida en un crepúsculo eterno a causa de la contaminación, la ciudad próspera a la sombra de su ciudad hermana.

⁴⁰ Noguera, J. (2023). El uso de los recursos narrativos de Arcane. Caja de Letras. <https://cajadeletras.es/uso-recursos-narrativos-arcane/> [Consultado 29-04-2024]

⁴¹ ¿Qué es la anticipación? (2020). College of Liberal Arts. Recuperado de <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/what-foreshadowing-spanish> [Consultado 29-04-2024]

El desarrollo burgués de *Piltover* se refleja en su urbanismo industrial, presentándose como una ciudad limpia y ordenada bañada por colores cálidos. Sus edificios majestuosos, con imponentes torres de tonos dorados, contrastan con un amplio cielo azul surcado por zepelines. Esta estética próspera está marcada por la innovación y el progreso, evocando el espíritu del *American Dream*. *Piltover* se presenta como la ciudad de las oportunidades, donde el talento y el trabajo duro pueden llevar al reconocimiento y la riqueza, creando una atmósfera de aspiración y promesa para sus habitantes⁴².

Imagen 21: Piltover, la Ciudad del Progreso



Fuente: Arcane⁴³

Sin embargo, la ciudad del progreso desmitifica la idea de un ambiente utópico al revelar que la economía tiene un control desproporcionado sobre la ciencia, la cultura y la tecnología. El poder en la ciudad se manifiesta a través de un sistema político que funciona como una oligarquía, donde unas pocas personas concentran el poder y la influencia.

Este panorama desmantela una democracia falsa, alimentada por la hipocresía política, donde las decisiones clave son tomadas en interés de unos pocos en lugar del bienestar de toda la población. Un claro ejemplo lo vemos reflejado en el personaje *Heimerdinger*:

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. Heimerdinger*, un brillante científico e inventor *yordle*, decano de la Academia y mentor de muchas de esas mentes que se acercan a la ciudad con ansias de aprender e innovar. El

⁴² Martínez, P. y Aguado D. (s/f). Arcane: una distopía para (re)pensar caminos hacia la revolución. Universitat Politècnica de València. Recuperado de <https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/199430/Aquado-PelaezMartinez-Garcia%20-%20Arcane%20Una%20distopia%20para%20repensar%20caminos%20hacia%20la%20revolucion.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consultado 03-05-2024]

⁴³ Arcane: League of Legends (s/f). Historia. Fotografía extraída de <https://arcane.com/es-es/story/> [Consultado 18-04-2024]

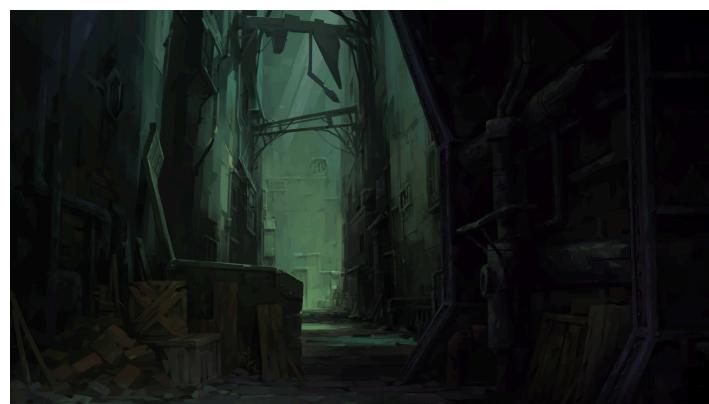
profesor es el único científico de un consejo que se completa con perfiles no siempre de gran nivel intelectual pero sí de notable ambición, lo que lo convierte en blanco de corrupción y manipulación (Martínez P. y Aguado D. (s/f): 84).

Entendemos el significado de *yordle* como una raza de espíritus de tamaño pequeño y con apariencia de bípedos. Los cuales viven en la *Ciudad de Bandle*, un lugar que no se sabe dónde se encuentra exactamente⁴⁴.

La ilusión de utopía finalmente se acaba desvaneciendo al explorar la relación entre *Piltover* y *Zaun*. Estos dos territorios están divididos por un puente levadizo que funciona como una barrera invisible de diferencias sociales. Esta división simboliza las disparidades económicas y sociales entre las dos ciudades, revelando la realidad subyacente detrás de la apariencia de progreso y prosperidad de *Piltover*. En lugar de ser un lugar perfecto, la existencia de esta división refleja las tensiones y desigualdades que persisten en la sociedad de *Runaterra*.

El progreso de *Piltover* se convierte en un espejo para *Zaun*, destacando las disparidades entre ambas ciudades. Mientras *Piltover* brilla con su gobierno oligárquico y su aparente prosperidad, en *Zaun*, las dinastías gobernantes están marcadas por la ambición desenfrenada y el afán de poder. Esta diferencia en la estructura de gobierno subraya las desigualdades sociales y económicas entre las dos ciudades, donde el éxito y la oportunidad parecen reservados solo para unos pocos privilegiados en *Piltover*, mientras que en *Zaun*, el poder se aferra en manos de aquellos dispuestos a tomarlo por cualquier medio necesario.

Imagen 22: Zaun, la Ciudad Subterránea



Fuente: Arcane⁴⁵

⁴⁴ League of Legends Wiki (s/f). Yordle. Fandom, Inc. Recuperado de <https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Yordle> [Consultado 03-05-2024]

⁴⁵ Arcane: League of Legends. Historia. Fotografía extraída de <https://arcane.com/es-es/story/> [Consultado 18-04-2024]

1.3.2.2. Narrativa visual

La serie emplea elementos visuales y ambientales para comunicar información de forma sutil. Desde la arquitectura de los escenarios hasta los detalles de fondo y los símbolos visuales, cada elemento contribuye a la construcción del mundo de la historia y enriquece la experiencia visual del espectador. Estos elementos no solo sirven como telón de fondo, sino que también ofrecen pistas y detalles que complementan la trama y profundizan la comprensión del mundo ficticio en el que se desarrolla la historia.

Uno de los aspectos más destacados de *Arcane* es su impresionante diseño visual, que muchos espectadores consideran impecable. Cada episodio de la serie está repleto de más de dos mil fotogramas que podrían considerarse auténticas obras de arte, perfectas para decorar una sala de estar o simplemente para disfrutar y apreciar cada detalle cuidadosamente elaborado.

La calidad visual de *Arcane* lleva la experiencia de visualización a un nivel superior al sumergir al espectador en un mundo vibrante y cautivador. En esta serie, el lenguaje audiovisual sobresale por encima del guion, donde un solo plano puede transmitir más que un diálogo entero. Este enfoque destaca la importancia de la narrativa visual, ya que *Arcane* se distingue por su habilidad para mostrar en lugar de simplemente contar.

Es evidente que el equipo de producción de *Fortiche* dedica un cuidado meticuloso y aporta cariño a cada fotograma. Esta atención al detalle y el esmero en la creación visual de la serie son palpables en cada escena, lo que contribuye significativamente a su calidad excepcional. Es esta capacidad para contar historias a través de imágenes y detalles visuales lo que realmente eleva a *Arcane* a la categoría de obra maestra del género.

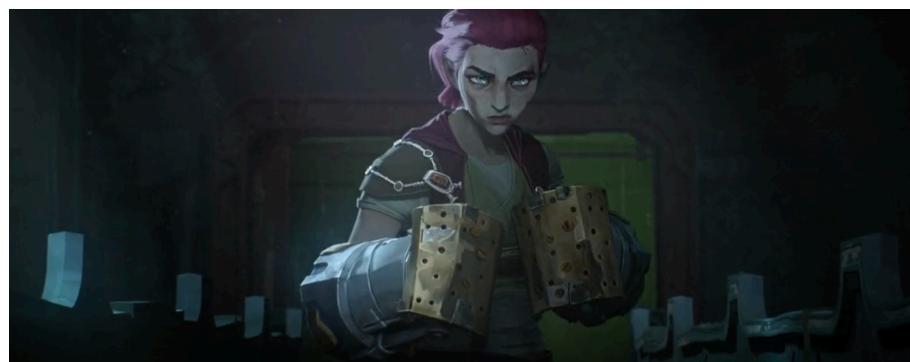
Cada plano en *Arcane* cumple una función específica: algunos se centran en describir el entorno, otros explican la acción, mientras que algunos refuerzan el diálogo y otros simplemente transmiten belleza visual. La disposición geométrica, la armonía cromática, la composición por contrastes, las relaciones de angulación, la semántica de conexiones entre planos y otras técnicas artísticas se utilizan para lograr planos atractivos y cautivadores.

Los simbolismos también forman una parte fundamental en la narración, los cuales aparecen en forma de objetos que simbolizan una persona o un hecho. De esta forma, este objeto nos recordará a lo que simboliza aunque pase tiempo desde que lo vimos.

Para ello el dibujo de cierto objeto debe de tener un valor añadido, para destacar por encima de otros.

Propongo dos ejemplos significativos: los guantes de combate de *Vander* y el conejo de *Powder*. Los guantes de *Vander* no solo son herramientas de protección y lucha, sino que también representan su papel como protector y figura paterna. Estos guantes son una conexión con su pasado como luchador callejero, revelando su historia y experiencia en *Zaun*. Cuando decide dejar atrás su vida de lucha, cuelga sus guantes como símbolo de paz. Sin embargo, *Vi* los retoma cuando va a rescatarlo de *Silco*, marcando un momento crucial en la serie y estableciendo un vínculo con el videojuego, donde *Vi* utiliza guanteletes con tecnología *Hextech*.

Imagen 23: *Vi con los guantes de combate de Vander*



Fuente: *The Anime View*⁴⁶

El conejo de *Powder*, es un muñeco que se convierte en su compañero constante a lo largo de la serie *Arcane*. Este peluche le proporciona consuelo y compañía en momentos difíciles. Con el transcurso de la historia, el peluche adquiere un significado simbólico importante para *Jinx*, representando su inocencia perdida y su conexión con su pasado. El conejo simboliza los días en que era *Powder*, antes de convertirse en *Jinx*, cuando aún conservaba su inocencia y tenía una conexión más fuerte con su hermana.

1.3.2.3. El desarrollo de personajes

Un punto clave de la serie es la construcción de los personajes a partir del conocimiento que nos aporta el videojuego sobre ellos. Para seguidamente introducir información de manera gradual a lo largo de los episodios, revelando detalles clave sobre los personajes y el mundo a medida que avanza la historia.

⁴⁶ Garrett, B. (2022). *Arcane family dynamics: Vander and Vi*. The Anime View. Fotografía extraída de <https://theanimeview.com/2022/04/27/arcane-family-dynamics-vander-and-vi/> [Consultado 09-05-2024]

Durante toda la temporada se incide en el conflicto de la sociedad. Se muestra la cara y la cruz de la moneda, dos bandos divididos por la diplomacia o la guerra, y personajes de un bando u otro. Todos estos personajes se transforman en humanos, con sus virtudes y sus defectos, ninguno es perfecto. Esto comporta a que podamos empatizar con unos y con otros. Pero al final de cuentas es el espectador quien deberá decidir quiénes son los buenos y quiénes son los malos.

Para ello, es necesario que los personajes de *Arcane* tengan un deseo, el cual les da el impulso y la necesidad de conseguir unos objetivos.

Una de las innovaciones clave de Konstantín Stanislavski fue la de reconocer el protagonismo del deseo en nuestra representación de la condición humana. La verdad fundamental de la caracterización, afirmó, es que los personajes quieren algo, y cuanto más profundo es el deseo, más emocionante es la obra (Corbett D. 2024: 73).

En *Arcane*, los personajes llegan a demostrar el deseo de justicia, de aprobación, de orden y de reconocimiento. El caos se presenta como una interconexión entre los personajes, donde las necesidades de uno se apoyan en la competencia con otros. Sugiriendo la oportunidad de satisfacer, uno u otro deseo (Corbett D. 2024: 75).

En el caso de *Vi* nos encontramos con un caos desordenado donde la mayoría de sus deseos se concretan en una solución clara: recuperar a su hermana. Pero satisfacer un deseo no es tan simple como puede parecer, al menos no lo es en la escritura de ficción dramática (Corbett D. 2024: 85). Sin embargo, su deseo es de un valor considerable, ya que impulsa al personaje y genera tensión narrativa al revelar la faceta más íntima de *Vi*. Ella anhela el amor como un antídoto contra la soledad, lo cual guarda cierta similitud con el deseo de su hermana *Jinx*.

Los diálogos entre los personajes se utilizan para transmitir información de manera orgánica, revelando detalles sobre el mundo, los antecedentes de los personajes y los eventos pasados. Estos intercambios son cuidadosamente elaborados para evitar la sensación de excesiva exposición.

Un excelente ejemplo es el personaje del videojuego *Ekko*, quien tiene la habilidad de manipular el tiempo para luchar. En la serie, su primer diálogo es: "Dame unos segundos", lo que claramente señala al espectador hacia la dirección en la que evolucionará el personaje. En ese momento, aún no ha desarrollado los inventos que le permitirán convertirse en el *Ekko* que conocemos en el videojuego.

En *Arcane*, no hay un personaje protagonista definido de manera clara. La narrativa salta entre *Piltover* y *Zaun*, presentando una variedad de personajes que actúan como protagonistas, cada uno con su propio arco de transformación y contribuyendo significativamente al desarrollo de la trama. Aún así, el triángulo emocional entre *Caitlyn*, *Vi* y *Jinx*, junto con las decisiones políticas de *Jayce* en *Piltover*, se convierten en el foco principal. Añadiendo capas de complejidad a la narrativa y consiguiendo un impacto en el curso de los acontecimientos futuros.

Entonces, nos enfrentamos a una serie de protagonistas cuyos deseos y motivaciones los impulsan hacia un crecimiento o transformación. Para identificar qué personajes son más relevantes en la serie, es crucial considerar el tipo de preguntas que la historia les plantea (Corbett D. 2024: 255). Tales como:

- ¿Podré obtener lo que deseo?
- ¿Quién soy?
- ¿En qué he de cambiar para obtener lo que deseo?

League of Legends cuenta con más de 140 campeones, cada uno con su propia historia proveniente de diversas regiones. Sin embargo, *Arcane* ha decidido incorporar personajes que no forman parte del elenco existente del videojuego. Estos personajes desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la trama de *Arcane* y podrían considerarse como pilares fundamentales para construir una historia sólida.

Gracias a personajes como *Vander*, podemos profundizar aún más en la comprensión de personajes como *Vi*. Por otro lado, está *Silco*, una figura que representa a un líder en la industria tecnoquímica. Su presencia es fundamental para entender la posición social y la estructura de *Zaun*, así como para dar más fuerza al arco de transformación de *Jinx*. Es interesante notar que los personajes que fallecen en la serie no están presentes en el videojuego, y este dúo es un ejemplo claro de ello.

El contraste entre *Silco* y *Vander* refleja un binarismo similar al que encontramos entre *Viktor* y *Jayce*. Cada personaje elige un camino de acción y exhibe características opuestas, no sólo en términos políticos y físicos, sino también psicológicos. Esta dualidad también se observa en *Jinx* y *Vi*, donde cada una acaba representando un bando distinto y actúa en función de *Zaun* o *Piltover*.

1.3.2.4. Actos

Como ya se ha explicado anteriormente en el apartado estructura de la serie de este trabajo, la serie *Arcane* fue publicada en tres actos. Debido a nuestra tradición griega, toda historia se divide en tres actos que refieren a un conflicto que ha de ser resuelto. En el primer acto se marca el punto de comienzo y se presenta al protagonista indicando su estado actual y su relación con el entorno que le rodea con el fin de conectar con el espectador, y cuando llegue la acción, este comprenda las razones que le mueven, sus motivaciones (Corbal Romero, J. A. 2017: 26).

El primer acto nos ofrece los primeros episodios de *Arcane*, los cuales exponen las presentaciones de varios personajes y del entorno que los rodea. Para empezar, la serie nos propone una escena inicial magistral que sirve como prólogo a la serie. Este prólogo nos sumerge en la división de dos mundos separados por un puente: *Zaun* y *Piltover*. Años atrás, un conflicto desgarrador llevó a estas dos partes de la ciudad a la guerra. Fue durante este período tumultuoso que *Vi* y *Jinx* quedaron huérfanas, y *Vander*, tras presenciar la muerte de muchos seres queridos, decidió abandonar la violencia para adoptarlas.

Esta escena nos ofrece una comprensión más profunda del resentimiento de *Vi* hacia *Piltover* y cómo desde joven ha asumido el papel de protectora de su hermana. Además, nos presenta la dualidad de *Vander*, quien exhibe tanto un lado violento como un lado compasivo, optando por dejar atrás la violencia después de presenciar los horrores de la guerra. También se exploran los miedos de *Powder*, que van más allá de lo esperado para una niña de su edad.

En este primer acto, *Vander* juega un papel crucial al mantener una relación estable entre *Zaun* y *Piltover*, manteniendo un pacto de paz. Además, se establecen los deseos y objetivos de *Jayce* y *Viktor*. Se nos introduce al *Consejo de Piltover* y se nos muestra su tendencia a la manipulación. Al mismo tiempo, se explora el mundo de *Zaun* y su dualidad, representada por las formas de actuar contrastantes de *Vander* y *Silco*.

En paralelo, la trama principal sigue a *Vi* y su equipo, compuesto por su familia adoptiva, quienes planean un robo en uno de los edificios de *Piltover* que alberga numerosos inventos. Sin embargo, una misteriosa bola azul de energía llama la atención de *Powder*, lo que desencadena una gran explosión. Esta explosión alerta a los guardias de la ciudad del progreso y pone en peligro el frágil pacto de paz entre *Vander* y *Piltover*.

Después de estos eventos iniciales, la trama de *Arcane* se desarrolla aún más, explorando las consecuencias de la explosión en *Piltover* y *Zaun*, así como las acciones y motivaciones de los diversos personajes involucrados. Se revelan los conflictos políticos, sociales y personales que existen entre las dos ciudades y dentro de ellas, y cómo estas tensiones impactan en la vida de los protagonistas.

