

ARCANE*

JOSÉ MANUEL CURIEL PÁEZ



* Creado por Christian Linke y Alex Yee / Basado en League of Legends de Riot Games / Guion por Christian Linke y Alex Yee / Dirigido por Pascal Charrue, Arnaud Delord, Jérôme Combe, Ash Brannon / País de origen Estados Unidos / Francia / Idioma original: inglés / N° de temporadas: 1 / Género: Acción · Aventura · Drama / Protagonizada por: Hailee Steinfeld, Katie Leung, Kevin Alejandro.

Sinopsis: Con las dispares ciudades de Piltover y Zaun como telón de fondo, dos hermanas luchan en bandos opuestos de una guerra entre tecnologías mágicas y creencias enfrentadas.

Realmente no estaba seguro de si quería comentar esta serie. Estuve a punto de comentar el fenómeno que supuso *El juego del calamar* pero pienso que esta serie tiene una mayor relevancia artística que la anterior. A decir verdad, me parece un antes y un después en la animación, pero sus pretensiones por ser algo más, denotan que hay un tenue espíritu kitsch muy bien disimulado.

A día de hoy la serie está siendo un completo éxito, mueve una cuantiosa cantidad de audiencias por todo el globo, pero... ¿verdaderamente es decisivo su éxito para considerarlo una obra de arte?

Para ponernos en contexto, la serie ofrece unos nueve capítulos de animación en 3D destinada a un público de entre los 12 y 40 años. Panorama que nace desde el juego conocido como *League of Legends* (Riot Games), videojuego que se ha convertido en un icono de mi generación y que ha conseguido trascender las vidas de muchas personas. Incluso llegando a intentar colarse en las olimpiadas de Japón como deporte electrónico. Este videojuego maneja cifras que han llegado a alcanzar los 142 millones de jugadores en todo el mundo, una cifra que se escapa de mi capacidad imaginativa.

El estudio que está detrás de esta serie se llama Fortiche Production, un estudio con amplia experiencia en el sector de la animación. A parte de ciertos cortos realizados para promocionar productos, también han conseguido materializar otra serie bastante relevante y en la línea de *Arcane*. Esta serie es *Rocket & Groot* (2017) pero a mi parecer el público para el que fue diseñada son niños. Eso no quiere decir que la calidad no sea impresionante. Lo que quiero aclarar es que con *Arcane* se aventuraron a tratar temas mucho más complejos como los traumas en menores, muerte, política, clasismo y drogas. Seguro que me dejó más cosas en el tintero, pero es por todo esto que esta es una serie rica en tramas y ambiciosa en el trasfondo.

Por todo lo dicho, la serie no parte desde cero y han usado su éxito anterior para replicarlos en campos inexplorados por la empresa que está detrás de este fenómeno. La organización de eventos *gamers*, las competiciones mundiales, la prensa rosa que rodea a los jugadores más influyentes e incluso el aporte al progreso del arte digital son campos anteriormente explorados por la compañía Riot, pero ahora han decidido expandirse al mundo cinematográfico. Hay que recalcar, que muchos de sus productos fueron promocionados con cortos de animación que a día de hoy siguen erizando mi piel al recordarlos.

Es curioso ya que los medios de comunicación, en lo que parece ser una voz unánime, afirman que esta serie es “el nuevo” *Juego del*

calamar, incluso que es más potente que *Juego de tronos* o llegando incluso a afirmar que esta serie es la mejor de la historia porque ha superado a la nota media de las votaciones en páginas como IMDb. Ciertamente, asusta porque la *cultura del hype* está barriendo los inocentes prejuicios de los espectadores.

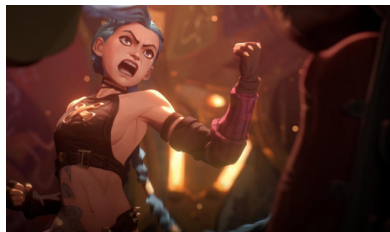
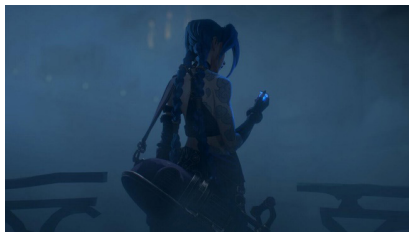
Sus directores principales son Arnaud Delord y Pascal Charrue. En conjunto formaron la mente pensante que le dio el alma a esta producción, pero a pesar de que es la primera vez que Pascal se desenvuelve como director la jugada les salió bastante bien. Es evidente que la cantidad de recursos destinados a *Arcane* ha sido desorbitante, y sin embargo nada de esto hubiese tenido el peso que tiene a día de hoy de no ser por las decisiones argumentales y narrativas, las cuales son de una sensibilidad exquisita. A todo esto, le sumamos una calidad de sonido y una banda sonora fascinante. Todo está entrelazado.

