

Narrativas que vão além: o papel do fã na expansão simbólica entre Jinx e Ekko¹

Letícia Anne Ribeiro Dias²
Carolina Fernandes da Silva Mandaji³
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Resumo

O presente artigo investiga como o videoclipe “Ma Meilleure Ennemie”, lançado pela Riot Games após a segunda temporada de Arcane, opera como uma extensão simbólica da narrativa original diante da atuação interpretativa dos fãs. Como problemática central, parte-se da observação das manifestações de fãs nas redes sociais, sobretudo na plataforma X, buscando como objetivo compreender a circulação de sentidos narrativos mediados pela cultura digital. A metodologia combina análise qualitativa de manifestações digitais com leitura simbólica e emocional do videoclipe. Fundamentado nos conceitos de convergência (Jenkins, 2013), inteligência coletiva (Lévy, 1999) e hipertextualidade (Fechine e Lima, 2019), o estudo evidencia como produções complementares podem atuar como zonas legítimas de elaboração simbólica no contexto transmidiático contemporâneo.

Palavra-chave: narrativa transmídia; cultura da convergência; videoclipe; fã.

Introdução

Este artigo parte da hipótese de que o videoclipe “Ma Meilleure Ennemie” (tradução livre: “Meu melhor inimigo”), dos artistas Stromae e Pomme, lançado oficialmente pela Riot Games no canal League of Legends no YouTube após a segunda temporada da série Arcane, atua como produto transmidiático que não se configura apenas como uma extensão promocional, mas pode ser compreendido como parte dos fluxos de sentido mediados pela cultura digital.

O estudo buscou investigar como a atuação das comunidades de fãs, em plataformas como o X (antigo Twitter), contribui para o desdobramento de sentidos da narrativa original por meio de práticas interpretativas e simbólicas. A pesquisa analisa a articulação entre as manifestações digitais dos públicos e a linguagem visual e emocional empregada no videoclipe, interpretando-o como uma extensão emocional da história dos personagens. O foco não está no videoclipe em si, mas na circulação de sentidos simbólicos que dele derivam.

¹ Trabalho apresentado na IJ05 – Comunicação, Cultura Digital e Tecnologias, da Intercom Júnior – 21ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação, 8º Semestre, do Curso de Comunicação Organizacional da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, e-mail: leticiaannedias@alunos.utfpr.edu.br.

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Organizacional da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, e-mail: cfernandes@utfpr.edu.br

A metodologia empregada combina análise qualitativa de publicações de fãs com base em critérios definidos (idioma acessível, ausência de conteúdo ofensivo e teor interpretativo ou narrativo), preservando o anonimato dos autores, e análise simbólica do videoclipe. A abordagem foi orientada pelos conceitos de convergência midiática, narrativa transmídia, hipertextualidade e inteligência coletiva, com base nos autores Henry Jenkins (2013), Pierre Lévy (1999), Yvana Fachine e Cecília A. R. Lima (2019).

Ao centrar-se na circulação simbólica em rede e na relação ativa entre públicos e produções complementares, este trabalho busca contribuir com os estudos sobre cultura digital, comunicação midiática e práticas colaborativas de sentido, valorizando o papel interpretativo dos públicos como vetor legítimo de criação narrativa na contemporaneidade.

O universo dentro do universo

O vasto universo de League of Legends, jogo eletrônico do gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), desenvolvido pela Riot Games e lançado oficialmente em 2009 (Riot Games, 2022), marcou o início de uma série de narrativas ambientadas no mundo fictício de Runeterra, um continente composto por diversas regiões com culturas, conflitos e estéticas distintas. A expansão desse universo multifacetado pode ser interpretada como um “universo dentro do universo”, permitindo o surgimento de materiais narrativos complementares diversos, como músicas, curtas animados e demais conteúdos de publicados nos canais oficiais da Riot Games (Riot Games, 2025).

A expansão da proposta narrativa para além dos jogos digitais possibilitou o lançamento da série animada Arcane, coproduzida pela Riot Games em parceria com o estúdio francês Fortiche e distribuída mundialmente pela Netflix em 2021 (Riot Games, 2022), foi um dos principais desdobramentos da franquia transmídia. A segunda temporada, lançada em novembro de 2024, permaneceu no top 10 da plataforma de streaming por cerca de seis semanas, segundo o site oficial Tudum (Tudum by Netflix, 2025).