El primer acto concluye con un episodio que comienza con la llegada de la líder de los *Guardianes de Piltover* para llevarse a *Vander* bajo custodia para interrogarlo sobre la explosión ocurrida en el primer episodio. Sin embargo, la detención se ve interrumpida por la intervención de *Silco* y sus secuaces, quienes se llevan a *Vander* a las profundidades de *Zaun*, a un edificio repleto de seguidores de *Silco*.

El final de este acto marca un punto crucial en la trama de *Arcane*, ya que *Vi* se ve impulsada por la culpa y el deseo de redención a buscar a *Vander*, su mentor y figura paterna. Sin embargo, la situación se complica aún más cuando un trágico accidente causado por *Powder*, la hermana de *Vi*, resulta en la pérdida de su familia adoptiva y en que *Powder* caiga en manos de *Silco*, el poderoso líder de *Zaun*.

En el segundo acto, vemos cómo todo se ha intensificado notablemente, después de una elipsis de 10 años. *Piltover* revela su faceta menos idealizada, mostrando una ciudad no tan perfecta como aparentaba en el primer acto. Se evidencia porque está gobernada por individuos cuyos intereses personales prevalecen sobre el bienestar de los ciudadanos. Mientras tanto, en *Zaun*, tras la muerte de *Vander*, la ciudad se sume en el caos, convirtiéndose en un lugar dominado por la mafia y el tráfico de drogas. La relación entre *Piltover* y *Zaun* se revela como una de reciprocidad, donde la decadencia de *Zaun* ha contribuido significativamente a la corrupción que impera en *Piltover*.

En este punto de la historia, los personajes ya no son individuos llenos de ilusiones por el futuro o satisfechos con su presente; más bien, son personas cargadas con un pesado bagaje emocional. Algunos están directamente rotos, como es el caso de *Powder* y *Jinx*, mientras que otros están en un camino.

Es a partir de este acto que *Caitlyn* y *Vi* empiezan a trabajar juntas con el objetivo de encontrar a *Jinx* por las calles de *Zaun*, la que es para *Vi* su hermana *Powder*. En *Piltover*, el desarrollo de la *Hextech* se ha centrado en *Jayce*, un soñador sin perspectiva, y *Viktor*, un científico cansado de estar en la sombra. Mientras tanto, el *Consejo de Piltover* solo ve las oportunidades económicas que esto ofrece, sin detenerse a considerar la creciente desigualdad entre *Piltover* y *Zaun*.

No es hasta el final de este segundo acto cuando *Vi* acaba encontrándose con su hermana, y con la cruda realidad de que ya no queda nada de lo *Powder* era. También se nos presenta un nuevo grupo de luchadores con aerodeslizadores, que después de un duro combate acaban llevándose a *Caitlyn* y a *Vi*.

El tercer y último acto nos muestra un desenlace en el que todos los personajes completan su arco de transformación. Comenzando con la revelación de *Ekko* como el líder del grupo de luchadores, un joven prodigo de las calles de *Zaun* con habilidades asombrosas para la invención. *Ekko*, quien formaba parte del grupo de niños junto a *Vi* y *Powder* cuando eran pequeños, ha creado ahora una comunidad con personas y niños que buscan una oportunidad para vivir, algo que les resulta imposible en *Zaun*. *Ekko* demuestra su crecimiento y evolución desde sus días de infancia, estableciéndose como un pilar crucial en la lucha por la justicia y la igualdad en un mundo dividido.

Por otra parte, en *Piltover* han cerrado las fronteras con la ciudad subterránea por temor a que sus habitantes continúen realizando atentados en sus calles. Esta decisión exacerba la decadencia de *Zaun* y proyecta una imagen de vulnerabilidad de *Piltover* ante las demás regiones. La política de aislamiento no solo intensifica la crisis en *Zaun*, sino que también revela las fracturas internas y la desesperación de *Piltover* por mantener su fachada de ciudad próspera y segura.

Este punto crítico en *Piltover*, agravado por el hecho de que *Jinx* posee una bola de energía *Hextech*, lleva al *Consejo de Piltover* a debatir si las soluciones diplomáticas son suficientes o si deben tomar medidas más drásticas, lo que podría desencadenar una posible guerra entre *Zaun* y *Piltover*.

La conclusión de la primera temporada nos lleva al pacto de paz entre *Zaun* y *Piltover*, donde el *Consejo* exige que les entreguen a *Jinx* por todos los daños causados. Es en este punto cuando *Silco* se da cuenta de la elección que enfrentó *Vander*, su hermano de no sangre: elegir la familia por encima de la lucha de *Zaun* para conseguir la paz.

El clímax del arco de *Jinx* viene marcado con la captura de *Vi* y *Caitlyn*, a quienes lleva a un lugar conocido como el "santuario de los recuerdos", una mesa donde están sentados muñecos que representan a personas importantes en su vida. *Silco*, quien también está capturado, intenta convencer a *Jinx* de que *Vi* es su enemiga y que su lugar está con él en la lucha por *Zaun*. En un momento de confusión y crisis emocional, *Jinx* dispara accidentalmente a *Silco*, matándolo. En esta escena crucial, *Jinx* finalmente se identifica

plenamente con su nuevo nombre y su identidad como *Jinx*, dejando atrás definitivamente a *Powder*, su yo más inocente.

La escena final nos muestra a *Jinx* lanzando un cohete *Hextech*, un arma poderosa que ha modificado con la piedra que poseía. Este cohete está dirigido al *Consejo de Piltover*, que en ese momento está en una reunión crucial para decidir el futuro de la relación entre *Piltover* y *Zaun*. La última imagen que vemos es el cohete acercándose al edificio del *Consejo*, dejando al espectador en suspense sobre el destino de los personajes y el futuro de ambas ciudades.

1.3.2.5. Música

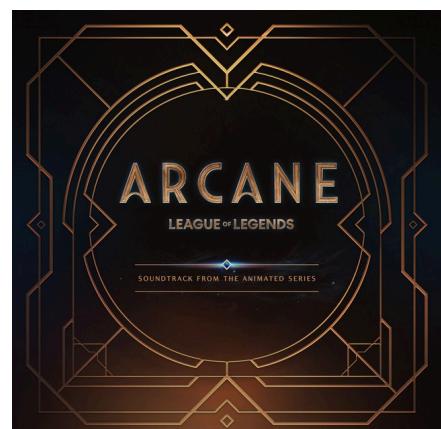
La narrativa visual de *Arcane* es, sin duda, uno de sus puntos más fuertes, pero como en cualquier obra audiovisual, la imagen y el sonido se complementan de manera fundamental. En este sentido, la serie ha recibido elogios por su excepcional Banda Sonora Original (BSO).

La música hecha originalmente para la serie juega un papel crucial en la creación de atmósferas, la intensificación de emociones y la inmersión del espectador en el mundo de la historia. Al ser original, parten de cero olvidándose de las músicas que ya se han creado anteriormente para el videojuego *League of Legends*. Aún así, el estilo tan característico de las canciones del videojuego aparece en la BSO de *Arcane*.

El álbum de la banda sonora original para *Arcane* está compuesto de once canciones:

- *Bea Miller - Playground*
- *Curtis Harding ft. Jazmine Sullivan - Our Love*
- *Ramsey - Goodbye*
- *Bones UK - Dirty Little Animals*
- *Imagine Dragons, JID - Enemy*
- *Woodkid - Guns for Hire*
- *Pusha T & Mako - Misfit Toys*
- *Denzel Curry, Gizzle, Bren Joy - Dynasties & Dystopia*
- *Miyavi & PVRIS - Snakes*
- *Fantastic Negrito - When Everything Went Wrong*
- *Sting, Ray Chen - What Could Have Been*

Imagen 24: Portada disco



Fuente: Spotify⁴⁷

⁴⁷ Arcane (s/f). Soundtrack from the animated series. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/intl-es/artist/57nPqD7z62gDdq37US9XJR> [Consultado 17-05-2024]

La música en *Arcane* no solo acompaña las escenas, sino que también actúa como un narrador adicional. Es por eso que en muchas escenas dónde aparecen estas obras, no hay diálogos ni efectos de sonido que colapsen. Comportando que la canción y los elementos visuales expliquen más que mil palabras. Además, cada pieza musical está cuidadosamente seleccionada para complementar la narrativa visual y potenciar las emociones que la historia busca transmitir. Tienen un motivo, una connotación y un sentido para la escena en la que aparece, desde momentos de tensión y conflicto hasta escenas de reflexión y desarrollo de personajes.

La integración de canciones en momentos clave de la serie refuerza la conexión emocional del espectador con los personajes y sus historias. Por ejemplo, las canciones que acompañan las secuencias de acción intensifican la adrenalina y la urgencia, mientras que las melodías más suaves durante los momentos de introspección ayudan a profundizar en la psicología de los personajes. Esta sincronización entre la música y las imágenes es fundamental para crear una experiencia cohesiva y memorable.

Cabe recalcar la quinta canción del álbum: "Enemy"; la cual se ha convertido en la canción de *Arcane* por excelencia. La canción de *Imagine Dragons* fue lanzada antes de la serie con el objetivo promocional de alcanzar una mayor audiencia. Esta canción aparece en la introducción de cada episodio, quedándose en nuestras mentes cada vez que escuchamos y vemos la palabra *Arcane*. Al igual que la serie, la canción de *Imagine Dragons* ha sido todo un éxito, con casi mil quinientos millones de oyentes solo en Spotify⁴⁸.

A parte del disco de la Banda Sonora Oficial de *Arcane*, también se lanzaron 3 álbumes, divididos en los 3 actos, con la música cinematográfica de la serie. Presentado por *Kelci Hahn y Ray Chen*, escrito por *Mako y Schizophrenia*, y con el personal del estudio *Adam Michalak y Jett Galindo*⁴⁹.

En resumen, *Arcane* ofrece una experiencia audiovisual completa que va más allá de la animación y la música por separado. La serie logra un equilibrio perfecto entre su narrativa visual y su banda sonora, creando un mundo rico y envolvente que atrae a los espec tadores y los mantiene enganchados.

⁴⁸ Arcane (s/f). Soundtrack from the animated series. Spotify. Recuperado de <https://open.spotify.com/intl-es/artist/57nPqD7z62gDdq37US9XJR> [Consultado 17-05-2024]

⁴⁹ League of Legends Wiki (s/f); Arcane (Soundtrack). Fandom, Inc. Recuperado de [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Arcane_\(Soundtrack\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Arcane_(Soundtrack)) [Consultado 17-05-2024]

2. METODOLOGÍA

Para alcanzar los objetivos establecidos al inicio de este trabajo de investigación, nos basaremos en toda la información recopilada en el marco teórico y los antecedentes, con el fin de realizar un análisis exhaustivo de la serie *Arcane*. Antes de comenzar con la investigación de campo, es importante establecer una serie de pautas para orientar nuestro estudio.

2.1. Objeto de estudio

El objeto de análisis de este estudio es la serie *Arcane*, centrándonos específicamente en la adaptación del videojuego al formato de serie. Como se ha señalado en la introducción, *League of Legends* es uno de los videojuegos más populares y exitosos de la historia, especialmente en el ámbito *online*. *Arcane*, a pesar de su corta vida, ha logrado destacarse como una de las obras más exitosas dentro del género de la animación.

2.2. Preguntas de la investigación

Para la elaboración de este trabajo, es esencial formular una serie de preguntas que permitan desglosar los objetivos principales y los objetivos específicos planteados anteriormente. Estas preguntas servirán como guía para dirigir la investigación y garantizar que se aborden todos los aspectos relevantes del análisis de la serie *Arcane*.

2.2.1. Preguntas principales

- ¿*Arcane* es una adaptación fiel al *lore* de *League of Legends*?

2.2.2. Preguntas específicas

- ¿Qué componentes se han añadido respecto al videojuego?
- ¿Qué elementos de la serie complementan a los que ya existían en el videojuego, para una mejor adaptación?
- ¿Aumenta o disminuye el entendimiento de la serie sin haber jugado antes al videojuego?

- ¿Cuáles son los elementos del videojuego que se perdieron durante su reajuste al formato serie?
- ¿Cómo evolucionan los personajes durante la serie?
- ¿Por qué, entre tanta diversidad de campeones, se han seleccionado estos personajes para *Arcane*?

2.3. Hipótesis

Para lograr un análisis exhaustivo, también es fundamental plantear una serie de hipótesis que luego serán confirmadas o refutadas a través de la investigación y el análisis de los datos recopilados. Estas hipótesis proporcionarán una estructura para explorar y comprender mejor el fenómeno estudiado.

2.3.1. General

- *Arcane* es una adaptación fiel al *lore* de *League of Legends*.

2.3.2. Específicas

- La serie *Arcane* deja de lado elementos del videojuego *League of Legends*.
- *Arcane* se ha visto con la necesidad de complementar aspectos existentes del videojuego con ciertos elementos nuevos originales de la serie.
- Durante el reajuste del videojuego al formato serie se cambiaron elementos importantes del *lore League of Legends*.
- *Arcane* es una serie que se puede ver independientemente de no tener ninguna información sobre el videojuego.

- *Arcane* se basa en los personajes que el equipo de desarrollo consideró pertinentes para su elaboración.

2.4. Criterios metodológicos

Una vez establecidos los objetivos, las preguntas y las hipótesis a demostrar, es crucial definir los criterios metodológicos que guiarán el desarrollo de la investigación. Estas pautas determinarán cómo se recopilará, analizará y presentará la información relevante para alcanzar los objetivos planteados.

2.4.1. Universo y muestra

Antes de saber cómo se elaborará el análisis, presentaremos el universo y la muestra de este trabajo de investigación de forma detallada.

En el caso del universo hablamos de la producción audiovisual *Arcane* de *Riot Games* y *Fortiche Production*. La muestra son los siguientes personajes de la serie:

- Vi: *La agente de Piltover*
- Jinx: *La bala perdida*
- Jayce: *El defensor del mañana*

2.4.1.1. Justificación de la muestra

Para garantizar que la muestra sea lo más representativa posible del universo en cuestión, se ha tenido en cuenta el marco teórico y de dónde proviene la mayoría de la información sobre la narrativa de *League of Legends*.

Por ende, durante el marco teórico se ha encontrado que la narrativa de este videojuego se ve extendida por Internet, más específicamente en la página web oficial del videojuego. Y los elementos narrativos más detallados en el videojuego son los personajes. Por eso, para una investigación más fiel nos basamos en algunos de los personajes del videojuego que son importantes dentro de *Arcane*.

Para la elección de estos personajes se han considerado varios aspectos. En primer lugar, se ha considerado el gran universo de *League of Legends*, dónde la productora optó por elegir personajes de una región específica. En segundo lugar, se ha priorizado que los personajes escogidos desempeñen un papel significativo en el desarrollo narrativo de la historia de *Arcane*. En tercer lugar y no menos importante, para la selección de estos personajes hay que tener en cuenta:

- La información que se tiene del personaje gracias al videojuego y las entradas de Internet.
- El impacto del personaje para el avance de la trama de la serie.
- Que el personaje tenga un arco de transformación completo.
- La cantidad de veces que este personaje aparece durante la serie.

2.5. Metodología de investigación: Cualitativa.

El presente trabajo de investigación exige utilizar una metodología cualitativa, debido a que es más adecuada cuando el objeto de estudio es un fenómeno social, como es el caso de la serie *Arcane*.

La metodología cualitativa se caracteriza por formar parte de una investigación que su objetivo es la captación y reconstrucción de significado, a través de la observación reposada. Con una orientación holística y concretizadora, la cual pretende captar todo el contenido de experiencias y significados que se dan en un o varios casos (Ruiz, J. I. 2009: 23).

Hablar de métodos cualitativos, en definitiva, es hablar de un estilo o modo de investigar los fenómenos sociales en el que se persiguen determinados objetivos (Ruiz, J. I. 2009: 23). Por esta razón, en este tipo de investigación, la realidad y el papel del investigador, son de suma importancia.

Para un diseño cualitativo, se necesitan seguir una serie de fases:

1. El campo: con la definición del problema y el diseño del trabajo.
2. El texto: se obtienen los datos y se analizan.
3. El lector: se redacta un informe y se valida la investigación.

Elaboración propia según (Ruiz, J. I. 2009: 51).

2.5.1. Tipos de investigación: Estudio de casos

Para esta investigación de la adaptación de Arcane al formato serie hay que tener en cuenta que tipo de investigación vamos a realizar. Un estudio completo de este fenómeno tendría en cuenta el estudio de cada pequeño cambio narrativo que ocurre en la serie. Sin embargo, es más realista analizar casos concretos en donde la trama y los personajes pueden llegar a sufrir cambios o modificaciones.

Por eso se ha escogido realizar el estudio de casos como tipo de investigación, con tres casos concretos. Esto permitirá profundizar en detalles específicos y entender cómo se han modificado ciertos aspectos de la trama y los personajes en la adaptación. Es una forma más manejable de abordar la investigación dada la cantidad de personajes y metraje involucrados en la serie.

El estudio de casos es un estudio en el marco de la metodología cualitativa que se ha definido como un tipo de investigación que no se centra en lo general, sino en las singularidades y particularidades para producir información del que se estudia (Alonso, 2006, p. 20). El cual tiene como enfoque principal las decisiones vinculadas a la naturaleza. Otros casos comunes incluyen individuos, organizaciones, procesos, programas, barrios, instituciones e incluso eventos (Yin R. K., 2009: 17).

En definitiva, este tipo de estudios sigue una lógica procedimental que se resume de la siguiente manera:

- a. Planteamiento de la problemática.
- b. Elaboración del marco teórico y conceptual.
- c. Diseño de instrumentos y decisiones de estrategia de investigación.
- d. Determinación de criterios para la selección de casos.
- e. Abordaje del caso.
- f. Informe de resultados.

Elaboración propia según (Alonso, 2006: 22).