Trascendiendo el plano visual he intentado compactar todas sus facetas, el resultado es una cantidad de detalles que acercan el estilo de la serie al conocido estilo barroco. La amplitud del detalle destaca en todo el conjunto de sus capítulos. Pero lo más llamativo es hacer que ese enorme conjunto de detalles tan diverso esté sólidamente interconectado, provocando así una conexión más que notable a simple vista. Y sin duda esta es su mayor piedra angular. Piedra angular que no funcionaría de no ser porque cumple perfectamente con los dos pilares básicos de las adaptaciones. El primero es ser fiel al material de partida sin dejar que se ahogue el nuevo leguaje que soporta este formato. Y la segunda es que el producto debe de dar la bienvenida tanto a un público que conocía la historia con anterioridad como a los espectadores que empiezan a conocerla con la adaptación. En el caso de *Arcane*, han conseguido que se sientan bienvenidos desde la persona que jamás ha jugado al *League of Legends* (en sus siglas *Lol*) hasta los jugadores más expertos.

Para entender un poco más estos detalles explicaré un poco más en profundidad como han sabido transmitir ese punto de unión para todo el público. En la adaptación se nos presenta la trama situada cronológicamente con anterioridad a lo que vemos dentro del videojuego.

Conforme a todos los *microversos* que hay detrás de todo el trasfondo del videojuego escogieron hablar de la sociedad de Piltover y Zaun. Piltover es la zona de las clases adineradas, y Zaun el lugar donde la miseria afecta a todos sus habitantes. Lo verdaderamente curioso es que, si nos fijamos a nivel compositivo, durante todas las escenas vemos auténticas virguerías que organizan la escena de un modo

que a nivel de lenguaje visual podría llegar a prescindir del audio para enviar el mensaje de la escena en cuestión. Es decir, los fotogramas por si solos transmiten muchísima información. El color muestra con tonos cálidos donde existe reductos de esperanza y bondad mientras que los tonos fríos son un recurso que utiliza la serie para indicar que hay algo perverso.



Constantemente, se nos muestran un elenco de personajes muy distantes con los típicos arquetipos del bueno y del malo, Es cierto, hay protagonistas, aunque como buena adaptación de un videojuego del que puedes pasar a controlar las vidas de más de cien personajes, es lógico que hayan recurrido a contar la historia por medio de más de cuatro protagonistas.

Aunque, lo verdaderamente encantador es que las decisiones de todos ellos tienen un sinfín de consecuencias que afectan a la totalidad de la trama. Pero todas estas decisiones construyen un sinfín de conflictos que van desde lo amoroso y lo político a incluso aspectos de mera supervivencia. Irremediablemente, provoca que los personajes que se nos presentan, a pesar de no estar creados con una estética realista, a nivel de profundidad, se perciban más humanizados que nunca. Provocando de este modo una empatía con su público fortísima.

Todas estas capas argumentales esconden tras de sí una pretensión que con el paso de la globalización se ha ido perdiendo en un plano general pero que esta serie ha sabido muy bien como rescatarla. Es tan simple como no tomar al espectador por un imbécil y dejar que explore por si mismos los entresijos de lo que se plantea dentro de cada fotograma. No es la típica narración diseñada para consumir instantáneamente. Necesita de un espectador despierto. En definitiva, una serie animada mucho más madura que cualquier otra creada con personajes reales. Con esto consigue apartarte del mundo físico por un momento, mientras se prolonga cada capítulo, sentir que estamos dentro del mundo que se nos presenta a la par que olvidamos que somos espectadoro-

res es algo que pocas series han conseguido que me suceda. Siendo claro y retomando lo dicho anteriormente, todas estas conexiones que provocan no son casualidad. Están generadas a propósito. Y es que el juego *League of legends* siendo un juego que mezcla todo lo posible y lo unifica, la serie no iba a ser menos. Unos ejemplos de lo que afirmo serían que la estética nos muestra una combinación entre *steampunk* y *ciberpunk*, la animación 2D y la 3D, el lenguaje cinematográfico y el propio de los videojuegos, y todo ello de alguna manera da sentido a todo lo que se plantea. Al fin y al cabo, los personajes son interesantes de manera proporcional a las relaciones que crean entre ellos. Por ejemplo, la relación familiar entre Vi y Jinx y ver como evoluciona hacia algo tóxico y violento. La relación entre Viktor y Jayce, y como nos muestra la unión de intereses, el surgimiento de una amistad y la imposición de nuevas tecnologías. O Heimerdinger y Ekko, los cuales encuentran una nueva esperanza. Y eso que tan solo he mencionado tres relaciones, pero podría seguir ejemplificando con muchas más.