Dividida em duas temporadas, a animação retrata os conflitos sociais e afetivos entre as cidades-estado de Piltover e Zaun, marcadas por desigualdades e disputas de poder. Contexto que impacta diretamente a construção visual e narrativa dos personagens, assim como a ambientação das cidades. A dinâmica da trama se desenvolve por meio dos principais personagens: Vi, Jinx (anteriormente Powder), Ekko, Jayce, Viktor, Caitlyn,

Heimerdinger, Mel Medarda, Silco e Sevika, distribuídos entre as duas cidades e suas respectivas trajetórias de poder e resistência. A história de Vi e Powder funciona como eixo central da narrativa, iniciada pela perda dos pais e pelos traumas vividos na infância, enquanto a criação da tecnologia Hextec e sua ascensão narrativa formam o pano de fundo que atravessa as duas temporadas (Arcane, 2024).

Dentro desse universo a relação entre Jinx e Ekko, personagens representados como jovens inventores que cresceram marcados pela desigualdade social dos subúrbios de Zaun, é construída por meio de lembranças compartilhadas e caminhos que divergem. A segunda temporada aprofunda o aspecto emocional dos personagens ao apresentar uma cena de dança interdimensional entre Ekko e Powder (uma versão alternativa de Jinx que pertence à linha temporal original) no episódio 7, entre os minutos 30m17s e 32m37s. Essa sequência é embalada pela música "Ma Meilleure Ennemie" em tradução livre "Meu Melhor Inimigo", interpretada pelos musicistas Stromae e Pomme, inteiramente cantada em francês e integrada à trilha sonora oficial da segunda temporada. A cena musical destaca a dimensão emocional de Ekko diante da possibilidade de uma realidade em que a relação entre os dois personagens pudesse ser diferente. No entanto, ao final, Ekko escolhe retornar à sua própria dimensão, com o propósito de mudar o curso trágico previsto na linha temporal principal. A canção contava com aproximadamente 392,7 milhões de reproduções no Spotify, segundo dado verificado em junho de 2025 (Spotify, 2025), tendo sido lançada anteriormente ao videoclipe oficial.

Além das plataformas de streaming, a música também alcançou uma repercussão significativa no TikTok, onde um fragmento da faixa musical publicado pelos artistas Pomme e Stromae acumulou cerca de 125,5 mil publicações vinculadas a vídeos de usuários na plataforma, de acordo com dado observado em junho de 2025 (TikTok, 2025). A disseminação da música sugere certo envolvimento do público com a narrativa presente na canção, da qual pode estar direta ou indiretamente em consonância com a história dos personagens. Outro dado igualmente relevante é o volume de interações relacionadas à hashtag "#timebomb" (termo utilizado nas redes sociais que reúne conteúdos relacionados a dupla), que somou cerca de 78,9 mil publicações feitas por usuários até junho de 2025 (TikTok, 2025). Esses dados ganham relevância ao evidenciar que parte do público passou a manifestar interesse por uma continuação da história dos personagens, por meio das redes sociais, sinalizando a circulação de sentidos narrativos que extrapolam os limites da narrativa principal, mesmo após seu encerramento oficial.

Um portal para além da série

A proposta narrativa de Arcane foi finalizada em sua segunda temporada, mas o co-produtor da série, Christian Linke, declarou que Arcane foi apenas o início de muitas histórias que ainda serão contadas em Runeterra (Omelete, 2024). As reações dos fãs nas redes sociais são diversas, destacando-se a comoção daqueles que apelam por uma continuidade na história entre Ekko e Jinx, bem como daqueles que criam desdobramentos narrativos entre os personagens. Esse comportamento pode ser analisado a partir da teoria da convergência, proposta por Henry Jenkins (2013), que define a convergência como um fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas, a cooperação entre múltiplos mercados de mídia e o comportamento migratório dos públicos” (Jenkins, 2013, p. 29).