2.5.2. Técnicas de análisis

Para llevar a cabo un estudio de casos vamos a utilizar dos técnicas de análisis que forman parte de este tipo de investigación, la revisión de la literatura y el análisis de los personajes.

2.5.2.1. Revisión de la literatura

La revisión de la literatura es una fase obligatoria y relevante dentro de un trabajo de investigación. Se trata de una etapa que ayuda a situar la investigación y sustentarla conceptualmente a partir de los que otras fuentes han trabajado previamente sobre la temática. Por lo tanto, consiste en localizar los aportes más relevantes, ya sean pasados o actuales sobre el tema de estudio, seleccionando los más útiles para nuestro trabajo (Sabatés y Sala, 2020: 3).

Los principales pasos a considerar en el proceso de revisión de la literatura son:

1. Diseñar la estrategia de búsqueda
2. Identificar y seleccionar la literatura relevante
3. Almacenar y registrar los resultados de búsqueda
4. Modelar y organizar las referencias seleccionadas
5. Analizar e interpretar los resultados de los artículos seleccionados

(Sabatés y Sala, 2020: 4)

Una vez recopiladas y registradas las referencias seleccionadas, se organizan y posteriormente se analizan con el objetivo de extraer la información más adecuada para la presente investigación.

Para la realización de este trabajo se han seleccionado distintos tipos de fuentes documentales así como libros, artículos académicos, noticias de prensa, contenido audiovisual y diccionarios. Con un gran contenido de páginas web que nos aportan información sobre todo el contenido audiovisual que se hace mención en toda la investigación.

Más concretamente, para el análisis de contenido basado en la metodología de análisis de los personajes, se han seleccionado varias investigaciones de este mismo campo. Así como el artículo académico *Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa filmica* de José Patricio Pérez Rufí (2016) y el trabajo *Metodología de análisis del personaje en el podcast de ficción: estudio de caso* de J.P. Pérez-Rufí (2023).

2.5.2.2. Análisis de los personajes

Durante la investigación de campo se realizará un análisis profundo de los tres personajes escogidos para la muestra. Para analizar detalladamente la adaptación del

videojuego a la serie, se tendrán que seguir algunas pautas para analizar a los personajes, y por ende, encontrar las posibles diferencias entre el videojuego y la serie.

En primer lugar, se estudia el contexto del personaje, haciendo una investigación exhaustiva sobre cómo y de qué forma este personaje forma parte del videojuego. Se recopila toda la información disponible sobre los personajes, incluyendo biografías, descripciones, diálogos y acciones dentro del juego. Con todo este estudio se evalúan si hay diferencias entre el personaje del videojuego y en como se muestra en la serie.

Tabla 1. Contexto del personaje

	Nombre del personaje			
Región				
Rol				
Dificultad				
Frase				
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • <u>1</u> • <u>2</u> • <u>3</u> • <u>4</u> • <u>5</u> 			
Descripción				
Aspecto	Imagen en el videojuego	Imagen aspecto de Arcane en el videojuego	Imagen en Arcane	

Elaboración propia según la página oficial de League of Legends.

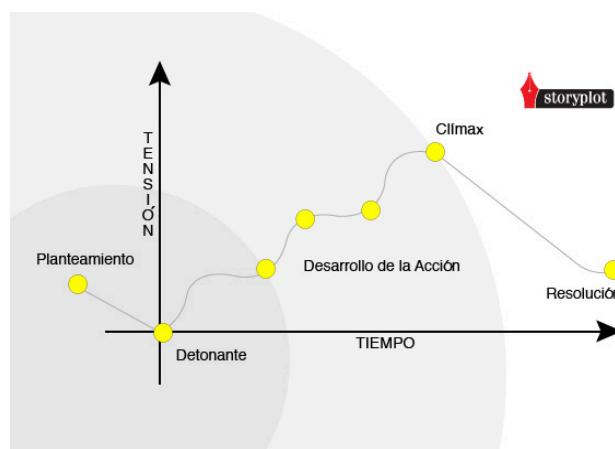
En segundo lugar, se examinará el desarrollo del personaje a través de su arco de transformación. Observando cómo evolucionan los personajes a lo largo del videojuego *League of Legends*, y si de alguna forma se ve reflejado en la serie *Arcane*. Interpretar su impacto en la historia, estudiando el papel que desempeñan los personajes en la trama general del juego, para diferenciarlo de la serie.

Tabla 2. Modelo de análisis del arco de transformación del personaje

	Planteamiento	Detonante	Desarrollo	Clímax	Desenlace
NOMBRE					

Elaboración propia según Lobera, J. L. (2021).

Imagen 25: La estructura de una buena historia



Fuente: storyplot⁵⁰

La historia de Arcane nos muestra cómo crece el personaje desde mecanismos menos adaptativos a otros más sanos y maduros. Los relatos de recuperación, de crecimiento personal y redención se basan en su arco de transformación (Corbett D. 2024: 96). Es por eso que durante la investigación de campo este análisis del arco de cada personaje nos aportará una gran representación de la importancia de este personaje.

En tercer lugar, se hará un análisis exhaustivo sobre los tres casos seleccionados: *Vi*, *Jinx* y *Jayce*. A partir de las fuentes seleccionadas durante la revisión de la literatura, se ha elaborado una tabla para su análisis. Esta se compone del apartado de la complejidad del personaje, donde se debate sobre si es un personaje plano o redondo, estático o dinámico y finalmente se determina si el personaje es activo o pasivo.

Seguidamente, tenemos la dimensión física que constituye el soporte del personaje. Donde cada aspecto físico tiene una influencia considerable en el comportamiento del

⁵⁰ Lobera, J. L. (2021). *La Estructura de una Buena Historia*. Storyplot. Recuperado de: <https://www.storyplot.com/2021/06/la-estructura-de-una-buena-historia/> [Consultado 21-05-2024]

persona. Por otro lado, tenemos la dimensión psicológica, con la cual no debemos olvidarnos de que estamos haciendo un análisis a personajes y no a personas. Se examinan las motivaciones y objetivos de cada personaje, el carácter que muestra y su pasado.

Siguiendo la expresión de Syd Field, en la vida exterior, se define la necesidad del personaje y se expone la acción como forma de revelación del mismo (Field, 1995: 28-30, como se citó en J.P. Pérez-Rufíz, 2016: 544). Dentro de ésta se pueden encontrar tres componentes básicos: vida profesional, vida personal y vida privada.

Aunque hasta ahora hemos partido principalmente del análisis de los contenidos narrativos, no podemos prescindir del discurso portador en lo referente a la construcción del personaje (J.P. Pérez-Rufíz, 2016: 546). Se analizan elementos como decorados, escenarios, composiciones de plano, aspectos físicos, códigos sonoros y si el diseño de la animación de las habilidades reflejan su personalidad.

Finalmente, existen factores que condicionan al personaje y que serían del todo extradiscursivos. Incluimos, la necesidad de investigar si las expectativas de género se ven reflejadas en el tipo de personaje, y si el conocimiento previo del personaje crea expectativas.

Tabla 3. *Modelo de análisis del personaje*

Complejidad del personaje	Plano o redondo	
	Estático o dinámico	
	El personaje como rol	
Dimensión física	Nombre	
	Fisonomía	
	Jerarquía	
	Gestos	
	Vestuario	
Dimensión psicológica	Carácter	
	Pasado	
	Meta y motivación	

	Traición	
Dimensión social	Vida profesional	
	Vida personal	
	Vida privada	
Elementos del discurso caracterizados del personaje	Decorados y escenarios	
	Composición del plano	
	Aspectos físicos	
	Códigos sonoros	
	Habilidades	
Elementos extradiscursivos caracterizados del personaje	Expectativas de género	
	Conocimiento previo del personaje	

Elaboración propia según J. P. Pérez Rufí (2016).

En cuarto lugar, también se reflexionará sobre las diferencias de los personajes estudiados de la serie con los representados en el videojuego. Tomando como punto de partida todo el contexto que se ha recopilado sobre el personaje del videojuego, y contrastando con la información que tenemos de este mismo personaje, pero en la serie. Gracias al marco teórico de este estudio.

En quinto y último lugar, tras realizar los análisis pertinentes, se hará una reflexión final sobre la importancia de este personaje. Se considerará por qué estos personajes fueron elegidos para las principales tramas de *Arcane*, en lugar de los cientos de personajes que tiene *League of Legends*.

Esta selección de elementos y variables para la investigación de campo, tienen el objetivo de ser útiles para la resolución de las hipótesis planteadas. Para finalmente,

gracias a la información recopilada en el marco teórico y en los análisis correspondientes, analizar e interpretar los resultados en el apartado de conclusiones.

3. INVESTIGACIÓN DE CAMPO

3.1. Vi: La agente de Piltover

Según la biografía oficial de este personaje, *Vi* apenas recuerda su infancia en *Zaun*, y lo poco que recuerda preferiría haberlo olvidado. Su origen es desconocido, ya que según el blog, ninguno de sus antiguos conocidos de la adolescencia sabía nada sobre sus padres. La mayoría asumían que habían muerto sin más en uno de los accidentes laborales que, por desgracia, eran tan comunes en la ciudad subterránea. A pesar de que había ido a parar al destrozado orfanato conocido como *Hogar de la Esperanza*, un buscador del *Sumidero* famoso por su escasa cordura afirmó haber encontrado a *Vi* perdida en una cuna enorme en las ruinas de un laboratorio químico destrozado.

En *Zaun*, *Vi* ganó la reputación de ser alguien capaz de conseguir lo que quisiera sin hacer preguntas, simplemente actuando y recurriendo a sus puños con demasiada frecuencia. Organizó una banda con la intención de planear un golpe contra los mineros de *Zaun*. Sin embargo, reclutó a una banda rival para llevarlo a cabo, y las cosas no salieron como ella esperaba. Al día siguiente, *Vi* los visitó y se encargó de toda la banda, propinándoles una paliza tan legendaria que todos en *Zaun* la recordaban con temor.

En cuanto a su unión con *Caitlyn*, es un tanto misteriosa. Según la biografía de *Vi*, desapareció de *Zaun* durante un período en el que las tensiones con *Piltover* estaban en su punto más álgido. Corría el rumor de que *Vi* había muerto, pero la verdad salió a la luz cuando fue descubierta junto a *Caitlyn*. La exlíder de la banda de *Zaun* ahora trabajaba para los *Guardianes* y había cambiado sus guanteletes químicos pulverizadores por un par de prototipos *Hextech*, de última tecnología⁵¹.

3.1.1. Contexto del personaje en el juego

Tabla 4. Contexto del personaje

Vi: La agente de Piltover	
Región	<i>Piltover</i>
Rol	Luchadora
Dificultad	Moderada
Frase	"Podemos hacer esto por las malas o... Espera, ni hablar. Solo por las

⁵¹ Riot Games. *Vi - Biografía - El universo de League of Legends*. Parágrafo extraído de https://universe.leagueoflegends.com/es_ES/story/champion/vi/ [Consultado 14-05-2024]

	malas".		
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Escudo de rayo</u>: Vi carga un escudo con el paso del tiempo. El escudo se puede activar alcanzando al enemigo con una habilidad. • <u>Rompemuros</u>: Vi carga sus guanteletes y lanza un puñetazo despedazador cuyo impulso la arrastra hacia delante. Los enemigos a los que golpee se ven desplazados hacia atrás y reciben una acumulación de Abolladuras. • <u>Abolladuras</u>: Vi rompe a puñetazos la armadura de su rival, lo que le infinge daño adicional y le otorga a ella velocidad de ataque. • <u>Fuerza implacable</u>: El siguiente ataque de Vi atraviesa a su objetivo e infinge daño a los enemigos que tiene detrás. • <u>Cese y desistimiento</u>: Vi se lanza hasta un enemigo, apartando a un lado a todo el que se cruza en su camino. Cuando alcanza al objetivo, lo lanza por los aires, salta a por él y lo derriba de un golpe. 		
Descripción	Vi, anteriormente una delincuente en las perversas calles de Zaun, es una mujer impulsiva e imponente con muy poco respeto por las figuras autoritarias. Tras crecer sola, Vi desarrolló y perfeccionó sus instintos de supervivencia, así como un áspero sentido del humor lleno de malicia. Ahora trabaja con los Guardianes para mantener la paz en Piltover y se vale de sus poderosos guanteletes Hextech, que pueden golpear a través de las paredes y de los sospechosos con la misma facilidad.		
Aspecto	26. Vi (videojuego) 	27. Aspecto de Arcane (videojuego) 	28. Vi (Arcane) 

Elaboración propia según la página oficial de League of Legends.

Fuente imagen 26 y 27: League of Legends

Fuente imagen 28: Netflix episodio 6 de Arcane

3.1.1.1. Vídeo animado de League of Legends

Como es habitual, League of Legends estrena cada nueva temporada del videojuego con una cinemática. En el caso de la temporada de 2020, presentaron la cinemática *Warriors*. Estos vídeos suelen mostrar a varios campeones destacados del juego, en la de 2020 destacamos la historia que nos explican Vi y Caitlyn. El dúo obtuvo una gran

importancia en la trama de la serie *Arcane*, la cual se estrenó un año después de la cinemática.

Imagen 29: Vi en la prisión



Fuente: YouTube League of Legends⁵²

Esta conexión entre la cinemática y la serie podría haber generado expectativas entre los fanáticos y contribuido a generar interés en la adaptación televisiva. Además, proporciona más información narrativa en formato visual sobre el mundo del videojuego, lo que puede enriquecer a la investigación de este caso en concreto.

En esta cinemática de *Warriors* se muestran tres historias diferentes en un montaje paralelo. Por lo tanto, solo nos basaremos en los siguientes minutos donde aparece Vi:

- a. 0:48 - 1:00
- b. 1:10 - 1:15
- c. 1:25 - 1:48
- d. 2:08 - 2:17
- e. 2:26 - 2:29
- f. 2:46 - 2:55

En estos fragmentos, *Vi* y *Caitlyn* se encuentran en una prisión en *Zaun*, donde un grupo de personas intenta liberar a *Urgot*, un personaje de *League of Legends* que no aparece en la primera temporada de *Arcane*. Tras investigar en la página web oficial, entendemos quién es *Urgot*. Un antiguo verdugo *noxiano*, que se encuentra encadenado en una mina penitenciaria en las profundidades de *Zaun*.

⁵² League of Legends (2020). *Warriors | Cinemática de la temporada 2020 - League of Legends (con 2WEI y Edda Hayes)* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=aR-KAlldshAE> [Consultado 14-05-2024]

Estas personas, aparentemente soldados bajo el mando de algún líder de *Zaun*, intentan liberar a *Urgot* para sembrar el caos en la ciudad. *Vi* y *Caitlyn* llegan a tiempo para detenerlos, pero uno de los soldados logra abrir las compuertas. *Urgot* escapa y comienza a enfrentarse a *Vi* y *Caitlyn*. A pesar de que parece tener la ventaja en la pelea, el dúo se une para enfrentarlo y finalmente logran derrotarlo.

Esta cinemática se sitúa cronológicamente después de la serie por varias razones. En primer lugar, muestra a *Vi* y *Caitlyn* trabajando juntas. Este hecho sugiere que ocurre después de los eventos de la serie, dado que la relación entre *Vi* y *Caitlyn* comenzó con el propósito compartido de encontrar a *Jinx*, la hermana de *Vi*. Durante esta temporada, su relación evoluciona desde el odio hasta un vínculo más cercano, e incluso se sugiere un posible interés amoroso entre ambas.

En segundo lugar, coincide con la evolución del personaje de *Vi*, quien deja atrás su vida delictiva en *Zaun* para convertirse en una agente de *Piltover*. En la cinemática, vemos a *Vi* y *Caitlyn* trabajando juntas como agentes de *Piltover*, enfrentándose a los delincuentes de *Zaun*, lo que sugiere que la cinemática ocurre después de los eventos de la serie.

En tercer lugar, se observa que *Vi* está utilizando guanteletes *Hextech*. Esta tecnología se muestra en la serie como un avance significativo desarrollado por *Jayce* y *Viktor* en *Piltover*. Durante la temporada, vemos cómo estos inventores crean desde objetos mágicos hasta armas utilizando la tecnología *Hextech*. Entre estas armas se encuentran los guanteletes que *Vi* usa en esta animación y también en el videojuego. Esto sugiere que la cinemática ocurre después de los eventos de la serie, cuando *Vi* ya ha adoptado esta tecnología en su arsenal.

3.1.2. Arco de transformación

Tabla 5. Modelo de análisis del arco de transformación del personaje

Planteamiento	Detonante	Desarrollo	Clímax	Desenlace	
VI	Debido a la muerte de sus padres, <i>Vi</i> asume el papel de cuidadora de su hermana pequeña <i>Powder</i> , a	Pérdida de <i>Vander</i> , <i>Mylo</i> y <i>Claggor</i> . Debido a unas explosiones detonadas por <i>Powder</i> , que eran un	<i>Caitlyn</i> libera a <i>Vi</i> , con la intención de que le ayude a moverse por las calles de <i>Zaun</i> , con la intención de encontrar	<i>Vi</i> se reencuentra finalmente con su hermana, pero se da cuenta de lo mucho que ha cambiado,	En la última escena, donde <i>Jinx</i> suelta el gatillo, entendemos la expresión de <i>Vi</i> como un

	<p>pesar de que ella también es una niña.</p> <p>intento de salvación. Discusión final con su hermana, donde Vi le dice "you are a Jinx", haciendo referencia a que da mala suerte. La discusión termina cuando Vi decide separarse de ella.</p>	<p>al o a la culpable de los atentados en <i>Piltover</i>. Descubren que su hermana <i>Powder</i> ahora se hace llamar <i>Jinx</i> y trabaja para <i>Silco</i>.</p>	<p>consumida por la violencia y el dolor. Durante la escena en el "santuario de los recuerdos", Vi tiene que aceptar la verdad. Su hermana ya no tiene vuelta atrás, por qué ha cambiado y negarlo es absurdo.</p>	<p>sentimiento de pérdida, porque ha perdido a <i>Powder</i>. Por otro lado, vemos como Vi se aferra a <i>Caitlyn</i>, la cual se ha ganado un sitio en su corazón.</p>
--	--	---	--	---

Elaboración propia según Lobera, J. L. (2021).

