
Hextec, Cintila e Fogolumes: geo e bio poder em *Arcane*¹

Ana Carolina Almeida SOUZA²

Centro Universitário UNA, Contagem, MG e Instituto de Educação Continuada PUC Minas – IEC, Belo Horizonte, MG

RESUMO EXPANDIDO

Sob o risco de estar repetindo a fórmula da minha publicação do ano anterior neste mesmo GP (SOUZA, 2023), gostaria de retomar algumas ideias de um artigo previamente apresentado em 2018 intitulado: "Corpo e Espaço nas 'capas' de *Carbono Alterado*" (SOUZA, 2018). Este artigo tinha como proposta principal propor uma metodologia que desse conta de investigar as interrelações entre bio e geopoder em obras distópicas.

Para isso, interrelacionamos a perspectiva de um poder que é delimitado por espaços específicos, com os corpos particulares que poderiam visitar e transitar ali. Todavia, enfatizando que essas relações são deveras complexas e que o mesmo corpo, a depender de quais relações ele promove com outros corpos em diferentes espaços, pode subjugar ou ser subjugado, reconfigurando as rugosidades desse espaço, talvez tornando-o uma terceira possibilidade, não facilmente delimitada pelas características outrora apresentadas.

No artigo, nós utilizamos como objeto empírico, a primeira temporada da série *Carbono Alterado*. Uma distopia, na qual o próprio sentido de corpo era dúbio, haja vista que as pessoas nesta realidade ficcional poderiam fazer o *upload* de suas mentes em corpos novos, corpos sintéticos e até em ambiências virtuais e/ou simuladas. Ao aplicar o método neste objeto, encontramos como resultado mais emblemático que:

[em distopias] é possível modificar o homem [sic], pela modificação do espaço, mesmo que em *Carbono Alterado* vejamos o caminho quase inverso dessa lógica, onde, ao modificar o (corpo do) homem, se modifica o espaço. E fomos além, tentando propor que um corpo pode ser compreendido pelo espaço, e que o segundo faz parte de toda a lógica de poder dessa sociedade distópica, formando um círculo

¹ Trabalho apresentado no GP Geografias da Comunicação, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora Doutora dos cursos de Comunicação Social - Jornalismo, Publicidade e Propaganda e Relações Públicas, no Centro Universitário UNA e no Instituto de Educação Continuada - PUC Minas. email: acasprof@gmail.com

retro-alimentar de quem exerce que poder, através de quais recursos, sobre quem e por onde. (SOUZA, 2018, p. 11).

Para o artigo deste ano, gostaríamos de retomar o método de bio e geopoder, atualizando-o com novas incursões pós o doutorado (SOUZA, 2022) e aplicando em um novo objeto empírico: a primeira temporada da série de animação *Arcane*.

Para seguir na análise deste objeto, vamos retomar a metodologia apresentada outrora, atualizando os elementos teóricos dela e apresentando novas contribuições analíticas, ao aplicar o mesmo método em outro contexto. Então, dividiremos este artigo em quatro partes, que seguem da seguinte forma:

Na primeira parte, iremos ambientar *Arcane*. *Arcane* é uma série de animação feita em coprodução pela Netflix e a empresa de videogames Riot. Ela faz parte do universo ficcional de *League of Legends*, utilizando elementos do jogo e com personagens que também se digladiam na arena. Na narrativa da série, temos o foco em uma cidade com duas facetas bastante diferentes: Piltover e Zaun.

Piltover é o lado da cidade tomado por tecnologia, limpo e com prédios de linhas retas, claras e com uma estética *steampunk art-decò*. Ali estão localizados o centro do poder econômico e intelectual, além das artes eruditas e das famílias tradicionais, que cresceram sua fortuna com o comércio do Hextec. O Hextec é uma tecnologia inovadora, que mistura elementos mágicos centenários com tecnologia de ponta, de modo que falta de energia, por exemplo, nunca é um problema.

Do outro lado, Zaun é a periferia, governada pelos barões químicos, que se organizam como facções criminosas que comercializam a Cintila. Cintila é uma substância química, capaz de dar habilidades, modificar geneticamente corpos e até ser utilizada para criar drogas viciantes. Zaun é apresentada para nós com uma estética *cyberpunk* e distópica. É onde vemos, também, os corpos mais transformados e até deformados. Os aspectos escurecidos, pálidos, tóxicos e amontoados de Zaun promovem um choque visual em comparação com os aspectos límpidos, organizados e sépticos de Piltover.