À vista disso, é possível compreender as manifestações dos fãs como parte do fluxo multiplataforma, motivado pela busca por novos sentidos aplicados à história. Acerca desta compreensão, Fechine e Lima (2019) destacam o papel do fã como fundamental e motivado a partir da possibilidade de aventurar-se como um caçador na busca por conexões entre textos dispersos, mas também como um pirata, apropriando-se de práticas interpretativas diversas (Fechine; Lima, 2019, p. 126).

Figura 1: Aspectos narrativos elaborados pelas comunidades de fãs.



Fonte: Capturas de tela do X (Twitter), organizadas e editadas, 2025.

A ideia de um grande mapa mental colaborativo, reunindo desdobramentos narrativos provenientes das interpretações simbólicas, se faz contemplado quando observamos o modo como operam os fãs de Arcane. No que tange a história dos personagens Jinx e Ekko, é possível identificar por meio de publicações no X (antigo Twitter), a busca por indícios que revelem interações para além daquelas que foram para o corte final da série. Os fãs, tomam para si o papel de completar o que julgam ser lacunas

na história dos personagens, em sua maioria levantando possibilidades sobre os fatos que ocorreram entre cenas distintas, como o momento em que Ekko salva Jinx e o retorno dos dois para o confronto final na trama. Borges et al. (2021) observam que “a dimensão linguagem está presente no repertório midiático do público [...], sendo capaz de correlacionar arcos narrativos, antecipar clímax e reviravoltas e preencher as lacunas informacionais do universo ficcional” (Borges *et al.*, 2021, p. 54), o que auxilia a compreensão acerca da natureza participativa na atuação dos fãs.

As dúvidas e elaborações simbólicas compartilhadas na plataforma transformam o espaço das publicações em grupos virtuais que replicam e comentam umas às outras. Essa lógica se aproxima da ideia de comunidade virtual discutida por Pierre Lévy (1999), o autor expressa que uma comunidade virtual se fundamenta em “processos de cooperação e troca, independentemente da proximidade física, sendo construída com base em interesses, afinidades e conhecimentos compartilhados” (Lévy, 1999, p. 128). E ressalta, “[...] o ciberespaço oferece um poderoso suporte de inteligência coletiva, tanto em sua faceta cognitiva como em seu aspecto social” (Lévy, 1999, p. 128). Ambas as compreensões permitem enxergar as comunidades de fãs como organismos cooperativos, capazes de gerar interpretações próprias a partir da mediação digital. Porém, é importante reconhecer que as comunidades de fãs também podem conter disputas internas que interferem na produção de sentidos, assim como evidenciado por Campanella (2012) “A comunidade é atravessada por um processo permanente de articulação de hierarquias, alianças e rivalidades, baseado em disputas por capital subcultural e social” (Campanella, 2012, p. 477).

Uma das principais suposições compartilhadas pelos grupos virtuais sugere a ideia de Jinx e Ekko como um casal romântico. Embora essa abordagem só tenha sido apresentada dentro da linha temporal alternativa na série, muitos fãs procuram pistas de uma aproximação entre os personagens no arco principal. As autoras Fechine e Lima (2019), expressam: “Nas manifestações transmídias, podemos considerar a relação de determinados conteúdos com o texto de referência como hipertextual, na medida em que dele derivam, acionando uma complementaridade de sentido” (Fechine; Lima, 2019, p. 123). Essa compreensão permite interpretar o movimento de criação de aspectos narrativos por parte dos fãs como uma busca por sentidos implícitos, uma vez que podemos apreender esses desdobramentos como provenientes do texto original. As autoras explicitam essa perspectiva ao afirmar que, “Ao analisar a hipertextualidade em

ações transmídias nesses termos, estamos tratando, portanto, de um dos tipos possíveis de relação entre o texto de referência e outros textos que dele se desdobram” (Fechine; Lima, 2019, p. 123).

Considerando as dinâmicas analisadas, as manifestações dos fãs podem ser compreendidas como extensões simbólicas da obra audiovisual. Esses conteúdos circulam integrados a um universo comunicacional mais amplo, onde múltiplas plataformas interagem e produzem novos significados a partir do material de origem. Essa lógica dialoga diretamente com a noção de convergência midiática proposta por Jenkins (2013), que reconhece nas especulações e elaborações dos fãs um potencial expansivo que vai além da obra ou da franquia. Pode-se pensar, também, que “As narrativas estão se tornando a arte da construção de universos... o universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções” (Jenkins, 2013, p. 161-162). À luz dessa compreensão, a força simbólica e coletiva da comunidade de fãs não apenas expande a narrativa existente, como também pode motivar a criação de novos produtos culturais mediados por esse imaginário compartilhado.