En este arco de transformación de *Vi*, podemos observar la evolución de su personaje, impulsada por momentos clave que marcan un antes y un después en su vida. *Vi* es un personaje que pierde a sus padres dos veces, lo que la lleva a anhelar el amor como un antídoto contra la soledad.

Personajes como *Vander* han ayudado a *Vi* a crecer como persona, inculcándole que la familia es lo más importante y que la violencia no es la solución a todos los problemas. El tiempo que pasa en prisión representa una elipsis temporal que nos revela una *Vi* muy distinta a la joven que conocíamos. La *Vi* adolescente, que vivía en *Zaun* y lideraba una pequeña banda de ladrones en *Piltover*. Contrastando con la *Vi* adulta, que tras la muerte de *Vander* cambia su perspectiva sobre la violencia y se une a los *Guardianes de Piltover*.

3.1.3. Análisis del personaje

Tabla 6. *Modelo de análisis del personaje Vi*

Complejidad del personaje	Plano o redondo	Redondo. Es un personaje con una gran cantidad de información. Tiene varias líneas de acciones futuras, creando ambigüedades y dudas sobre su futuro.
	Estático o dinámico	Dinámico. <i>Vi</i> experimenta un cambio de actitud a lo largo de la serie. Tras la muerte de su familia adoptiva, comprende que la violencia no siempre es la mejor solución. Finalmente, entiende por qué

		<i>Vander</i> , a su parecer, no actuaba ni luchaba por la ciudad.
	El personaje como rol	<i>Vi</i> tiene un rol activo durante sus apariciones. Debido a su carácter, es una buena líder y ejerce una fuerte influencia sobre sus seguidores. Durante la serie, vemos cómo las acciones que tomó cuando era una adolescente no le agradan, ya que cree que influyó de manera negativa cuando solo quería proteger a los suyos.
Dimensión física	Nombre	<i>Violet</i> o <i>Vi</i>
	Fisonomía	Cuerpo musculado y poco afeminado. Su fuerza física se ve representada en todo momento, mostrando su gran potencial como luchadora.
	Jerarquía	Cuando era niña vivía en los suburbios de <i>Zaun</i> , y tenía que ir a robar a <i>Piltover</i> para ayudar a su familia. A diferencia de cuando es adulta, cuando consigue un sitio entre los <i>Guardianes de Piltover</i> , junto a <i>Caitlyn</i> .
	Gestos	Su mirada firme y fija, demuestra su determinación y valentía. Una sonrisa socarrona que muestra su actitud audaz y su sentido del humor áspero. Puede tamborilear con los dedos o hacer pequeños movimientos nerviosos cuando está ansiosa o esperando algo, reflejando su naturaleza impulsiva. En cuanto a su postura es relajada pero siempre está alerta. A menudo, <i>Vi</i> cierra sus puños, especialmente cuando está molesta o preparada para una pelea. Cruza los brazos sobre su pecho cuando está esperando o cuando está frustrada, un gesto que denota su impaciencia y actitud desafiante.
	Vestuario	Suele llevar un atuendo distintivo que consiste en una chaqueta roja y sin mangas, pantalones ajustados y botas altas. Una vez se une a <i>Jayce</i> , recibe sus guanteletes <i>Hextech</i> , estos se convierten en una parte integral de su atuendo, que utiliza tanto para protegerse como para luchar. Su cabello es corto, de color rosa brillante y de estilo <i>pixie</i> , lo que le da un aspecto práctico y fácil de manejar, adecuado para su vida activa y combativa. Este distintivo color no solo la hace destacar visualmente, sino que complementa con su carácter. Al igual que la textura, la cual es gruesa y ligeramente desordenada, lo que añade a su imagen de dureza y rebeldía.
Dimensión psicológica	Carácter	<i>Vi</i> es conocida por actuar con impulsividad y determinación. Aunque puede parecer ruda por fuera, es increíblemente leal a quienes considera su familia o amigos cercanos, dispuesta a enfrentarse a peligros para protegerlos. A pesar de su apariencia

		de dureza, <i>Vi</i> tiene una complejidad emocional subyacente. Lucha con sentimientos de culpa, especialmente en relación con su hermana <i>Jinx</i> , y muestra vulnerabilidad en momentos de pérdida o conflicto interno. No teme enfrentarse a desafíos aparentemente imposibles y se destaca por su valentía en situaciones peligrosas. Su audacia la lleva a tomar decisiones arriesgadas, pero también la convierte en una líder inspiradora para quienes la rodean.
	Pasado	Se muestra que <i>Vi</i> creció en las peligrosas calles de <i>Zaun</i> , donde tuvo que aprender a sobrevivir desde muy joven. Perdió a sus padres en la guerra y fue criada por <i>Vander</i> , quien se convirtió en una figura paterna para ella. Durante su juventud, <i>Vi</i> lideró una banda de delincuentes en <i>Piltover</i> , realizando robos y otras actividades ilegales para sobrevivir. Sin embargo, su vida cambió drásticamente después de un trágico incidente que resultó en la muerte de varios miembros de su banda y la detención de <i>Vi</i> . Este evento marcó un punto de inflexión en su vida, llevándola por un camino diferente que finalmente la llevó a convertirse en una agente de los <i>Guardianes de Piltover</i> , luchando por la justicia y la seguridad en la ciudad del progreso.
	Meta y motivación	Sus metas están profundamente arraigadas en su deseo de proteger a su familia adoptiva y en encontrar y salvar a su hermana, la cual está bajo la influencia de <i>Silco</i> . <i>Vi</i> busca redimirse por los errores del pasado y por no haber podido proteger a sus seres queridos. Su motivación incluye luchar contra las injusticias y mejorar las condiciones de vida en ambas ciudades.
	Traición	Desde su infancia, <i>Vi</i> se siente traicionada por <i>Piltover</i> y los guardias de la ciudad, quienes fueron responsables de la muerte de sus padres. <i>Silco</i> , el principal antagonista de la serie, es responsable indirecto de muchas de las desgracias que <i>Vi</i> enfrenta. Aunque no es una traición personal hacia <i>Vi</i> desde una relación de confianza, <i>Silco</i> manipula y radicaliza a <i>Jinx</i> .
Dimensión social	Vida profesional	Pasó de ladrona a Guardia de <i>Piltover</i> .
	Vida personal	Este personaje sugiere que le gustan las chicas, especialmente debido a su interés amoroso hacia <i>Caitlyn</i> , aunque su identidad sexual no se define explícitamente. Su relación con su familia siempre ha sido de orgullo y de seguir los pasos de una figura paterna. Con sus amistades, siempre ha sentido la obligación de protegerlos y asumir el papel de líder, ya que era la mayor del grupo.

	Vida privada	Por los obstáculos que la vida le ha impuesto, <i>Vi</i> se ha visto obligada a aprender a estar sola. Sin embargo, no muestra seguridad en esta soledad, ya que siempre termina involucrándose en peleas.
Elementos del discurso caracterizadores del personaje	Decorados y escenarios	<i>Vi</i> experimenta una evolución notable que se refleja en diversos escenarios a medida que avanza la historia. Sin embargo, sus enfrentamientos siempre tienen lugar en las calles de los suburbios de Zaun. En una secuencia especialmente conmovedora, <i>Vi</i> se reencuentra con la casa en la que vivía con sus padres antes de la guerra, lo que la llena de frustración al recordar la felicidad perdida en esa etapa de su vida.
	Composición del plano	Los encuadres en <i>Arcane</i> se eligen cuidadosamente para destacar los rasgos de <i>Vi</i> . Las expresiones faciales intensas, como su mirada desafiante, se muestran en primer plano, a menudo con sus puños en alto, preparados para la pelea. También se emplean planos detallados de sus manos en momentos de violencia, aumentando la intensidad y el realismo de las escenas.
	Aspectos físicos	Tatuaje de su nombre con números romanos (VI) en su cara, a partir del segundo acto, después de estar en prisión.
	Códigos sonoros	Muchas de las escenas clave en la historia de <i>Vi</i> están acompañadas por composiciones musicales de la banda sonora original, las cuales transmiten significados más profundos que cualquier diálogo pronunciado por el personaje.
	Habilidades	Las habilidades de combate del personaje se hacen más evidentes una vez que <i>Vi</i> adquiere los Guanteletos <i>Hextech</i> en el episodio ocho.
Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje	Expectativas de género	<i>Vi</i> está intrínsecamente vinculada a dos temas poco comunes en el género animado: la violencia y la muerte. Aunque, su diseño visual distintivo, con su cabello rosa y sus poderosos guanteletos <i>Hextech</i> , la hace fácilmente reconocible y memorable en este medio.
	Conocimiento previo del personaje	<i>Vi</i> es una luchadora y ladrona huérfana, temida por muchos habitantes de Zaun. Si bien se conocía su evolución de Zaun a <i>Piltover</i> , no se comprendía completamente el motivo detrás de este cambio.

Elaboración propia según J. P. Pérez Rufí (2016).

3.1.4. Similitudes y diferencias con la serie

Según el videojuego, *Vi* tiene un origen desconocido. Solo se sabe que proviene de *Zaun* y que es huérfana. Según la biografía de *Vi*, desapareció de *Zaun* pero no se sabe el motivo, eso sí, volvió a pisar la ciudad junto a *Caitlyn*. En cambio, *Arcane* nos revela el origen de *Vi* y llena los vacíos que su biografía en el juego deja sin explorar. La serie detalla su historia desde la muerte de sus padres en la guerra hasta su búsqueda de su hermana. Se nos muestra a su familia adoptiva y el profundo impacto que tuvo la muerte de muchos de sus miembros, quienes fallecieron debido a un accidente causado por su hermana mientras intentaban liberar a *Vander*.

Posteriormente, *Vi* es encarcelada debido al incidente durante su intento de salvar a su padre adoptivo. A diferencia del juego, *Arcane* destaca la importancia de conocer los orígenes de *Vi* para entender su relación con su hermana, el impacto que ella tiene en su vida, y por qué *Vi* desaparece durante un tiempo y acaba trabajando junto a *Caitlyn*.

En cuanto a la técnica de dibujo, ha habido cambios que muestran elementos distintos, aunque sigue siendo reconocible por su peinado y sus guanteletes. Sin embargo, el cuerpo de *Vi* en el videojuego es más delgado y con curvas más notorias, mientras que en *Arcane* optaron por representarla con un cuerpo más robusto y musculado. Además, en el videojuego lleva gafas en el cabello, mientras que en la serie nunca se la ve con gafas.

En la descripción del juego se destaca principalmente la faceta de luchadora de *Vi*. Sin embargo, en la serie se profundiza en su mundo interior, permitiéndonos comprender al personaje y apreciar que *Vi* también tiene sentimientos.

3.1.5. Análisis de la importancia de este personaje

Dentro del mundo de *Piltover* nos encontramos con muchos personajes interesantes, pero *Vi* tenía muchos méritos para acabar siendo una de las protagonistas, y todo gracias a su trama con *Jinx*. Esta conexión profunda y conflictiva ofrece un terreno fértil para explorar temas de familia, traición y redención. La historia de las hermanas sirve como un hilo conductor poderoso que puede atraer a los espectadores. Además, permite adentrarse en el mundo caótico de *Jinx* y darle un propósito a estos dos grandes personajes.

Vi personifica las diferencias y tensiones entre las dos ciudades, *Piltover* y *Zaun*. Su origen en las duras calles de *Zaun* y su posterior papel como *Enforcer* en *Piltover*

permiten explorar las disparidades socioeconómicas y las injusticias entre las dos regiones. Es por eso que *Vi* tiene un arco de transformación significativo que es interesante de desarrollar en una serie. Su evolución muestra crecimiento personal y lucha interna, elementos que son atractivos para los espectadores.

La relación de *Vi* con *Caitlyn* también otorga un mundo de posibilidades a la trama, siendo dos polos opuestos que se atraen. *Vi*, nacida entre los escombros de *Zaun*, es una persona con mucho carácter, impulsiva y una buena líder de masas. En cambio, *Caitlyn* siempre ha sido una niña súper protegida por sus padres, quienes son una de las familias más adineradas de todo Piltov. Aun así, *Caitlyn* muestra ser muy reflexiva, eligiendo su propio camino al convertirse en guardia, para escapar de la burbuja de sus padres. A pesar de ser muy distintas, este dúo comparte muchos puntos en común: gusto por la acción, valores humanos y la lucha contra la injusticia.

Los dúos en las series suelen funcionar muy bien, especialmente si hay un interés amoroso, la tensión romántica agrega una capa adicional de emoción y expectación. De esta manera este tandem nos permite explorar conflictos internos y externos de manera más rica. Los desacuerdos y reconciliaciones entre los personajes pueden impulsar la trama y mantener al público enganchado.

Finalmente, cabe recalcar que es muy probable que, además de sus relaciones, hayan escogido a *Vi* por su pasado traumático y su lucha constante con la violencia y la justicia. Este trasfondo aporta una carga emocional significativa, permitiendo la creación de escenas intensas y conmovedoras que mantienen el interés del público.

3.2. Jinx: *La bala perdida*

Según la biografía oficial de este personaje, *Jinx* era una niña de *Zaun* relativamente inocente; una muchacha ingeniosa con grandes ideas que nunca logró encajar del todo. Nadie sabe muy bien qué fue lo que convirtió a esa dulce niña en una infame máquina de caos y destrucción.

Jinx consiguió su notoriedad gracias a lo que ella denominaba “gastar bromas” a los habitantes de la ciudad, especialmente a aquellos con algún tipo de relación con los acomodados clanes mercantiles. El nivel de sus bromas variaba desde lo moderadamente molesto hasta lo extremadamente peligroso. Comenzó a firmar sus destructivas obras maestras con *grafitis* coloridos y mensajes en los que vacilaba a la nueva compañera de la sheriff de Piltov, la agente *Vi*.

Con su característico rosa fucsia, llenó las paredes de las *Criptas Eclípticas* (uno de los bancos más seguros de *Piltover*), en las que trazó una caricatura muy poco favorecedora de la agente *Vi* junto con información detallada de sus planes para atracar los depósitos que allí se custodiaban. Cuando llegó el día del golpe, *Vi*, la sheriff *Caitlyn* y los guardianes le prepararon una trampa a *Jinx* frente a la tesorería. Sin embargo, *Jinx* ya había conseguido colarse dentro días antes. Cuando *Vi* sintió un estruendo atronador emerger del interior del edificio, supo que *Jinx* había ganado de nuevo a los guardianes. Entre ruinas y cenizas, no había ni rastro de *Jinx*.

Tanto el objetivo final de *Jinx* como su innegable obsesión con *Vi* siguen siendo un misterio, pero sus fechorías no cesan y son cada vez más temerarias⁵³.

3.2.1. Contexto del personaje en el juego

Tabla 7. Contexto del personaje

Jinx: La bala perdida	
Región	Zaun
Rol	Tiradora
Dificultad	Moderada
Frase	"Los explosivos volátiles, ellos sí que me comprenden".
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> iA topel!: <i>Jinx</i> recibe un gran aumento de velocidad de movimiento y velocidad de ataque cuando ayuda a matar a un campeón enemigo, a un monstruo épico de la jungla o a destruir una estructura. iCambiazo!: <i>Jinx</i> modifica sus ataques básicos al alternar entre Pium Pium, su ametralladora, y Espinas, su lanzacohetes. Los ataques con Pium Pium otorgan velocidad de ataque, mientras que con Espinas infinge daño en área e incrementa su alcance, pero drena maná y ataca más despacio. iZap!: <i>Jinx</i> usa a Chispita, su pistola de rayos, para disparar un rayo que ralentiza e infinge daño al primer enemigo que golpea, revelándolo. iMascafuegos!: <i>Jinx</i> lanza una hilera de granadas paralizantes que explotan tras 5 segundos y envuelven en llamas a los enemigos circundantes. Las Mascafuegos morderán e inmovilizarán a los campeones enemigos que pasen por encima de ellas. iSupermegacohete mortal!: <i>Jinx</i> dispara un supercohete por todo el mapa que va aumentando su daño a medida que avanza. El cohete explotará al impactar contra un campeón enemigo y tanto este como los enemigos circundantes recibirán una cantidad de daño proporcional a la vida que les falte en ese

⁵³ Riot Games. *Jinx - Biografía - El universo de League of Legends*. Parágrafos extraídos de https://universe.leagueoflegends.com/es_ES/story/champion/jinx/ [Consultado 22-05-2024]

	momento.		
Descripción	<i>Jinx</i> , una criminal perturbada e impulsiva de Zaun, vive para sembrar el caos sin importarle las consecuencias. Provoca las explosiones más ruidosas y cegadoras con su arsenal de armas letales para dejar un rastro de terror y destrucción a su paso. <i>Jinx</i> aborrece el aburrimiento y disfruta dejando su peculiar impronta allá donde va.		
Aspecto	30. <i>Jinx</i> (videojuego)	31. Aspecto de <i>Arcane</i> (videojuego)	32. <i>Jinx (Arcane)</i>
	A screenshot from League of Legends showing Jinx standing on a stone path in a jungle area. She has blue hair and is wearing a purple and black outfit with a large gun on her back.	A screenshot from the Netflix series Arcane showing Jinx's face in a close-up, looking slightly off-camera with a serious expression.	A screenshot from the Netflix series Arcane showing Jinx's face in a close-up, looking slightly off-camera with a serious expression.

Elaboración propia según la página oficial de League of Legends.

Fuente imagen 30 y 31: League of Legends

Fuente imagen 32: Netflix episodio 6 de Arcane

3.2.1.1. Vídeo animado de *League of Legends*

El video musical *Get Jinxed*⁵⁴ presenta a *Jinx*, una joven caótica y traviesa, mientras causa estragos en la ciudad de *Piltover*. A medida que avanza el video, se muestran escenas de su comportamiento destructivo, acompañadas de una animación vibrante y una música energética. La cual transmite la personalidad rebelde y desenfadada de *Jinx*, reflejando su amor por la anarquía y sus creaciones peligrosas. *Jinx* desafía la autoridad, se enfrenta a las fuerzas de seguridad y causa caos con sus explosivos.