Logo, é evidente identificar os corpos de cada um desses lugares. Porém, diferentemente do nosso objeto anterior, além do gênero narrativo nos remeter à distopia, também teremos elementos da estética distópica em um dos espaços específicos, o que vai nos levar a um trabalho extra, que é o de fazer essa distinção no texto.

A partir de Figueiredo (2011) e Souza (2021), temos alguns elementos que podemos considerar recorrentes em estéticas distópicas: 1 - arquitetura que segrega e divide; 2 - subjugação de certos corpos por outros; 3 - apagamento do passado real; 4 - criação de tradições ou rituais como elementos de manutenção dessa forma de vida.

Quando nos referimos à gênero narrativo, estamos tratando de um estilo de histórias muito focados em fazer uma crítica social ao contemporâneo, ao elevar seus elementos negativos à última potência. Como Jacoby (2007) esclarece:

Elas [as distopias] condenam a sociedade contemporânea, ao projetarem no futuro os seus piores aspectos. Aqui reside a diferença entre utopia e distopia: as utopias buscam a emancipação ao visualizar um mundo baseado em ideias novas, negligenciadas ou rejeitadas; as distopias buscam o assombro, ao acentuar tendências contemporâneas e ameaças à liberdade. (JACOBY, 2007, p.40)

É possível que uma narrativa distópica também tenha elementos estéticos distópicos, mas no caso de *Arcane*, temos um espaço específico em que isso aparece com maior ênfase. Esse elemento é importante para a nossa análise, pois consideramos como a narrativa trabalha com contrastes e apagamentos, fazendo com que o contraste *cyberpunk* de Zaun com o *art-decô* de Piltover sejam parte integrante da mensagem de segregação dos corpos também.

O que nos leva a segunda parte do artigo, que vai retomar as ideias de bio e geopoder. Como pontuamos rapidamente, as características de: 1 - arquitetura que segrega e divide; 2 - subjugação de certos corpos por outros são elementos integrantes da estética distópica. Em *Arcane*: “criam-se novos critérios de mérito e de reconhecimento, novos valores com base em regras higiênicas, regimes de ocupação de tempo, criação de modelos ideais de sujeitos baseados no desempenho físico” (ORTEGA, 2008, p. 31), de modo que quem ascende (literalmente) para Piltover consegue viver melhor, ter acesso à mais bens e se torna um subjugador de Zaun.

Essa pré-disposição de criar acessos específicos, deixar apenas alguns corpos ascenderem e levar estes que subiram para o lado do subjugador é um dos aspectos de biopoder, associado à geografia dessas cidades-irmãs. Porém, não podemos desconsiderar a existência de subjugação dentro de Zaun, que apesar de ser periferia, tem suas próprias relações de poder interna e em relação a Piltover. O dinheiro do tráfico de Cintila movimentava os cofres ilegais da cidade inteira, os barões químicos

influenciam para além dos limites de Zaun e a dependência no tóxico não está restrita aos muros esverdeados de lá.

Embora pareçam operar sob lógicas diferentes, na verdade são lógicas gêmeas de bio e geopoder, sendo suas distinções em termos de quais são os corpos dominantes em cada lugar. Enquanto temos os corpos tecnológicos, endinheirados e “belos” em Piltover, temos os corpos químicos, deformados e sujos em Zaun. Dentro de seus espaços específicos, eles são os dominadores e subjagam uns aos outros, relegando àqueles que seriam seus “iguais” ao papel de subjagados. Quando fora de seus espaços específicos, eles subjagam seus diferentes. Zaun subjaga Piltover e Piltover subjaga Zaun. Utilizando elementos distintos, mas eficazes.

Para ilustrar isso, fizemos uma breve tabela abaixo:

Tabela 1: Organização de Corpos e Espaços de Arcane e elementos de subjugação e subjagadores.

Corpo	Espaço (onde habita)	Elementos de subjugação	Elementos subjagadores
Membros do Conselho	Piltover	Dinheiro; Poder Político; Esquemas políticos; Hextec;	Assassinatos; Dependência Química;
Barões Químicos	Zaun	Dinheiro; Poder Político; Esquemas de Tráfico;	Trânsito restrito; Dependência Química;
Vigias	Piltover	Poder Físico; Armas;	Dinheiro; Política; São peões;
Acadêmicos	Piltover	Intelectualidade; Hextec;	Financiamento; Política. São peões;
Capangas	Zaun	Força física; Cintila; Armas; Modificações genéticas;	Dependência química; São peões; São párias;
População Geral	Zaun e Piltover	Quantidade de pessoas;	Não são considerados nas decisões;

Fonte: SOUZA, 2024.