Todos os caminhos se encontram em convergência

A convergência pode ser compreendida como um fenômeno cultural que redefine as formas de produzir, distribuir e consumir conteúdo. Para Jenkins (2013), ela acontece “[...] dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (Jenkins, 2013, p. 30), podendo ser acionada como uma “[...] fonte alternativa de poder midiático” (Jenkins, 2013, p. 30). Assim, diferentes mídias se cruzam em fluxos contínuos, reunindo públicos e narrativas em um espaço dinâmico e aberto a múltiplos sentidos. Nesse contexto, as práticas digitais de interação, apropriação e recombinação tornam-se centrais para a compreensão de como esses fluxos operam culturalmente, configurando ecossistemas narrativos mediados pela cultura digital.

À luz dessa compreensão, podemos considerar a popularidade de Arcane como exemplo de convergência bem-sucedida. Um desdobramento importante é o videoclipe de “Ma Meilleure Ennemie”, lançado em 20 de março de 2025 no canal oficial do League of Legends no YouTube, cerca de 3 meses após o fim da série. Dirigido por Tom Gouill e produzido pelo estúdio Fortiche, o vídeo acumulava cerca de 23,1 milhões de

visualizações e 1,3 mil curtidas, de acordo com dado retirado em junho de 2025 (YouTube, 2025; League of Legends, 2025).

Se antes tratamos da música, agora observamos sua adaptação audiovisual. O videoclipe amplia a narrativa, oferecendo uma nova perspectiva da relação entre Jinx e Ekko. Sem alterar a trilha original, a canção é interpretada pelos próprios personagens, intensificando a carga emocional. Em termos visuais, o vídeo combina cenas inéditas com trechos da dança entre Ekko e Powder, já conhecida da dimensão alternativa explorada na série, conectando o familiar com uma nova abordagem simbólica.

A cena analisada a seguir, foi escolhida por ser exclusiva do videoclipe e estabelecer interação emocional nova entre os personagens. Nela, Jinx e Ekko aparecem de costas um para o outro, sob uma luz avermelhada, enquanto ao fundo surge uma camada visual opaca que evoca a memória da interação vivida por Ekko e Powder na série. A sobreposição dos planos cria camadas subjetivas que ecoam a dualidade expressa pela música. Como propõe Ismail Xavier (2005), a composição pode intensificar a percepção de um “espaço fora da tela” (Xavier 2005, p. 20). O videoclipe, assim, tensiona os limites da narrativa ao criar uma esfera emocional que aponta para ausências ainda não representadas na série.

Figura 2: Análise do videoclipe (frame)



Fonte: Frame do videoclipe “Ma Meilleure Ennemie” (Stromae & Pomme, 2025), captura de tela.

Em diálogo com os desdobramentos narrativos dos fãs expressos nas redes sociais, o videoclipe passa a circular como experiência midiática significativa. Como observa Fechine (2006), “Trata-se, portanto, de um sentido que depende da compreensão da televisão como um dispositivo semiótico que apela a uma dimensão tanto – ou mais – sensível quanto inteligível do sentido” (Fechine, 2006, p. 2). Traçando um paralelo aplicado ao audiovisual de modo amplo, o desejo manifestado pelos fãs nas redes sociais, a forma como essas cenas circulam e são reinterpretadas nos ambientes digitais, apontam para dimensão da experiência midiática. Nesse contexto, “práticas como a análise da

composição imagética e a ressignificação do paratexto a partir de memes e fancams exploram os recursos multimodais e a curadoria em rede” (Borges *et al.*, 2021, p. 54), evidenciando a elaboração simbólica por parte dos fãs. A partir dessa compreensão, podemos considerar o videoclipe como parte de uma fonte portadora de sentidos, capaz de transmitir a quem assiste uma interpretação única da interação dos personagens.