El video no solo exhibe de manera visual las habilidades del campeón, sino que también demuestra el compromiso de la compañía *Riot Games* con el personaje. Publicado hace una década, este video y canción exclusivos para *Jinx* reflejan el interés especial que le dedican.

3.2.2. Arco de transformación

Tabla 8. *Modelo de análisis del arco de transformación del personaje*

⁵⁴ League of Legends (2014). *Get Jinxed (ft. Djerv) | Official Music Video - League of Legends* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0nIJuwOOGDs> [Consultado 23-04-2024]

	Planteamiento	Detonante	Desarrollo	Clímax	Desenlace
JINX	Debido a la muerte de sus padres, <i>Powder</i> se aferra a su hermana <i>Vi</i> y a su nueva familia adoptiva. Durante su infancia se muestra muy inocente, curiosa, ingeniosa y alegre. Mostraba una fascinación por la tecnología y la ciencia, especialmente para crear inventos que ayudarán a su hermana <i>Vi</i> durante los robatorios. A pesar de vivir en un entorno difícil en <i>Zaun</i> , aún conservaba un espíritu optimista y creativo.	El fatídico accidente provocado por <i>Powder</i> al fusionar uno de sus inventos con una esfera de energía <i>Hextech</i> , desató la muerte de tres integrantes de su familia. En un momento en que <i>Powder</i> se sentía culpable por la muerte de su familia adoptiva, <i>Vi</i> la abandonó. En su desesperación, <i>Powder</i> encontró consuelo en los brazos de <i>Silco</i> .	Las manipulaciones de <i>Silco</i> , la culpabilidad por la tragedia de esa noche y el abandono de su hermana causan una serie de trastornos en la que ahora ya es toda una adolescente y se hace llamar <i>Jinx</i> . Se convierte en una inventora excelente, creando un arsenal único con el que siembra el caos en <i>Piltover</i> y sigue las órdenes de <i>Silco</i> .	<i>Jinx</i> ha capturado a <i>Vi</i> y <i>Caitlyn</i> , a quienes lleva a una mesa donde están sentados muñecos que representan a personas importantes en su vida. <i>Silco</i> , quien también está capturado, intenta convencer a <i>Jinx</i> de que <i>Vi</i> es su enemiga. En un momento de confusión y crisis emocional, <i>Jinx</i> dispara a <i>Silco</i> , matándolo. En esta escena crucial, <i>Jinx</i> finalmente se identifica plenamente con su nuevo nombre y su identidad.	<i>Jinx</i> le pide a su hermana que la quiera en este momento distinto en su vida, con su nueva identidad. Seguidamente vemos a <i>Jinx</i> apretando el gatillo de su última invención, la cual apunta al <i>Consejo de Piltover</i> .

Elaboración propia según Lobera, J. L. (2021).

En este proceso de transformación de *Jinx*, observamos cómo su pasado tuvo un impacto profundo en ella, marcando su personalidad y causándole trastornos psicológicos significativos. Este cambio radical refleja el peso emocional y las cicatrices que lleva consigo desde su niñez, lo que la lleva a adoptar una nueva identidad y a manifestar comportamientos caóticos y destructivos. Es por eso que, en el segundo acto, *Jinx* tiene unos episodios mentales mucho más acentuados que los que vimos en los momentos traumáticos del primer acto.

La conversación entre *Jinx* y *Silco* marca un punto crucial en su desarrollo, donde él le hace entender que debe dejar atrás su identidad anterior como *Powder* para abrazar completamente su nueva persona como *Jinx*. Este diálogo implica un proceso de aceptación de su propia naturaleza y un reconocimiento de que su transformación es irreversible. *Jinx* se da cuenta de que no puede cambiar quien es, y que su hermana *Vi* deberá aceptarla tal como es.

Su último acto, representado por su decisión de lanzar el cohete, sugiere que no habrá paz entre *Piltover* y *Zaun*, ya que termina con la vida de personas importantes en la ciudad del progreso. Pero, también es un símbolo de su transformación completa y su adopción total del alter ego de *Jinx*, mostrando que ha dejado atrás su antigua identidad y abrazado su nueva personalidad caótica y destructiva.

3.2.3. Análisis del personaje

Tabla 9. Modelo de análisis del personaje *Jinx*

Complejidad del personaje	Plano o redondo	Redondo. Es un personaje cuya evolución necesita ser explicada a través de distintas tramas y personajes para poder comprenderla plenamente.
	Estático o dinámico	Dinámico. La doble personalidad que se nos presenta y el detonante que lleva a <i>Powder</i> a convertirse en <i>Jinx</i> , nos revelan su cambio de carácter y comportamiento, típico de los personajes dinámicos.
	El personaje como rol	Sus dos personalidades muestran un rol pasivo al seguir órdenes: <i>Powder</i> obedece a <i>Vi</i> y <i>Jinx</i> a <i>Silco</i> . Sin embargo, su rol es activo porque frecuentemente desobedece y actúa por su cuenta, influenciada por las voces en su cabeza que la empujan a tomar decisiones extremas.
Dimensión física	Nombre	<i>Powder</i> o <i>Jinx</i>
	Fisonomía	<i>Powder</i> se caracteriza por su cabello azul, corto y desordenado. Destaca por sus ojos grandes y expresivos, reflejando su inocencia y vulnerabilidad. Estos son de un azul grisáceo, pero brillan con un azul característico cuando ve por primera vez la bola <i>Hextech</i> . Tiene una complexión delgada y frágil. En cambio, <i>Jinx</i> presenta una fisonomía distintiva que refleja su transformación y estado emocional. Su apariencia se caracteriza por tener un cabello azul brillante, largo y trenzado en dos largas colas. Sus ojos azules se ven atormentados por un rosa eléctrico causado por la sustancia <i>Shimmer</i> , un color que resalta aún más gracias a su piel pálida. A menudo, su mirada

	<p>salvaje y perturbada refleja su estado mental inestable. <i>Jinx</i> es delgada y ágil.</p> <p>33. Powder y Jinx</p> 
Jerarquía	Al igual que <i>Vi</i> , cuando eran niñas, vivían en los suburbios de Zaun, y <i>Powder</i> quería participar en los robos en Piltover, pero su hermana no la dejó hasta el robo donde consiguió las bolas Hextech. A diferencia de <i>Vi</i> , después de la elipsis temporal, <i>Jinx</i> sigue viviendo en Zaun.
Gestos	Sus expresiones faciales son a menudo exageradas, mostrando una gama de emociones intensas desde la locura y la diversión hasta la ira y la tristeza profunda. A menudo muestra una sonrisa ancha y desquiciada que refleja su estado mental inestable y su disfrute del caos. Se ríe de manera exagerada y sin control, al igual que tiende a bailar o saltar de manera juguetona especialmente en momentos inapropiados y con peligro. Sus ojos suelen estar muy abiertos y fijos, mostrando una intensidad y una locura interna. Sus expresiones de rostro cambian rápidamente de felicidad a ira o tristeza, mostrando su inestabilidad emocional. En momentos de tensión o espera, puede morderse los labios o las uñas. <i>Jinx</i> a menudo abraza, acaricia y habla con sus armas.
Vestuario	La vestimenta de <i>Jinx</i> se caracteriza por ser punk y caótica: una camiseta muy corta que deja su barriga al descubierto, pantalones ajustados y rosas, y unas botas. Su atuendo suele estar complementado con

⁵⁵ @ithilnaur_ (s/f). Arcane Jinx/Powder. Domestika. Recuperado de <https://www.domestika.org/es/projects/1484356-arcane-jinx-powder> [Consultado 23-05-2024]

		<p>cinturones y correas que sostienen sus armas y artefactos.</p> <p>En cambio, <i>Powder</i> tiene una vestimenta sencilla y modesta: una camiseta y pantalones cortos que permiten libertad de movimiento, pero sin los colores vibrantes que caracterizan a su versión adulta.</p>
Dimensión psicológica	Carácter	<p><i>Jinx</i> destaca por su carácter errático y una inestabilidad emocional. Su mente perturbada, es resultado de traumas pasados y manipulaciones. <i>Jinx</i> tiene una inclinación hacia las travesuras y la violencia, y disfruta sembrando el caos y la confusión. Aun así, en momentos de profunda inseguridad y en su necesidad de validación y afecto, <i>Jinx</i> muestra su lado más vulnerable que nos recuerda a la mirada de dolor de <i>Powder</i>.</p> <p>A nivel psicológico, <i>Jinx</i> sufre de trastornos, que incluyen delirios y alucinaciones, a menudo escuchando voces y viendo visiones de las personas que perdió. Su inestabilidad mental se refleja en su comportamiento errático y violento.</p>
	Pasado	<p>El pasado de <i>Jinx</i> está profundamente marcado por la tragedia y la pérdida. Ella y su hermana quedaron huérfanas a causa de la guerra en <i>Zaun</i>, y son adoptadas por <i>Vander</i>.</p>
	Meta y motivación	<p>A pesar de estar rodeada de amor y protección, <i>Powder</i> se siente constantemente inadecuada y temerosa de no estar a la altura de su hermana <i>Vi</i>, quien es fuerte, valiente y una figura líder. La inseguridad y el deseo de ser útil la llevan a cometer un error fatal, provocando una explosión que mata a su familia adoptiva y aleja a <i>Vi</i>.</p> <p>A pesar de todo, una parte de <i>Jinx</i> anhela reunirse con su hermana <i>Vi</i>. Este deseo se convierte en una obsesión, y sus acciones a menudo están motivadas por un anhelo de reconciliación y la validación de su hermana.</p> <p><i>Jinx</i>, debido a su pasado y a las manipulaciones de <i>Silco</i>, manifiesta un profundo odio hacia <i>Piltover</i> y su desigualdad con <i>Zaun</i>, llegando a culpar a la ciudad de muchas de las tragedias de su vida. Por ello, su motivación incluye una fuerte rebeldía contra cualquier forma de autoridad de la ciudad del progreso.</p>
	Traición	<p><i>Powder</i> se siente abrumada por la culpa y el rechazo después del desastre. <i>Vi</i>, en un momento de desesperación y dolor, le dice que a donde vaya trae mala suerte y se aleja para llorar a unas calles de distancia, lo que <i>Powder</i> percibe como abandono.</p> <p>Más tarde, después de la elipsis, <i>Jinx</i> se siente traicionada por <i>Silco</i> al descubrir que le ha mentido</p>

		sobre <i>Vi</i> . <i>Silco</i> le había asegurado que su hermana estaba muerta, pero la realidad es que sigue viva.
Dimensión social	Vida profesional	La vida profesional de <i>Jinx</i> se centra en servir a <i>Silco</i> , el líder de la mafia de <i>Zaun</i> . Como parte de su trabajo para él, <i>Jinx</i> es una pieza clave en los planes de <i>Silco</i> para desestabilizar <i>Piltover</i> y aumentar su influencia en la región. Utiliza su habilidad para inventar y su arsenal único para llevar a cabo actos de vandalismo, sabotaje y terrorismo.
	Vida personal	<p>Su vida familiar comenzó en <i>Zaun</i>, donde perdió a sus padres en la guerra. Fue adoptada por <i>Vander</i> y vivió con su hermana mayor, <i>Vi</i>, en un entorno de amor y protección. <i>Vi</i> actuaba como una figura protectora, pero después del trágico accidente causado por <i>Powder</i>, la dinámica entre las hermanas cambió drásticamente.</p> <p>Tras la separación con su hermana, <i>Powder</i> fue acogida por <i>Silco</i>, quien se convirtió en una figura paterna para <i>Jinx</i>, aunque su relación estaba basada en la manipulación y el control.</p> <p>La relación con <i>Caitlyn</i> también es significativa, aunque más indirecta. <i>Caitlyn</i>, aliada de <i>Vi</i>, se convierte en un objetivo de <i>Jinx</i> debido a su cercanía con su hermana, generando en <i>Jinx</i> sentimientos de celos y competencia.</p>
	Vida privada	<i>Jinx</i> es un personaje muy activo, siempre involucrada en alguna actividad. La vemos jugando con sus armas, causando estragos en <i>Piltover</i> o ideando nuevos inventos en su taller. Su constante energía y creatividad son aspectos clave de su carácter, reflejando su naturaleza caótica y destructiva.
Elementos del discurso caracterizadores del personaje	Decorados y escenarios	Cada escenario que <i>Jinx</i> pisa se convierte en un lienzo para su expresión creativa. Deja su rastro distintivo a través de dibujos y colores vibrantes, que reflejan su personalidad única y caótica. Sus grafitis y decoraciones improvisadas añaden un toque de irreverencia y rebeldía a cualquier lugar que visite, marcando su presencia de manera inconfundible. Los colores más utilizados por <i>Jinx</i> son el rosa y el azul, que se han convertido en sus señas de identidad. El rosa eléctrico, influenciado por la sustancia <i>Shimmer</i> , resalta su excentricidad y su actitud juguetona, mientras que el azul brillante simboliza su conexión con la energía <i>Hextech</i> y su mundo interior tormentoso.
	Composición del plano	Los planos de <i>Jinx</i> suelen destacar su carácter caótico y su imprevisibilidad. Se utilizan planos cercanos y ángulos dinámicos para resaltar su expresividad facial y su intensidad emocional. Además, se aprovechan los colores vibrantes y la iluminación dramática para enfatizar su presencia en pantalla. Los planos que muestran sus inventos explosivos y su habilidad para

		causar caos en <i>Piltover</i> también son frecuentes, ayudando a transmitir su naturaleza disruptiva y su propensión al desorden.
Aspectos físicos		<i>Jinx</i> tiene varios tatuajes visibles en su cuerpo, especialmente en sus brazos y abdomen. Estos tatuajes suelen ser de color azul brillante, que contrasta con su piel pálida, su cabello azul y sus ojos. Los tatuajes en forma de nubes pueden interpretarse como símbolos de la conexión de <i>Jinx</i> con el mundo de <i>Zaun</i> y la energía <i>Hextech</i> . Las nubes pueden evocar ideas de volatilidad, caos y libertad, todos los cuales son temas que se exploran en el desarrollo del personaje de <i>Jinx</i> en la serie. Además, el hecho de que los tatuajes estén relacionados con elementos naturales como las nubes puede resaltar el contraste entre la apariencia de <i>Jinx</i> y el entorno industrial y urbano de <i>Zaun</i> . En definitiva, sus tatuajes son parte de su estética distintiva y refuerzan su imagen rebelde y excéntrica.
Códigos sonoros		La canción <i>Dear friend across the river</i> actúa como un hilo conductor emocional que conecta los eventos del pasado y del presente, revelando la evolución del personaje y su estado mental. Durante el prólogo de la serie, la joven <i>Powder</i> canta la canción de manera solemne y tímida, acompañada de <i>Vi</i> y mostrando temor por los horrores de la guerra. En cambio, en su versión adulta, <i>Jinx</i> tararea la misma melodía de forma siniestra y solitaria, reflejando su cambio hacia una sed insaciable de violencia y caos. En <i>Arcane</i> se emplean varios efectos sonoros para caracterizar a <i>Jinx</i> y resaltar su presencia en escena. Uno de los efectos más destacados es el uso de sonidos metálicos y mecánicos que acompañan sus movimientos y la activación de sus artefactos y armas. Además, en momentos de tensión o violencia, se utilizan efectos sonoros agudos y discordantes para acentuar su comportamiento errático y su estado mental inestable. Estos efectos contribuyen a crear una atmósfera única alrededor del personaje y a enfatizar su impacto en la narrativa de la serie.
Habilidades		Algunos de los dispositivos creados por <i>Powder</i> anticipan el arsenal de armas e inventos que <i>Jinx</i> desarrollará en el futuro. A partir del segundo acto, específicamente en el episodio seis, podemos presenciar cómo <i>Jinx</i> utiliza sus nuevas habilidades en una batalla contra un grupo de luchadores con aerodeslizadores. Este enfrentamiento no solo nos muestra la destreza de combate de <i>Jinx</i> , sino también la variedad y peligrosidad de sus ingeniosos artefactos y armas que luego vemos representados en el videojuego.

Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje	Expectativas de género	Jinx es un personaje que se adapta perfectamente al género animado. Su personalidad extravagante, su comportamiento impredecible y sus habilidades fuera de lo común son características que encajan muy bien en el mundo animado, donde la creatividad y la exageración son elementos comunes. Además, su diseño visual único y sus expresiones exageradas contribuyen a hacerla un personaje memorable en este medio. Aún así, su extrema violencia es un tema para adultos, y no entre dentro de la mayoría de obras animadas dirigidas a niños.
	Conocimiento previo del personaje	Según la biografía de Jinx, se sabía que fue una niña de Zaun relativamente inocente; una muchacha ingeniosa con grandes ideas que nunca logró encajar del todo. Sin embargo, su nivel de violencia extrema la excluye de la mayoría de las obras animadas dirigidas a un público infantil.

Elaboración propia según J. P. Pérez Rufí (2016).

3.2.4. Similitudes y diferencias con la serie

En la serie *Arcane*, Jinx se presenta como un personaje más complejo, con un trasfondo emocional más profundo que en el videojuego *League of Legends*. Mientras que en el juego ella es conocida principalmente por su locura y caos, en la serie se explora más su desarrollo emocional y su relación con su hermana Vi.

En el videojuego, su origen es una gran incertidumbre. Por eso, en la serie se muestra su transformación desde *Powder* hasta convertirse en *Jinx*, un pasado totalmente desconocido para los jugadores, lo que añade capas adicionales a su carácter. Tampoco se conocen bien los motivos por los cuales le tiene tanto odio a Vi, pero la mayoría de los atentados que comete en *Piltover* tienen el objetivo de provocarla.