El hecho de cómo implementaran a esos personajes es increíble y es que el personaje de Jinx es la que está llevada a sus máximos exponentes. La combinación entre una mujer de acción, con los traumas lastrados de su infancia y como estos la condicionan nos muestra un personaje que podría haber llegado a ser un héroe pero que, por el contrario, se deja llevar por sus tragedias hasta alcanzar la locura, provocando en el espectador situaciones de pánico y lástima hacia ella durante toda la serie. Es sencillamente magistral.

Al final, todas estas decisiones de guion y trama dan como fruto una serie que consigue ser adulta, pero lo más fascinante es que al ir construyéndose en base a decisiones grises por parte de los personajes, realmente, consigue hacer que el espectador no sea capaz de deducir que es lo siguiente que va a pasar. Y es esto lo que pocos productos cinematográficos consiguen generar, la incertidumbre. La incertidumbre es la madre de la expectativa.

Después de entender de dónde vienen, hay que preguntarse ¿Y qué aportan? Pues bien, el acabado estético es una auténtica preciosidad. Está claro que detrás de la construcción de esos paradigmas estéticos hay un grandioso equipo artístico y técnico, los cuales han sabido tomar las mejores decisiones. Aunque también es cierto que esta estética no es ninguna novedad ya que nace de la estética utilizada previamente por el videojuego.

Cuando vi los primeros minutos del capítulo uno pensé que seguramente esta serie era la típica que utilizan las empresas para venderte un producto y que poco tiene que innovar. Lástima de mis prejuicios que me llevaron a una conclusión totalmente errónea. Algo que suele ocurrirme y que ya es costumbre, es que siempre que una serie me enamora no puedo parar de ver un capítulo detrás de otro. Es entonces cuando me doy cuenta de lo bien diseñadas que están, no solo como valor estético, también como un producto. Los ritmos entre escenas, la fotografía, diálogos y guion. Todos están medidos para que no te despegues de la pantalla pero que a su vez están al borde de dejar de ser profundos debido a la gran síntesis que existe en sus planteamientos.

No es mi intención ser mal interpretado. Así como existe el *arte del pueblo* en contraposición al arte elevado, esta serie se concibe como *arte para* el pueblo. Y es en este planteamiento donde se encuentra la clave. Son muchas ya las series hechas en la última década que me han decepcionado profundamente. Y no es porque acaben siendo malas por error, más bien es porque soy consciente de que las personas que las han creado son auténticos eruditos en sus campos. Son tan inteligentes que saben que si incluyesen factores muchos más ricos en el trasfondo pero que implicasen que el espectador tuviese que hacer un esfuerzo adicional al hecho simple de sentarse y ver, acabaría resultando en un fracaso... no solo en ventas, también lo sería en cuanto a opinión pública.

Las personas que se encuentran detrás de este filme, al ser consciente de este problema, quiero pensar que deben de dejar ciertas pistas o



semillas que son para un público algo más culto que la media. Porque como digo, su intención final no es solo la de crear arte, sino la de llegar al máximo de personas posibles, esto también incluye a la clase media refinada. Por lo que no me cabe duda de que estamos ante el equivalente a lo que fue la película *Fantasia* (1940) de Walt Disney. Tal vez sea muy osado hacer esa comparación, pero creo que puede ser acertada. Tanto el estudio detrás de *Fantasia* como el de *Arcane* están compuestos en base a auténticos presupuestos artísticos.

Sin embargo, de algún modo... siento lástima de que el estilo imperante en nuestros días sea el kitsch porque lo que pudo haber sido no fue... A pesar de que esta serie cuente con dos protagonistas mujeres, las cuales se empoderan de un modo orgánico y sin propaganda política de por medio, e que incluso una de ellas denote clara tendencia hacia el lesbianismo, no es suficiente precedente como para afirmar que es un antes y un después.

Para concluir, quiero advertir que no me parece una obra maestra pero sí que es una muy buena serie, que más que arte es puro diseño de producto. Al igual que el último modelo de *Iphone* o el coche más puntero, esta serie también ha sido concebida para ser un éxito en ventas, del mismo modo que lo hará el nuevo *Iphone 14*, esta serie también pasará al olvido con el paso del tiempo. El producto "*Arcane*" no es un "*Mago de Oz*", un "*Lo que el viento se llevó*" ni una "*Odisea en el espacio*" y mucho menos un "*Casablanca*". Pero lo que la hace alejarse de estos títulos cinematográficos es precisamente su pretensión de concebirse como un producto destinado a mover masas. Una lástima ser consciente de que pudo haber sido algo increíble pero que jamás será...