Essa expansão coletiva de sentidos, se articula diretamente com a lógica da cultura de convergência teorizada por Jenkins (2009) como “Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (Jenkins, 2013, p. 138). A presença ativa dos fãs nas redes amplia os significados da narrativa original, seja em produções oficiais, seja em criações autônomas. Desta forma, mais do que interpretar pistas visuais, esses públicos ressignificam os sentidos da obra, demonstrando que ainda há espaço narrativo a ser explorado entre os personagens.

Diante disso, o videoclipe se evidencia como um espaço simbólico de elaboração criativa, alinhado à lógica da cultura da convergência. Mesmo sem assumir o papel de continuação oficial, ele se configura como território legítimo de projeção afetiva, capaz de tensionar a linha narrativa principal a partir das demandas do público. Embora não se possa afirmar causalidade direta, sugere uma sintonia com o repertório simbólico em circulação, revelando como os sentidos que emergem dos fluxos culturais podem reverberar em produções subsequentes.

Considerações finais

A análise desenvolvida ao longo deste artigo buscou demonstrar como a construção narrativa entre os personagens Jinx e Ekko, embora oficialmente encerrada na série *Arcane*, encontrou novos caminhos de expressão simbólica no videoclipe “*Ma Meilleure Ennemie*”. A articulação entre memória, emoção e visualidade no clipe tensiona os limites da diegese original, sugerindo a possibilidade de expansão simbólica e interpretativa mediada pelos contextos digitais.

A aplicação dos conceitos de convergência, hipertextualidade e inteligência coletiva teve como objetivo evidenciar como determinados produtos audiovisuais operam como zonas legítimas de elaboração simbólica dentro das práticas comunicacionais digitais. A dinâmica entre o texto original e os desdobramentos interpretativos revela a importância das interações do público e suas produções simbólicas no ambiente digital,

compreendendo o videoclipe não como apêndice da história oficial, mas como parte integrante de uma rede comunicacional em constante construção.

A partir dessa perspectiva, este estudo explorou o videoclipe como uma estrutura narrativa sensível e multimodal, capaz de condensar sentidos e prolongar universos ficcionais por vias não-lineares, sobretudo por meio das práticas digitais dos fãs. Ao observar as camadas visuais e emocionais que o clipe mobiliza, conclui-se que sua existência ressoa com os fluxos culturais e comunicacionais em torno da obra, contribuindo para a reconfiguração da percepção da narrativa de origem no espaço digital.

Dessa forma, esta pesquisa buscou contribuir para o reconhecimento do potencial simbólico e narrativo dos produtos transmidiáticos no contexto da cultura digital, propondo valorizar a convergência midiática como vetor legítimo de criação, apropriação e interpretação contemporânea em ambientes digitais. O videoclipe “Ma Meilleure Ennemie” exemplifica como produções complementares, integradas a fluxos culturais e interpretações coletivas nas redes, expandem o significado e a experiência da narrativa audiovisual.

Referências

- ARCANE. Direção: Pascal Charrue, Arnaud Delord. Produção: Christian Linke, Alex Yee. Realização: Riot Games. Roteiro: Christian Linke, Alex Yee. Música: Alexander Temple, Alex Seaver. Animação: Fortiche Production. Los Angeles, Estados Unidos: Netflix, 2024. Segunda temporada, 9 episódios, lançada em três atos: 9, 16 e 23 nov. 2024. Streaming, som, colorido. Legendado e dublado. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81435684>. Acesso em: 11 jan. 2025.
- ARCANE. Estreia global de Arcane: 2ª Temporada – Recompensas e diretrizes de cotransmissão. Publicado em 28 out. 2024. Disponível em: <https://www.arcane.com/pt-br/news/announcements/arcane-season-2-co-streaming/>. Acesso em: 10 mai. 2025.
- ARKADE. Riot Games coloca Arcane em todos os seus jogos para celebrar a segunda temporada de sua série. Publicado em 16 out. 2024. Disponível em: <https://arkade.com.br/riot-games-coloca-arcane-em-todos-os-seus-jogos-para-celebrar-a-segunda-temporada-de-sua-serie/>. Acesso em: 12 mar. 2025.
- AWN (Animation World Network). Riot Games drops ‘Ma Meilleure Ennemie’ music video, Arcane Season 2. Publicado em 20 mar. 2025. Disponível em: <https://www.awn.com/news/riot-games-drops-ma-meilleure-ennemie-music-video-arcane-season-2>. Acesso em: 12 mai. 2025.
- BORGES, Gabriela; SIGILIANO, Daiana; RAMOS, Eutália; GARCIA, Júlia; VIEIRA, Lucas; YA YA, Hsu; FURTUOSO, Gustavo. As Five: qualidade e a competência midiática na criação audiovisual e na produção criativa sobre a série em tempos de Covid-19. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; SILVA, Lourdes Ana Pereira (org.). **Criação e inovação na ficção televisiva brasileira em tempos de pandemia de Covid-19**. Rio de Janeiro: OBITEL Brasil, 2021. v. 7. p.37–58. Disponível em: <https://obitelbrasil.blogspot.com/>. Acesso em: 01 jul. 2025.
- CAMPANELLA, Bruno. O fã na cultura da divergência: hierarquia e disputa em uma comunidade on-line. **Contemporânea: comunicação e cultura**, Salvador, v. 10, n. 3, p. 474–489, set./dez.