En cambio en *Arcane*, se profundiza en el trasfondo emocional de Jinx, lo que le proporciona una dimensión más compleja y realista. A través de elipsis y *flashbacks*, el espectador puede entender las experiencias traumáticas y las luchas internas que han moldeado su personalidad y su comportamiento caótico. Esto permite una mayor empatía con el personaje y una comprensión más completa de sus motivaciones y acciones a lo largo de la serie. En lugar de simplemente ser un personaje caricaturesco de locura, Jinx se convierte en un ser humano complejo con sus propios conflictos internos y vulnerabilidades.

En cuanto a las diferencias del diseño, puede variar en algunos aspectos con respecto al juego, y su historia personal se amplía y se desarrolla de manera diferente para adaptarse al formato narrativo de la serie. En *Arcane* se explora el origen de los ojos de *Jinx*, revelando que el color rosa eléctrico proviene de la sustancia *Shimmer*, que tiene un efecto alterador en su fisonomía. Este detalle proporciona una explicación más detallada y coherente de una característica distintiva del personaje, lo que enriquece su desarrollo y su conexión con el mundo de la serie.

3.2.5. Análisis de la importancia de este personaje

Jinx fue elegida como uno de los personajes principales para la serie *Arcane* debido a varios factores estratégicos y narrativos. En primer lugar, su personalidad excéntrica y caótica la convierte en un personaje muy llamativo y memorable, lo que la hace perfecta para protagonizar una historia rica en acción y drama. Su papel como villana carismática y desequilibrada ofrece un amplio espectro de posibilidades para explorar su psicología y su evolución a lo largo de la trama.

Además, *Jinx* es uno de los personajes más icónicos y populares de *League of Legends*, lo que la convierte en una elección lógica para atraer a los fanáticos del juego y a una audiencia más amplia. Su diseño único y sus habilidades de combate extravagantes la hacen visualmente impactante y emocionante de ver en la pantalla. Como mencionamos previamente, *Jinx* es uno de los pocos campeones del videojuego que cuenta con un vídeo musical exclusivamente dedicado a ella, lo cual es una distinción notable entre los numerosos campeones de *League of Legends*.

Desde el punto de vista narrativo, la relación entre *Jinx* y *Vi* proporciona una dinámica fascinante que impulsa la trama hacia adelante. La tensión entre las dos hermanas y su pasado compartido añade capas de complejidad y emoción a la historia, lo que la hace aún más convincente y cautivadora para el público.

En resumen, la elección de *Jinx* como uno de los personajes principales de *Arcane* se basa en su carisma, popularidad y potencial narrativo para llevar adelante una historia emocionante y envolvente. Su inclusión en la serie ha demostrado ser una decisión acertada, permitiendo explorar su trasfondo y su evolución de una manera única y cautivadora.

3.3. Jayce: *El defensor del mañana*

Según la biografía oficial de este personaje, *Jayce* es un brillante inventor que dedica su vida a defender *Piltover* y a su incansable búsqueda del progreso. Nativo de *Piltover*, creció con los principios que hacen grande a una ciudad: Innovación.

Jayce, gracias a su talento natural con la maquinaria, se ganó el honor de ser el aprendiz más joven al que haya patrocinado el clan *Giopara*, uno de los clanes gobernantes de *Piltover* más respetados. *Jayce* aceptó la oferta y pasó la mayoría de sus años construyendo dispositivos *Hextech* potenciales y diseñando multiherramientas transformables para la clase trabajadora de *Piltover*. Entre ellos un martillo que se transforma en un rayo de demolición.

Todo era fácil para él y nunca pudo comprender por qué era tan difícil para sus compañeros comprender lo que, para él, eran conceptos simples. Como resultado, todo aquel que trabajaba con *Jayce* lo consideraba arrogante, despectivo e indisposto a cooperar. Solo una persona lograba igualar la inteligencia de *Jayce*, además de mantener una sana indiferencia ante su actitud superior, *Viktor*.

Los dos se conocieron en la fiesta obligatoria del *Día del Progreso* y rápidamente se hicieron amigos tras descubrir que ninguno quería estar ahí. Poco después, comenzaron a trabajar juntos. Aunque sus métodos eran distintos, los dos colegas sabían que sus metas, al final, eran las mismas.

En colaboración, *Viktor* y *Jayce* idearon un traje de construcción mecánico para los trabajadores del puerto de *Piltover*. Sin embargo, surgieron desacuerdos respecto al diseño, lo que llevó a *Jayce* a informar a la academia sobre el invento y el diseño de *Viktor*. Como consecuencia, los honores de *Viktor* fueron revocados y se le excluyó de la comunidad científica de *Piltover*.

Mientras *Jayce* se dedicaba a estudiar en solitario, los exploradores del clan *Giopara* hicieron un descubrimiento en el desierto de *Shurima*: un cristal azul. Tras varios meses de experimentación con el cristal, *Jayce* se sorprendió al encontrar a su viejo amigo *Viktor* en su puerta. *Viktor* estaba al tanto de sus experimentos y quería que *Jayce* se uniera a su proyecto secreto en *Zaun*, donde había descubierto cómo realizar su sueño: erradicar la enfermedad, el hambre y el odio.

Viktor le reveló que solo necesitaba una cosa para llevar a cabo su magnífica evolución: una fuente de poder como el cristal que *Jayce* había descubierto. Pero no accedió a su propuesta y le dijo a *Viktor* que lo que en realidad necesitaba era revisar su moral. La discusión escaló hasta que *Viktor*, frustrado, atacó a *Jayce* y tomó el cristal, dejándolo inconsciente.

Cuando *Jayce* despertó, vio que, aunque el cristal shurimano ya no estaba, *Viktor* había ignorado por completo el fragmento más pequeño. Sin perder un segundo más, recuperó el fragmento y lo instaló en el martillo gigante que se transformaba. El fragmento, ansioso por reunirse con el cristal del que provenía, finalmente llevó a *Jayce* a un almacén en las profundidades del *Sumidero*.

Llamó a *Viktor*, pero se estremeció al ver que el ejército de robots se activaba y respondían a la orden de *Viktor*: Matadlo. Los autómatas se liberaron de los cables que los conectaban al cristal y corrieron hacia *Jayce*. Tomó el martillo con firmeza y al primer gólem se acercó, lo golpeó tan fuerte como pudo y sintió cómo la energía del cristal viajaba por sus músculos.

Jayce analizó la formación de la oleada mecánica, pero estuvieron sobre él antes de que pudiera siquiera atacar una vez. Entonces, por primera vez en su vida, decidió dejar de analizar para recurrir a solo golpear cosas. Usó lo último que le quedaba de fuerza para liberarse de los autómatas de *Viktor*. Corrió hacia el cristal pulsante y lo golpeó con toda la fuerza de su martillo *Hextech* amplificado para romperlo.

Viktor vio horrorizado cómo el cristal se hacía trizas. La onda de choque los hizo volar por los aires y derribó a los autómatas, que cayeron al suelo inmóviles. Los mismos cimientos del almacén cayeron y *Jayce* apenas logró escapar antes de que se derrumbara todo el edificio. Nunca encontraron el cadáver de *Viktor*.

Al regresar, *Jayce* informó a los maestros de su clan sobre los terribles planes de *Viktor*. Alabado por su rápida actuación en un momento de crisis, *Jayce* se convirtió en un ídolo amado, y recibió el apodo de "el Defensor del Mañana". Aun así, sabía que *Viktor* seguía ahí afuera, tramando su venganza, y él estaría esperándolo⁵⁶.

⁵⁶ Riot Games. *Jayce - Biografía - El universo de League of Legends*. Parágrafos extraídos de https://universe.leagueoflegends.com/es_AR/story/champion/jayce/ [Consultado 23-05-2024]

3.3.1. Contexto del personaje en el juego

Tabla 10. Contexto del personaje

Jayce: El defensor del mañana	
Región	<i>Piltover</i>
Rol	Luchador
Dificultad	Moderada
Frase	"Buscarte una pelea conmigo ha sido lo más estúpido que has hecho hoy —y mira que hay donde elegir".
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Condensador Hextech</u>: Cuando Jayce cambia de arma, obtiene velocidad de movimiento durante un breve periodo de tiempo. • <u>iHacia los cielos! / Explosión eléctrica</u>: Posición de Martillo: Salta a una zona, infligiendo daño físico y ralentizando a los enemigos. Posición de Cañón: Lanza un orbe de electricidad que detona al golpear a un enemigo o llegar a su alcance máximo, infligiendo daño físico a todos los enemigos alcanzados. • <u>Campos de rayos / Hipercarga</u>: Posición de Martillo: Pasiva: Restaura maná por cada golpe. Activa: Crea un campo de rayos que daña a los enemigos cercanos durante varios segundos. Posición de Cañón: Obtiene un impulso de energía y aumenta al máximo la velocidad de ataque durante varios ataques. • <u>Golpe tormentoso / Portal de aceleración</u>: Posición de martillo: Infinge daño mágico y desplaza levemente a un enemigo. Posición de cañón: Lanza un Portal de aceleración que aumenta la velocidad de movimiento de todos los campeones aliados que lo atravesen. Si se lanza Explosión eléctrica a través del portal, la velocidad, daño y alcance del proyectil aumentarán. • <u>Cañón de mercurio / Martillo de mercurio</u>: Posición de Martillo: Se transforma en el Cañón de mercurio, con nuevas habilidades y mayor alcance. Su primer ataque reduce la armadura y la resistencia mágica del objetivo. Posición de Cañón: Se transforma en el Martillo de mercurio, con nuevas habilidades y un aumento de sus defensas. Su primer ataque infinge daño mágico adicional.
Descripción	Jayce es un brillante inventor que ha jurado defender con su vida a <i>Piltover</i> y a su irreductible afán de progreso. Empuñando su martillo <i>Hextech</i> transformable, Jayce hace uso de su fuerza, coraje y considerable inteligencia para proteger su ciudad natal. Aunque <i>Piltover</i> lo venera como a un héroe, la atención que el heroísmo supone no ha sido de su agrado. Con todo, Jayce alberga buenas intenciones, e incluso aquellos que envidian sus dotes innatas agradecen la protección que brinda a la Ciudad del Progreso.
Aspecto	34. Jayce (videojuego) 35. Aspecto de Arcane (videojuego) 36. Jayce (Arcane)



Elaboración propia según la página oficial de League of Legends.

Fuente imagen 34 y 35: League of Legends

Fuente imagen 36: Netflix episodio 6 de Arcane

3.3.1.1. Vídeo animado de League of Legends

En el caso de *Jayce*, solo encontramos tres vídeos en los cuales aparece, considerando todos los canales oficiales de *League of Legends* en la plataforma de *YouTube*. Sin embargo, si nos limitamos a los vídeos publicados antes de *Arcane*, la muestra se reduce a un solo vídeo titulado *Arcane: Animation Test*⁵⁷, un vídeo publicado en 2023 pero realizado en 2015.

El equipo de *Arcane* realizó este test, una práctica común en la industria del entretenimiento, para convencer a los productores y a los inversionistas de que el proyecto es viable y prometedor. De esta forma, la productora podría conocer el coste de producción antes de aprobar el proyecto y, al evaluar el resultado, decidieron seguir adelante con la idea.

En esta prueba de animación, se muestra una pelea entre *Vi* y *Jayce*, ambos utilizando sus armas mejoradas con energía *Hextech*. Gracias a estos objetos, el combate es muy igualado y mantiene la incertidumbre sobre quién logrará vencer al otro. Aunque el vídeo es breve, la animación destaca las emociones de los personajes, subrayando el potencial dramático y narrativo de la serie.

Los dos personajes exponen rasgos faciales y características visuales muy distintas al resultado que nos muestra *Arcane*. A pesar de algunas discrepancias en sus formas de actuar, *Vi* y *Jayce* no llegan a enfrentarse esencialmente durante la serie. Su relación evoluciona más a través del diálogo y la colaboración estratégica que del combate directo entre sí. Eventualmente unen fuerzas, reconociendo la necesidad de sus

⁵⁷ League of Legends (2023). *Arcane: Animation Test* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RHElv9Kk9gY> [Consultado 25-05-2024]

esfuerzos combinados para abordar los conflictos y amenazas más grandes que enfrentan tanto *Piltover* como *Zaun*.

Por lo tanto, su relación en la serie no se muestra tan agresiva como en el vídeo de la prueba de animación. Esto nos hace intuir que en la segunda temporada podrían surgir malentendidos entre ellos, llegando incluso al punto de entrar en combate.

3.3.2. Arco de transformación

Tabla 11. Modelo de análisis del arco de transformación del personaje

	Planteamiento	Detonante	Desarrollo	Clímax	Desenlace
JAYCE	Cuando Jayce era pequeño, tuvo un encuentro con la magia que marcó su vida. Durante una tormenta de nieve, él y su madre quedaron atrapados y un misterioso mago apareció y utilizó su poder para salvarlos, dejándoles un cristal mágico. Esta experiencia nos presenta a Jayce Talis, ya adulto, quien investiga el potencial de la magia. Su ambición y talento le llevan a la Universidad de Piltover, donde trabaja incansablemente en mejorar la	A partir de un accidente en su laboratorio, Jayce es acusado de experimentación ilegal y de poner en peligro a Piltover. Aunque su madre logra evitar que sea desterrado, es expulsado de la Academia y su investigación es confiscada. Viktor se interesa por su trabajo y acepta colaborar para completar la investigación. Tras superar muchas dificultades, el dúo logra estabilizar una de las bolas de Hextech.	Jayce logra el reconocimiento de Piltover gracias a sus invenciones. Mientras Heimerdinger cree que sus inventos necesitan más tiempo para ser seguros, la consejera Melarda ve en ellos la prosperidad que Piltover necesita para destacar. Para restaurar la confianza en la ciudad el consejo nombra a Jayce Talis como consejero. Entretanto, Jayce está afrontando obstáculos impuestos por Heimerdinger, y acaba recurriendo a tácticas	Viktor descubre en Zaun el potencial de alterar la naturaleza mediante la Hextech, pero se siente minimizado por Jayce. A raíz de múltiples ataques en Piltover, Jayce y Melarda deciden crear armas con la Hextech, algo que Viktor rechaza. Estas discrepancias ponen en peligro la relación entre ambos. Vi y Jayce planean atacar una de las fábricas de Silco donde se produce Shimmer para debilitarlo.	Después del conflicto y la trágica pérdida de vidas inocentes, Jayce llega a la conclusión de que la violencia no es la solución. Así que Jayce decide reunirse con Silco con la intención de negociar un pacto de paz, el cual incluiría la independencia de Zaun respecto a Piltover. Después, Jayce se une a los demás consejeros para discutir sobre la acción a tomar con respecto al acuerdo propuesto. En medio de esta reunión, Jinx lanza un

	vida en <i>Piltover</i> .		manipuladoras para debilitar su posición. Finalmente, logra sacar a <i>Heimerdinger</i> del consejo.	Sin embargo, durante el enfrentamiento descubren que la fábrica está llena de niños de Zaun.	cohete hacia la zona donde se están llevando a cabo las deliberaciones.
--	---------------------------	--	--	--	---

Elaboración propia según Lobera, J. L. (2021).

El arco de transformación de Jayce nos permite comprender sus metas de convertirse en un gran inventor y de crear magia a través de sus inventos. A pesar de los obstáculos que enfrenta, logra superar las dificultades gracias a su ambición y habilidad para persuadir a quienes lo rodean. Este proceso revela su determinación y capacidad para adaptarse a los desafíos que encuentra en su camino hacia el éxito.

Durante la serie, observamos un continuo desarrollo del personaje, donde busca alcanzar sus objetivos a cualquier precio. Incluso dejando atrás a personas que siempre estuvieron a su lado, como es el caso de *Heimerdinger*. En algunos momentos, también se distanció de *Viktor* y de su propia madre, mostrando cómo su determinación por cumplir sus metas puede afectar sus relaciones personales.

Jayce es representado como un personaje solitario que tiene dificultades para establecer amistades genuinas, ya que suele encontrarse en relaciones donde los intereses propios o los de la otra persona son el principal motor. Su naturaleza reservada y su tendencia a mantener las distancias pueden hacer que sea difícil para los demás conectarse con él a un nivel personal.