Na terceira parte do artigo, apresentamos a nossa principal contribuição deste trabalho, que é a proposta de uma quebra de subjugação. No artigo anterior, apenas apontamos rapidamente esta ideia, tateando que haveria formas com que os corpos poderiam mudar as relações de subjugação por meio do espaço acessado. Neste artigo trataremos de dois eventos da primeira temporada, a criação dos Fogolumes e a explosão do Conselho, por Jinxx.

Os Fogolumes são uma comunidade de refugiados de Zaun, formada por pessoas vítimas da Cintila e consideradas párias dentro da sociedade Zaunita. Os Fogolumes aprenderam a viver em parceria com a natureza, respeitando as diferenças entre eles e possuem a proposta de retomar Zaun para o povo. Eles estão focados em quebrar com as amarras de quem os oprime.

Os Fogolumes ocupam um espaço secreto dentro da própria Zaun e construíram uma realidade inspirada na estética Solar Punk, o que quebra com todos os outros elementos já observados em Piltover e Zaun. Podemos entender o caso dos Fogolumes como a transformação de um espaço em lugar. Isso porque temos linhas subjetivas que transformaram Zaun no lar dos Fogolumes, por razões emancipatórias, dando sentido a este espaço (Tuan 1977; Massey 1991; Hancox 2021). De outro modo, o lugar dos Fogolumes chama Zaun de lar e atribui significado a esse espaço, tentando levar essa perspectiva para a vida individual e coletiva das pessoas.

Como sugerem Brown (2017) e Edmonds (2020), o lugar está ligado às nossas experiências: é o resultado de como experienciamos e sentimos o nosso entorno, com as memórias e repertórios que nos impactam. Então, eles desejam ressignificar Zaun, para que ela possa ser o lar de todos.

Do outro lado, temos o caso da explosão do Conselho por Jinxx, uma personagem do mundo de Zaun e que foi lacaia de um barão químico por anos. Essa ação específica pode ser compreendida como uma quebra radical dos limites espaciais impostos, desafiando-os a se reconfigurarem de outra forma. Além de ter sido o perfeito gancho para a segunda temporada.

Finalmente, nas considerações finais, apresentamos uma visão geral dos pontos principais abordados neste artigo, promovendo a interrelação entre eles e demonstrando nossas impressões ao aplicar o método de cinco anos atrás em um novo cenário, com novo objeto e com novos elementos teóricos. Esperamos, assim, mostrar a sua viabilidade e relevância, especialmente frente aos diversos objetos da cultura pop que

bebem de fontes distópicas para construírem as relações de poder em mundos ficcionais. Acreditamos que uma análise mais detida deste tipo de objeto poderá nos trazer uma análise mais precisa do tipo de consumo contemporâneo nas narrativas sobre futuro(s).

REFERÊNCIAS

BROWN, B. **Braving the wilderness: the quest for the true belonging and the courage to stand alone.** London: Vermilion. 2017.

EDMONDS, A. **Connecting People, Place and Design.** Intellect, Bristol, UK/ Chicago, USA. 2020.

FIGUEIREDO, F. **Admirável comunicação nova: um estudo sobre a comunicação nas distopias literárias.** Tese. Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. 2011.

HANCOX, D. **The Revolution in transmedia storytelling through place: pervasive, ambient and situated.** London: Routledge. 2021.

JACOBY, Russel. **Imagem imperfeita: pensamento utópico para uma época antiutópica.** Rio de Janeiro: Editora Record. 2007

MASSEY, D. A Global sense of place. In **Marxism Today.** June. p. 24-29. 1991.

ORTEGA, Francisco. **O corpo incerto.** Editora Garamond, 2008.

SOUZA, Ana Carolina A. **3% E a construção de memória e espaço em uma narrativa distópica.** In: 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2021, Recife. 44º congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2021.

SOUZA, Ana Carolina A. **Corpo e Espaço nas “capas” de Carbono Alterado.** In: 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2018, Joinville. 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2018.

SOUZA, Ana Carolina Almeida. **Experiências transmídia no parque temático Magic Kingdom: branding, espaço e (in)sustentabilidade na Disney.** Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 295 f, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/45857>. Acesso em 19 de jun. 2024

SOUZA, Ana Carolina A. **Um (novo) olhar da Geografia da Comunicação sobre a Transmídia.** In: 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2023, Belo Horizonte. 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2023.

TUAN, Y. F. **Space and Place: The Perspective of Experience.** Minneapolis, MN: University of Minnesota Press. 1977.