2012. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/6435>. Acesso em: 25 jun. 2025.

FECHINE, Yvana. Uma proposta de abordagem do sensível na TV. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 15., 2006, Bauru. **Anais eletrônicos**. Bauru: UNESP, 2006. Disponível em: <https://proceedings.science/compos/compos-2006/trabalhos/uma-proposta-de-abordagem-do-sensivel-na-tv>. Acesso em: 29 mai. 2025.

FECHINE, Yvana; LIMA, Cecília Almeida Rodrigues. O trabalho do fã no texto transmídia: uma abordagem a partir da televisão. **Matrizes**, São Paulo, v. 13, n. 2, p. 113–130, maio/ago. 2019. Disponível em: <https://revistas.usp.br/matrizes/article/view/148600>. Acesso em: 29 mai. 2025.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MA MEILLEURE ENNEMIE: da segunda temporada de Arcane [Official Music Video]: League of Legends. Direção: Tom Gouill. Youtube. 20/03/2025, 2m 48s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=j-RpvIuazmc>. Acesso em: 4 jun. 2025.

NETFLIX. Top 10 TV (semana de 11 de nov. a 17 de nov. 2024). Tudum. Disponível em: <https://www.netflix.com/tudum/top10/tv?week=2024-11-17&utm>. Acesso em: 12 mar. 2025.

OMELETE. Arcane acaba? Riot confirma fim da série após 2ª temporada. Publicado em 11 jun. 2024. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/arcane-acaba-2a>. Acesso em: 20 mar. 2025.

RIOT GAMES. Anúncio de novo investimento de capital no estúdio de animação Fortiche Production. Publicado em 14 mar. 2022. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/not%C3%ADcias/a-riot-games-anuncia-novo-investimento-de-capital-no-estudio-de-animacao-por-tras-de-arcane-o-fortiche-production>. Acesso em: 10 jun. 2025.

RIOT GAMES. Página oficial da Riot Games. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br>. Acesso em: 12 mar. 2025.

SPOTIFY. Ma Meilleure Ennemie (from the series Arcane League of Legends). Disponível em: <https://open.spotify.com/track/4lriIG2vNqwdWzOj2I9rtj>. Acesso em: 3 jun. 2025.

TIKTOK. Ma Meilleure Ennemie (from the series Arcane League of Legends). Disponível em: <https://www.tiktok.com/music/Ma-Meilleure-Ennemie-from-the-series-Arcane-League-of-Legends-7429301099120936961>. Acesso em: 3 jun. 2025.

TIKTOK. #timebomb: página da hashtag na plataforma TikTok. Disponível em: <https://www.tiktok.com/tag/timebomb>. Acesso em: 10 jun. 2025.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Figura 1 – Composição de imagens, capturas de tela: publicações de fãs. Fonte: X. Disponível em: <https://x.com>. Acesso em: 10 jun. 2024.

Figura 2 – Frame retirado do videoclipe “Ma Meilleure Ennemie”. Fonte: Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=j-RpvIuazmc>. Acesso em: 4 jun. 2025.