3.3.3. Análisis del personaje

Tabla 12. *Modelo de análisis del personaje Jayce*

Complejidad del personaje	Plano o redondo	Redondo. Su presencia en la trama no solo aporta información crucial, sino que también profundiza en la complejidad de las manipulaciones y los intereses en juego dentro del consejo de la Ciudad del Progreso. Su desarrollo y sus acciones tienen un impacto significativo en la narrativa, ayudando a revelar las intrigas políticas y las tensiones sociales que caracterizan el mundo de Arcane.
	Estático o dinámico	Dinámico. La evolución de este personaje es notable por su cambio de carácter. Al principio, parece ser un individuo egocéntrico, cuyo enfoque principal está en

		sus inventos y su búsqueda de poder. Sin embargo, a medida que avanza la trama y se enfrenta a diversas situaciones desafiantes, su perspectiva cambia. Comienza a valorar la paz y la estabilidad por encima de sus ambiciones personales y reconoce el potencial destructivo de sus propias creaciones.
	El personaje como rol	Jayce se caracteriza por ser un personaje con un rol activo debido a su constante participación en los eventos que ocurren a lo largo de la trama. En lugar de simplemente reaccionar ante las circunstancias, él toma decisiones proactivas y busca activamente influir en el curso de los acontecimientos. Desde el inicio de la serie, se muestra como alguien determinado a alcanzar sus objetivos, lo que lo impulsa a tomar iniciativas y asumir riesgos para lograrlos.
Dimensión física	Nombre	<i>Jayce Talis</i>
	Fisonomía	Su fisonomía se caracteriza por su apariencia elegante y atlética. Jayce tiene una complexión muscular, que denota su entrenamiento y su habilidad para el combate. Su cabello negro suele estar peinado hacia atrás, lo que le da un aspecto ordenado y profesional. Sus cejas son robustas y sus ojos tienen un color miel que refleja su determinación y confianza en sí mismo. Su postura suele ser erguida y firme, lo que denota su seguridad y determinación en sí mismo.
	Jerarquía	La jerarquía de Jayce en <i>Piltover</i> varía a lo largo de la serie, pero en general se le considera una figura prominente y poderosa debido a su influencia en la comunidad científica y política. Proviene de una familia humilde, pero gracias a su gran ambición como inventor, poco a poco fue escalando hasta llegar a ser un líder de opinión y aliado de ciertas influencias. En resumen, la jerarquía de Jayce se basa en tener una posición de poder y responsabilidad en la sociedad de <i>Piltover</i> .
	Gestos	Jayce tiene gestos característicos que reflejan su seguridad y determinación. Algunos de estos gestos incluyen: cruzar los brazos, fruncir el ceño y poner las manos en la cintura. Al explicar conceptos o dirigir a otros, Jayce puede gesticular con las manos de manera energética y expresiva, recordando a la manera de persuadir al público de algunos políticos.
	Vestuario	Suele vestir un atuendo que combina elementos de la moda y la tecnología, reflejando su estatus como inventor y consejero de <i>Piltover</i> . Suelen llevar una chaqueta blanca y ajustada con toques de armadura que le brinda protección durante el combate, pero sin sacrificar su movilidad. Además, puede llevar

		pantalones ceñidos que permiten libertad de movimiento y botas resistentes que complementan su estilo de combate.
Dimensión psicológica	Carácter	Jayce es extremadamente decidido y perseverante en la búsqueda de sus objetivos. Es conocido por su fuerte voluntad y su disposición a idear soluciones innovadoras para problemas complejos. Debido al papel de liderazgo que le otorgan, nos muestra su faceta más inspiradora, capaz de motivar a otros con su visión de progreso y su compromiso con la ciudad. Jayce se enfrenta a dilemas éticos y morales relacionados con sus inventos y su posición de consejero. Si bien está motivado por el deseo de progreso y avance tecnológico, también reflexiona sobre las implicaciones de sus acciones y el bienestar de su comunidad.
	Pasado	Proviene de una familia humilde de constructores en <i>Piltover</i> . Su padre suministraba martillos a los trabajadores, quienes con ellos construyeron gran parte de lo que conocemos como <i>Piltover</i> . Cuando Jayce era pequeño, vivió un encuentro con la magia que marcó su vida para siempre. Durante una tormenta de nieve, él y su madre quedaron atrapados, pero un misterioso mago apareció y usó su poder para salvarlos, dejándoles un cristal mágico. Desde joven, mostró un talento excepcional para la ingeniería y la tecnología, lo que le valió un reconocimiento temprano en la academia de <i>Piltover</i> .
	Meta y motivación	Este personaje está obsesionado con impulsar el avance tecnológico de <i>Piltover</i> a través de sus invenciones, especialmente en el campo de la <i>Hextech</i> . Su meta es desarrollar tecnología que mejore la calidad de vida de las personas y promueva el bienestar de la ciudad. El descubrimiento del estado crítico de salud de <i>Viktor</i> añade un nuevo nivel de urgencia y determinación a las motivaciones de Jayce. Ahora, su meta de encontrar una cura para su amigo se vuelve aún más imperativa, ya que está impulsada por el deseo de salvar la vida de alguien cercano y querido. A medida que la serie avanza, su motivación incluye liderar con integridad y tomar decisiones que beneficien a la comunidad en su conjunto.
	Traición	Aunque Jayce y Viktor comienzan como amigos y colaboradores cercanos, la relación se deteriora debido a diferencias ideológicas. Viktor se obsesiona con su investigación y comienza a experimentar con la tecnología <i>Hextech</i> de maneras que Jayce considera inmorales y peligrosas. Por otro lado, Jayce se da cuenta de que algunos miembros del consejo, especialmente <i>Melarda</i> , lo están utilizando para sus propios fines políticos y

		personales. Aunque al principio ve en <i>Mel</i> una aliada, la manipulación para acelerar la aceptación de la tecnología <i>Hextech</i> y su uso en armas pone a <i>Jayce</i> en una posición comprometida y lo hace cuestionar sus propias decisiones y lealtades.
Dimensión social	Vida profesional	<i>Jayce</i> asistió a la prestigiosa <i>Academia de Piltover</i> , donde se destacó como un talentoso inventor. Su trabajo se centró en la tecnología <i>Hextech</i> , una fusión de magia y tecnología que prometía revolucionar <i>Piltover</i> . Posteriormente, <i>Jayce</i> fue nombrado consejero del consejo. En este rol, promovió la adopción de la tecnología <i>Hextech</i> y se involucró en la política de la ciudad.
	Vida personal	A lo largo de su viaje, <i>Jayce</i> se cruza con <i>Viktor</i> , un ayudante de <i>Heimerdinger</i> . A pesar de sus diferencias, compartían una pasión por la ciencia y la innovación. La relación entre <i>Jayce</i> y <i>Viktor</i> se vio afectada por conflictos ideológicos y desacuerdos sobre cómo utilizar la tecnología <i>Hextech</i> . Aun así, considera a <i>Viktor</i> como su hermano.
	Vida privada	<i>Jayce</i> se muestra cómodo en su soledad, posiblemente como resultado de su enfoque obsesivo en sus objetivos y su dificultad para confiar plenamente en los demás. Su dedicación a sus proyectos y su desconfianza hacia aquellos que podrían aprovecharse de él lo llevan a preferir la compañía de sí mismo sobre la de los demás. Aunque inicialmente pueda presentar esa barrera, su evolución a lo largo de la historia revela una sensibilidad profunda y un deseo de sentirse respaldado y acompañado en sus decisiones. A medida que avanza la trama, se muestra más receptivo a la posibilidad de establecer conexiones significativas y busca el apoyo emocional que necesita para enfrentar los desafíos que encuentra en su camino.
Elementos del discurso caracterizadores del personaje	Decorados y escenarios	Siempre encontramos a <i>Jayce</i> en lugares emblemáticos de la ciudad del progreso, <i>Piltover</i> , que se caracterizan por su iluminación brillante y nítida, reflejando el ambiente avanzado y tecnológicamente sofisticado de la ciudad. Estos escenarios, como las relucientes calles, las lujosas salas del consejo y su laboratorio, simbolizan su posición privilegiada y su conexión con el poder y el progreso. En contraste, solo lo vemos en <i>Zaun</i> en situaciones comprometidas para su persona, como en operaciones peligrosas o misiones de sabotaje. La iluminación en estas escenas es oscura y opresiva, subrayando la hostilidad y el peligro de este entorno, así como la vulnerabilidad de <i>Jayce</i> fuera de su zona de confort.

	Composición del plano	Las composiciones de plano utilizadas para Jayce son cuidadosamente diseñadas para reflejar su evolución como personaje y su entorno. Así como primeros planos para resaltar las emociones y reacciones. Planos medios para mostrar la interacción de Jayce con otros personajes y su entorno inmediato. Planos generales para situarlo en el contexto más amplio de <i>Piltover</i> o <i>Zaun</i> . Planos picados para mostrar la escala y complejidad de las situaciones que enfrenta. Planos contrapicados para subrayar su vulnerabilidad o momentos de duda.
	Aspectos físicos	Su complexión atlética subraya su capacidad tanto física como intelectual. No es solo un inventor brillante, sino también un guerrero capaz de defender sus ideales con fuerza y habilidad. Además, Jayce suele golpear su puño contra la mesa cuando los nervios le consumen.
	Códigos sonoros	En momentos clave de la trama, como decisiones difíciles o revelaciones importantes, el uso del silencio puede ser efectivo para enfatizar la seriedad de la situación y permitir que las acciones y expresiones faciales de Jayce hablen por sí mismas. También destacan los efectos de sonido que evocan la tecnología avanzada y la energía <i>Hextech</i> , presentes cuando Jayce está trabajando en sus inventos o utilizando su martillo <i>Hextech</i> en combate.
	Habilidades	Las habilidades de combate de Jayce no se muestran hasta qué inventa y usa el <i>Martillo Hextech</i> en el episodio ocho, con una finalidad violenta. Antes de eso, su enfoque principal está en la investigación y la creación de inventos, y no se ve envuelto en situaciones de pelea. La adquisición del <i>Martillo Hextech</i> marca un cambio significativo en su papel, ya que le otorga la capacidad de enfrentarse directamente a las amenazas físicas y de defenderse a sí mismo y a los demás.
Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje	Expectativas de género	Jayce es un personaje que se adapta perfectamente al género animado. Tiene un diseño visualmente llamativo y distintivo que se presta bien a la animación. Su armadura de alta tecnología, su <i>Martillo Hextech</i> , y su apariencia cuidada, ofrecen elementos visuales que son interesantes y atractivos para el medio animado. La capacidad de la animación para exagerar y estilizar permite que los atributos heroicos y las debilidades humanas de Jayce se muestren de manera más evidente y artística.
	Conocimiento previo del personaje	Teniendo en cuenta la biografía de Jayce, sabemos que es un brillante inventor, dedicado a defender <i>Piltover</i> y a su incansable búsqueda del progreso. Gracias a su talento natural, se ganó el honor de ser el aprendiz más joven al que había patrocinado el

		<p>clan <i>Giopara</i>. Jayce aceptó la oferta y pasó la mayoría de sus años construyendo dispositivos <i>Hextech</i> potenciales y diseñando multiherramientas transformables para la clase trabajadora de <i>Piltover</i>. En la página oficial, se destaca un enfrentamiento crucial entre <i>Viktor</i> y <i>Jayce</i>, donde este último logra sobrevivir a las profundidades de <i>Zaun</i> y gana el respeto de toda la ciudad. Sin embargo, no se menciona en ningún momento que <i>Jayce</i> es consejero de <i>Piltover</i>.</p>
--	--	--

Elaboración propia según J. P. Pérez Rufí (2016).

3.3.4. Similitudes y diferencias con la serie

En primer lugar, la relación entre *Jayce* y *Viktor* se ve alterada drásticamente. Como se señaló, los dos trabajaron en estrecha colaboración en la historia de *League of Legends*, pero más que amigos eran compañeros. Además, en la biografía de *Jayce* se resalta que todos aquellos que trabajaban con él lo consideraban arrogante, despectivo y poco dispuesto a cooperar con sus colegas para que pudieran alcanzarlo. También destacan los momentos de conflicto y de confrontación, que demuestran cómo este dúo tiene diferencias ideológicas y éticas.

En cambio, en la serie *Arcane*, vemos que el joven *Jayce* trabaja solo en su investigación con las piedras *Hextech*. Sin embargo, mantiene una bonita relación de amistad con *Caitlyn*. Con el paso de los años, sus relaciones se amplían hasta el punto de compartir el proyecto con *Viktor*, y ambos parecen ser amigos cercanos antes de la elipsis temporal. Aunque ese vínculo se pone a prueba debido a la desconfianza natural de *Jayce* hacia la ciudad subterránea, su principal motivación a medida que avanza la serie es salvar a *Viktor*, a quien considera su hermano.

En segundo lugar, en la historia de *LoL*, la tecnología *Hextech* se estableció mucho antes de que *Jayce* y *Viktor* alcancen ser genios inventores. Sin embargo, en *Arcane*, es *Jayce* quien, obsesionado con la idea de que la ciencia podría usarse para aprovechar la magia, descubre por primera vez la tecnología *Hextech*. Con la ayuda de *Viktor*, utiliza esta tecnología para cambiar el mundo. Este descubrimiento crea un drama político intrincado, donde *Jayce* finalmente es elevado a un lugar poderoso en el consejo de *Piltover*, con su propia *Casa Talis*, la cual nunca se menciona antes de *Arcane*.

En tercer lugar, en la primera temporada de *Arcane*, se nos presenta el pasado de *Jayce*, el cual explica al espectador el motivo por el cual el joven *Jayce* aspira a crear

magia. Su encuentro con un misterioso mago en su infancia, que le salvó la vida utilizando un cristal mágico, marcó profundamente sus ambiciones futuras. Sin embargo, en la historia del videojuego, se nos presenta a *Jayce* como un nativo de *Piltover* que sigue los principios de la ciudad para convertirse en uno de sus mejores inventores. No se proporciona información sobre quiénes son sus padres ni si su origen proviene de una familia humilde o de una familia acomodada.

3.3.5. Análisis de la importancia de este personaje

Las diferencias significativas que se han enumerados en el apartado anterior, han sido diseñadas con el objetivo de que *Jayce* pueda ser uno de los protagonistas principales de *Arcane*. Comenzando por su trasfondo, el cual permite un profundo desarrollo del personaje. Su viaje desde un joven inventor idealista hasta un miembro del consejo de *Piltover* ofrece una amplia gama de emociones y experiencias.

Jayce es un personaje intrínsecamente ligado a la tecnología *Hextech*, una temática central en *Arcane*, lo que permite una narrativa rica y llena de conflictos. Su relación con *Viktor* muestra la dualidad entre *Piltover* y *Zaun*, similar a la de *Vander* y *Silco*, o *Vi* y *Caitlyn*. Mientras *Jayce* representa los ideales de progreso e innovación de *Piltover*, *Viktor* contrasta con su conexión a la caótica y oprimida *Zaun*, mostrando la dualidad entre las dos ciudades. Además, su interacción con personajes como *Heimerdinger* y *Caitlyn* permite explorar dinámicas complejas y conflictos interpersonales, enriqueciendo la trama al afectar directamente a otros personajes importantes.

Por último, su carácter protagónico ofrece la oportunidad de contar con un personaje capaz de llevar la narrativa de la serie. Con su carisma y determinación, *Jayce* lucha por equilibrar la moralidad con la ambición personal, ofreciéndonos una historia cautivadora y compleja.

4. CONCLUSIONES

Finalmente, después de estos tres análisis de las muestras seleccionadas se pueden responder a las cuestiones planteadas durante la metodología del trabajo. Para ello se realizan unas conclusiones a partir de cada hipótesis para confirmarlas o rechazarlas.

4.1. Hipótesis específicas

Este trabajo consta de cinco hipótesis específicas, las cuales analizaremos de forma individual para su resolución.

4.1.1. La serie *Arcane* deja de lado elementos del videojuego *League of Legends*

Dado el extenso *lore* de *League of Legends*, la serie *Arcane* se enfrenta al desafío de seleccionar y priorizar ciertos elementos para su adaptación. Esto implica tomar decisiones sobre qué personajes, historias y mundos incluir, considerando la extensa cantidad de información disponible en el juego.

Para averiguarlo, se ha llevado a cabo un análisis exhaustivo de los tres personajes. Primero, se contextualizó la información proporcionada por el videojuego, seguida de un análisis detallado de cada personaje. Finalmente, se identificaron las similitudes y diferencias entre los personajes en ambos formatos audiovisuales.

Teniendo en cuenta las reflexiones finales de cada personaje, observamos que el extenso mundo de *League of Legends* se ha reducido a pequeñas muestras en *Arcane*. La serie ha priorizado ciertos elementos del videojuego para esta primera temporada, dejando abierta la posibilidad de continuar la serie y abarcar más del *lore* en futuras entregas.

De acuerdo con esto, queda validada la hipótesis específica 1: La serie *Arcane* deja de lado elementos del videojuego *League of Legends*.

4.1.2. *Arcane* se ha visto con la necesidad de complementar aspectos existentes del videojuego con ciertos elementos nuevos originales de la serie

La segunda hipótesis también está vinculada con el gran mundo de *League of Legends* y su dificultad para reducirlo al formato serie. Pero en este caso, la hipótesis se centra en el añadido de elementos para la creación de *Arcane*.

Mediante el análisis de los personajes, y más concretamente de sus arcos de transformación, se han detectado elementos que complementan las historias y conflictos de los protagonistas. Específicamente, hemos hallado personajes como *Vander*, *Silco* y *Melarda*, quienes aportan un sentido narrativo necesario para entender ciertas acciones de los personajes que hemos analizado.

Por lo tanto, queda validada la hipótesis específica 2: *Arcane* se ha visto con la necesidad de complementar aspectos existentes del videojuego con ciertos elementos nuevos originales de la serie.

4.1.3. Durante el reajuste del videojuego al formato serie se cambiaron elementos importantes del *lore* *League of Legends*

En esta hipótesis nos encontramos en el mismo método de análisis que en las dos anteriores donde se han analizado elementos que han sido eliminados y añadidos. Sin embargo, esta tercera hipótesis se enfoca específicamente en los aspectos que se han modificado durante la adaptación.

Para identificar estos cambios, se comparó toda la información recopilada durante el análisis de los personajes con el contexto del personaje según el videojuego. A continuación, se reflexionó sobre los elementos más relevantes del *lore* de *League of Legends* y cómo se reflejaban en la serie.

Considerando las reflexiones finales, observamos que los aspectos más importantes del *lore*, aquellos que proporcionan contexto e información esencial, han sido detallados. Por ejemplo, la exposición de *Piltover* y *Zaun*, así como la representación de varios personajes que forman parte del mundo de *Runaterra*, son ejemplos claros de esto.

Finalmente, queda rechazada la hipótesis específica 3: Durante el reajuste del videojuego al formato serie se cambiaron elementos importantes del *lore League of Legends*.

4.1.4. *Arcane* es una serie que se puede ver independientemente de no tener ninguna información sobre el videojuego

La investigación planteó la interrogante sobre si los elementos seleccionados para crear *Arcane* pueden comprenderse sin tener conocimientos previos del vasto mundo de *League of Legends*.

A través del marco teórico y la investigación de campo, hemos recopilado toda la información proporcionada por *Arcane*. Al considerar todos los contenidos, es evidente que la serie narra y entrelaza diversas tramas. Permitiendo a los personajes experimentar un arco de transformación claro y preciso para los espectadores que no están familiarizados con *League of Legends*.

De esta manera, queda validada la hipótesis específica 4: *Arcane* es una serie que se puede ver independientemente de no tener ninguna información sobre el videojuego.

4.1.5. *Arcane* se basa en los personajes que el equipo de desarrollo consideró pertinentes para su elaboración

Durante esta investigación, hemos destacado el extenso universo de *League of Legends* y la amplia variedad de campeones disponibles. En este contexto, surge la pregunta: ¿Por qué, entre tanta diversidad, se han seleccionado estos personajes en particular?

Mediante la investigación de campo, se analizaron tres personajes específicos para evaluar su importancia en *Arcane*. Con ese fin, se consideraron los factores narrativos que rodean a cada personaje, con el objetivo de analizar si están vinculados a elementos que puedan contribuir a alguna trama principal. Como resultado, se llegó a una reflexión final que documenta estos elementos, los cuales influyeron en la elección de estos personajes como protagonistas por encima de otros campeones de *League of Legends*.

De acuerdo con esto, queda validada la hipótesis específica 5: *Arcane* se basa en los personajes que el equipo de desarrollo consideró pertinentes para su elaboración.

4.2. Hipótesis general

4.2.1. *Arcane* es una adaptación fiel al *lore* de *League of Legends*

Desde el inicio, esta investigación se planteó con el objetivo de analizar la serie *Arcane* y entender por qué ha tenido tanto éxito, superando incluso las altas expectativas del público. Al ver la serie, se percibe el poder de la narrativa, que logra complacer tanto a los jugadores familiarizados con el videojuego como a aquellos que conocen su *lore*. Planteando la duda de por qué tantas personas consideran a *Arcane* una excelente adaptación, dando lugar a la hipótesis principal.

Llegados a este punto, es momento de validar o rechazar la hipótesis general. Como podemos observar, esta está directamente relacionada con las cinco hipótesis específicas. Además, algunos aspectos ya se han evaluado en apartados anteriores. Por ejemplo, durante la adaptación del videojuego a la serie, se han eliminado ciertos elementos. Por ello, es necesario evaluar los motivos que llevaron a plantear esta hipótesis.

El primer paso para determinar esta probabilidad fue elaborar un marco teórico, con el objetivo de profundizar en el videojuego *League of Legends* y los elementos más destacados de *Arcane*, prestando especial atención a la narrativa. Para ello, ha sido imprescindible realizar una búsqueda bibliográfica exhaustiva y visualizar la serie en numerosas ocasiones. Además, se han analizado artículos, noticias, contenido audiovisual y páginas web para obtener una comprensión más completa de las razones detrás del éxito de la adaptación.

El eje central de esta investigación es el estudio de casos. El análisis específico de tres personajes ha permitido concretar algunos puntos abordados previamente en el marco teórico. Además, en cada caso, utilizando el análisis de los personajes y las tablas de análisis, se ha detectado que las diferencias entre los personajes en los dos formatos no son lo suficientemente significativas como para considerar que la adaptación se aleja del videojuego original. Por lo tanto, este enfoque integral ha permitido identificar los factores clave que han contribuido a que *Arcane* sea considerada una excelente adaptación tanto por jugadores veteranos como por nuevos espectadores.

Finalmente, después de validar y refutar las hipótesis específicas, y después de esta reflexión, la hipótesis general de la investigación queda verificada: *Arcane* si es una adaptación fiel al *lore* de *League of Legends*.

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1. Libros

Alonso Álvarez, A. (compilador) (2006). *Estudio de casos: selección de lecturas*. Editorial Félix Varela. [Consultado 14-05-2024]

Corbal Romero, J. A. (2017). *Curso de Narrativa en Videojuegos*. Ra-Ma Editorial. [Consultado 08-05-2024]

Corbett, D. (2024). *El arte de crear personajes* (2a ed.). Alba Editorial. [Consultado 09-05-2024]

Gómez, A. B. (2003). *El estudio literario de la narración breve y su utilización en el contexto docente*. Universidad de La Rioja. [Consultado 06-05-2024]

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós. [Consultado 15-05-2024]

Ruiz, J. I. (2009). *Metodología de la investigación cualitativa* (4a ed.). Universidad de Deusto. [Consultado 21-05-2024]

Yin, R. K. (2009). *Case Study Research - Design and Methods* (4a ed.). Sage Publications. [Consultado 14-05-2024]

5.2. Artículos académicos

Martín, D. y Pedrero L.M. (2021). *Deporte y espectáculo en la narrativa de los "E-sports": El caso de "League of Legends"*. Index. Recuperado de <https://indexcomunicacion.es/index.php/indexcomunicacion/article/view/809> [Consultado 27-03-2024]

Martínez, P. y Aguado D. (s/f). *Arcane: una distopía para (re)pensar caminos hacia la revolución*. Universitat Politècnica de València. Recuperado de <https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/199430/Aguado-PelaezMartinez-Garcia%20-%20Arcane%20Una%20distopia%20para%20repensar%20caminos%20hacia%20la%20revolucion.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consultado 03-05-2024]

Pérez Ruffí, J.P., (2016). *Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica*. Universidad de Málaga. Recuperado de <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685/pdf> [Consultado 20-05-2024]

Pérez-Rufí, J.P., et al, (2023). *Metodología de análisis del personaje en el podcast de ficción: estudio de caso*. ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales., (23), 30-46. Recuperado de <https://zenodo.org/records/8183058> [Consultado 20-05-2024]

Sabatés, L., Sala, J. (2020). *La revisión de la literatura científica: Pauta, procedimientos y criterios de calidad*. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/recdoc/2020/222109/revliltcie_a2020.pdf [Consultado 21-05-2024]

5.3. Noticias - prensa

Díaz, C. "liber". (2021). *La locura de Arcane: todas las colaboraciones de Riot Games con la serie*. Movistar eSports. https://esports.as.com/bonus/locura-Arcane-colaboraciones-Riot-Games_3_1518778109.html [Consultado 15-05-2024]

Dondé, E (2022). *Detrás de Cámaras: La Animación de Arcane*. Industria Animación. Recuperado de: https://www.industriaanimacion.com/2022/01/detras-de-camaras-la-animacion-de-arca_ne/ [Consultado 23-04-2024]

Equipo de Expertos en Empresa (2019). *¿Cuáles son los mejores juegos MOBA de la actualidad?* Universidad Internacional de Valencia. Recuperado de <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/cuales-son-los-mejor-es-juegos-moba-de-la-actualidad> [Consultado 16-04-2024]

Gálvez, L. (2024). *El poder de los millones: videojuegos en ascenso, más jugadores, millones de datos*. Linkedin. Recuperado de <https://es.linkedin.com/pulse/el-poder-de-los-millones-videojuegos-en-ascenso-más-jugadores-gálvez-rtwdf#:~:text=Los%20usuarios%20activos%20en%20los,máximo%20de%2025%20millones%20diarios> [Consultado 05-04-2024]

Herruzo, I (2023). '*The Last Of Us*' y otras series basadas en videojuegos. Diez Minutos. Recuperado de <https://www.diezminutos.es/teleprograma/series-tv/g43005633/the-last-of-us-series-videojuegos/> [Consultado 08-04-2024]

La Moncloa (2023). *El Ministerio de Cultura y Deporte publica la Estadística de Cinematografía 2022.* La Moncloa. Recuperado de <https://www.lamoncloa.gob.es/serviciosdeprensa/notasprensa/cultura/Paginas/2023/270623-cultura-estadistica-cinematografia-2022.aspx> [Consultado 27-03-2024]

Morales, R. (2022). *Netflix corrige el doblaje español de Arcane: así queda una de las escenas más polémicas.* Alfa Beta Juega. Fotografía extraída de <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/netflix/arcane-netflix-corrige-doblaje-espanol-escena-polemica> [Consultado 30-04-2024]

Noguera, J. (2023). *El uso de los recursos narrativos de Arcane.* Caja de Letras. <https://cajadeletras.es/uso-recursos-narrativos-arcane/> [Consultado 29-04-2024]

Ouviña, B @GalleGutsito (2022). *LoL: La escena inédita de Arcane que costó 65.000 dólares y convenció a Riot de seguir adelante.* Millenium.gg. Recuperado de <https://www.millenium.gg/noticias/49380.html> [Consultado 31-03-2024]

Pol987098 (2023). *Los factores detrás del éxito de League of Legends.* Gamehag. Recuperado de <https://gamehag.com/es/articulos/los-factores-detrs-del-xito-de-league-of-legends> [Consultado 09-04-2024]

Redacción AV451 (2023). *El sector del videojuego facturó en 2022 en España 2.000 millones de euros, un 12 por ciento más.* Audiovisual451. Recuperado de <https://www.audiovisual451.com/el-sector-del-videojuego-facturo-en-2022-en-espana-2-000-millones-de-euros-un-12-por-ciento-mas/> [Consultado 22-03-2024]

Rondina, S. (2024). *The best character from Arcane is becoming a LoL champion.* Gameland. Fotografía extraída de <https://gameland.gg/the-best-character-from-arcane-is-becoming-a-lol-champion/> [Consultado 01-05-2024]

Tones, J (2021). '*Arcane*' arrasa en Netflix: siete razones por las que se ha convertido en el mayor éxito de su historia. Xataka. Recuperado de <https://www.xataka.com/cine-y-tv/arcane-arrasa-netflix-siete-razones-que-se-ha-convertido-mayor-exito-su-historia> [Consultado 13-04-2024]

Venegas, P (2023). *Las 10 mejores series inspiradas en videojuegos*. Mundo Deportivo. Recuperado de <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/series/mejores-series-inspiradas-en-videojuegos> [Consultado 02-04-2024]

Wijman, T. (2023). *Newzoo's video games market size estimates and forecasts for 2022*. Newzoo.com. Recuperado de <https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts> [Consultado 27-03-2024]

5.4. Contenido audiovisual

League of Legends (2020). *Anuncio de serie animada: Arcane | Riot Pls: Edición 10.º aniversario - League of Legends* [Vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=IA-v_LB3Qpc [Consultado 05-04-2024]

League of Legends (2023). *Arcane: Animation Test* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RHElv9Kk9gY> [Consultado 25-05-2024]

League of Legends (2022). *Arcane: La fusión de la Grieta | Parte 1: Solo sueño con el riesgo* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Mz4-38d3-AE> [Consultado 15-03-2024]

League of Legends ES (s/f). *Os damos la bienvenida a Piltover, la Ciudad del Progreso*. Twitter. https://twitter.com/lol_es/status/1455570496729329666 [Consultado 15-05-2024]

League of Legends (2014). *Get Jinxed (ft. Djerv) | Official Music Video - League of Legends* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0nIJuwOOGDs> [Consultado 23-04-2024]

League of Legends (2020). *Warriors | Cinemática de la temporada 2020 - League of Legends* (con 2WEI y Edda Hayes) [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=aR-KAldshAE> [Consultado 14-05-2024]

5.5. Páginas web

Asociación Juvenil OFAG (2021). *Pocket Monsters - 25o Aniversario*. Fotografía extraída de <https://akatsukigranada.org/2021/02/27/pocket-monsters/> [Consultado 26-03-2024]

College of Liberal Arts (2020). *¿Qué es la anticipación?*. Recuperado de <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/what-foreshadowing-spanish> [Consultado 29-04-2024]

FilmAffinity (2021). *Arcane: League of Legends* (Serie de TV). Recuperado de https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=615684 [Consultado 30-04-2024]

Filmaffinity (2021). *Arcane: League of Legends* (Serie de TV). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film615684.html> [Consultado 22-04-2024]

Filmaffinity (2021). *Arcane: League of Legends* (Serie de TV). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/reviews/1/615684.html> [Consultado 22-04-2024]

Filmaffinity (2019). *Chernobyl* (Miniserie de TV). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film624827.html> [Consultado 24-04-2024]

Filmaffinity (s/f). *Pokémon* (Serie de TV). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film419407.html> [Consultado 23-04-2024]

IMDb (2021). *Arcane*. Recuperado de https://www.imdb.com/title/tt11126994/?ref_=fn_al_tt_1 [Consultado 30-04-2024]

League of Legends (s/f). *Comunidad*. Información extraída de <https://www.leagueoflegends.com/es-mx/news/community/> [Consultado 18-04-2024]

League of Legends Wiki (s/f). *Arcane* (serie de televisión). Fandom, Inc. Recuperado de [https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Arcane_\(serie_de_television\)#Personajes](https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Arcane_(serie_de_television)#Personajes) [Consultado 22-04-2024]

League of Legends Wiki (s/f). *Arcane (Soundtrack)*. Fandom, Inc. Recuperado de [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Arcane_\(Soundtrack\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Arcane_(Soundtrack)) [Consultado 17-05-2024]

League of Legends Wiki (s/f). *Yordle*. Fandom, Inc. Recuperado de <https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Yordle> [Consultado 03-05-2024]

Lobera, J. L. (2021). *La Estructura de una Buena Historia*. Storyplot. Recuperado de: <https://www.storyplot.com/2021/06/la-estructura-de-una-buena-historia/> [Consultado 21-05-2024]

Marca Gaming (2022). *Cómo jugar a League of Legends: los mejores consejos del LoL*. Fotografía extraída de <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/netflix/arcane-netflix-corrigie-doblaje-espanol-escena-polemica> [Consultado 30-04-2024]

Megamedia.es (s/f). *¿Qué son las plataformas OTT y qué debemos saber?* Recuperado de <https://megamedia.es/producto-digital/plataformas-ott/> [Consultado 17-04-2024]

Netflix (2021). *Arcane*. Recuperado de <https://www.netflix.com/title/81435684> [Consultado 18-03-2024]

Riot Games (s/f). *Jayce*. League of Legends. Recuperado de <https://www.leagueoflegends.com/es-es/champions/jayce/> [Consultado 23-05-2024]

Riot Games (s/f). *Jinx*. League of Legends. Recuperado de <https://www.leagueoflegends.com/es-es/champions/jinx/> [Consultado 22-05-2024]

Riot Games (s/f). *Vi*. League of Legends. Recuperado de <https://www.leagueoflegends.com/es-es/champions/vi/> [Consultado 14-05-2024]

Secretlab (s/f). Twitter. Fotografía recuperada de: <https://twitter.com/secretlabchairs/status/1457528301178740736> [Consultado 15-05-2024]

Sorteo Burger King (s/f). Twitter. Fotografía recuperada de:
https://twitter.com/burgerking_es/status/1457045113129996288/photo/1 [Consultado 15-05-2024]

WikiJuegos (s/f); *Pocket Monsters Midori*. Fandom, Inc. Recuperado de
https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Pocket_Monsters_Midori [Consultado 28-03-2024]

Wiki The Last of Us (s/f); *The Last of Us*. Fandom, Inc. Recuperado de
https://thelastofus.fandom.com/es/wiki/The_Last_of_Us [Consultado 28-03-2024]

5.6. Diccionarios

CAMBRIDGE DICTIONARY (s/f).
https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/lore#google_vignette
[Consultado 26-04-2024]

CAMBRIDGE DICTIONARY (s/f).
<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/skin> [Consultado 15-05-2024]

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea] (s/f). <https://dle.rae.es/elipsis> [Consultado 29-04-2024]

6. ANEXOS

6.1. Ficha técnica de *Arcane*

Título original: *Arcane: League of Legends*.

Emitida desde: 7 de noviembre de 2021.

Distribuidora: disponible en la plataforma de streaming: *Netflix* (España).

Idiomas: inglés como idioma original (+25 idiomas).

Nacionalidad: EE.UU.

Creación y guion: Alex Yee, Christian Linke.

Directores: Ash Brannon, Christian Linke, Alex Yee, Pascal Charrue, Arnaud Delord, Jérôme Combe.

Empresas productoras: *Riot Games, Fortiche Production*.

Animador(es): *Fortiche Production*.

Música: Alexander Temple, Alex Seaver.

Presupuesto: costó 65.000 dólares una escena inédita⁵⁸ de una pelea entre Jayce y Vi que dura 1 minuto.

Género audiovisual: animación, fantástico, aventura, ciencia ficción, acción y distopía.

Temporada(s): 9 capítulos en la primera temporada. La segunda temporada está en desarrollo y se estrenará en noviembre de 2024.

Duración: 40 min.

Calificación por edades: 16 (España).

Reparto V.O.:

- Hailee Steinfeld
- Ella Purnell
- Kevin Alejandro
- Katie Leung
- JB Blanc
- Harry Lloyd
- Jason Spisak
- Mia Sinclair Jenness
- Toks Olagundoye
- Remy Hii

Premios:

Ha ganado 9 premios en los *XLX Premios Annie*:

- Mejor producción animada para TV
- Mejor dirección (Pascal Charrue, Arnaud Delord, Barth Maunoury)

⁵⁸ Ouviña, B @GalleGutsito (2022). *LoL: La escena inédita de Arcane que costó 65.000 dólares y convenció a Riot de seguir adelante*. Millenium.gg. Recuperado de <https://www.millenium.gg/noticias/49380.html> [Consultado 31-03-2024]

- Mejor guion (Christian Linke, Alex Yee)
- Mejor *storyboard* (Simon Andriveau)
- Mejor animación de personajes (Léa Chervet)
- Mejor diseño de personajes (Evan Monteiro)
- Mejor diseño de producción (Julien Georgel, Arnaud Baudry, Kevin Aymeric)
- Mejor doblaje (Ella Purnell)
- Mejores efectos animados (Guillaume Degroote, Aurélien Ressencourt, Martin Touzé, Frédéric Macé, Jérôme Dupré)

Ha ganado 4 premios *Emmy*:

- Mejor producción de animación
- Mejor diseño de fondos (Bruno Couchinho)
- Mejor dirección de arte (Julien Georgel)
- Mejor artista de guiones de color (Anne-Laure To)

Ha ganado 1 premio en *The Game Awards*:

- Mejor adaptación (*Fortiche, Riot Games*)

Elaboración propia según la página Filmaffinity (2021)⁵⁹ y los créditos de Arcane⁶⁰.

⁵⁹ Filmaffinity (2021). *Arcane: League of Legends* (Serie de TV). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film615684.html> [Consultado 22-04-2024]

⁶⁰ Netflix (2021). *Arcane*. Recuperado de <https://www.netflix.com/title/81435684> [Consultado 18-03-2024]