

A CONSTRUÇÃO DOS SENTIDOS NARRATIVOS NAS SEQUÊNCIAS MUSICAIS DE ARCANÉ¹

Irislane Melo Sousa²

RESUMO

O presente artigo analisa três momentos musicais da série Arcane, destacando como a integração entre música, imagem e narrativa contribui para a construção do sentido e aprofundamento da narrativa da obra. As personagens destaques nas análises dos momentos musicais foram Jinx e Caitlyn, que ocupam posições opostas na narrativa, e foram escolhidas por serem o contraponto uma da outra. Jinx, oriunda de Zaun, com sua instabilidade marcada por trauma, carência afetiva e busca por pertencimento, torna-se uma das personagens centrais para a compreensão das dinâmicas narrativas da obra. Em contraposição, Caitlyn, vinda da elite de Piltover, enfrenta um constante conflito entre dever, ética e uma experiência traumática de perda, elementos que, quando articulados aos momentos musicais analisados, evidenciam o processo de transformação e reconfiguração de sua atuação na trama. Ao decorrer do artigo observou-se que Jinx emerge como um ícone de resistência para a população de Zaun, processo reforçado pela música “*Paint the Town Blue*”, cuja sonoridade e letra intensificam sua imagem insurgente. Em contrapartida, a trajetória de Caitlyn revela uma transformação marcada pelo luto, retratado na música “*I Can’t Hear It Now*” e pela obsessão pela vingança, evidenciada no momento musical com a canção “*Hellfire*”, que reflete seus dilemas morais e sua crescente disposição para o uso da força. A análise demonstra que a série utiliza recursos cromáticos, escolhas estéticas e composições musicais como elementos narrativos essenciais, capazes de expressar tensões emocionais, conflitos éticos e dinâmicas de opressão e resistência. Concluímos que Arcane potencializa o impacto dramático de sua narrativa ao explorar a linguagem audiovisual de forma integrada, atribuindo à música um papel determinante na construção do sentido e na experiência do espectador.

Palavras-chave: Arcane; Construção de sentido; Trilha sonora.

ABSTRACT

This paper analyzes three musical moments from the series Arcane, highlighting how the integration of music, images, and narrative contributes to the construction of meaning and the deepening of the series' narrative. The characters highlighted in the analysis of the musical moments are Jinx and Caitlyn, who occupy opposing positions in the narrative and were chosen because they function as narrative counterpoints to each other. Jinx, from Zaun, is marked by instability, trauma, emotional deprivation, and a continuous search for belonging, elements that position her as a central figure for understanding the narrative dynamics of the series. In contrast, Caitlyn, from the Piltover elite, faces a constant conflict between duty, ethics, and experiences of loss, factors that, when examined in relation to the musical moments discussed, reveal the process of transformation and reconfiguration that shapes her role in the plot. Throughout the analysis, it becomes evident that the character

¹ Trabalho de conclusão de curso, apresentado ao curso de graduação em Letras-Língua Inglesa, da Universidade da Integração da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), sob a orientação da Prof. Dra. Alane Melo da Silva

² Graduanda do curso de Letras Língua Inglesa, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira (UNILAB)

Jinx emerges as a symbol of resistance for the people of Zaun, a process reinforced by the song "Paint the Town Blue," whose sound and lyrics intensify her insurgent image. In contrast, Caitlyn's trajectory reveals a transformation marked by grief, portrayed by the song "I Can't Hear It Now," and by her growing obsession with revenge, emphasized in the musical moment with "Hellfire," which reflects her moral dilemmas and her increasing willingness to resort to force. The analysis demonstrates that the series employs chromatic resources, aesthetic choices, and musical compositions as essential narrative elements, capable of expressing emotional tension, ethical conflict, and dynamics of oppression and resistance. It concludes that *Arcane* increases the dramatic impact of its narrative by exploring audiovisual language in an integrated way, attributing to music a decisive role in the construction of meaning and in the viewer's experience.

Keywords: *Arcane*; Meaning construction; Soundtrack.

1. INTRODUÇÃO

A série *Arcane* (2021) insere-se no universo ficcional do consagrado jogo eletrônico *League of Legends* (2009), o qual, ao longo de seus dezesseis anos de existência, consolidou-se como um fenômeno cultural no âmbito da cultura *gamer*, reunindo uma ampla e engajada comunidade de fãs ao redor do mundo. Criado pela desenvolvedora *Riot Games*, trata-se de um jogo eletrônico do gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), no qual dois times, geralmente compostos por cinco jogadores cada, competem em uma arena com o objetivo principal de destruir a base inimiga, conhecida como *Nexus*. Cada jogador controla um campeão (personagem com habilidades únicas) e deve trabalhar em equipe para conquistar vantagens estratégicas sobre o time adversário. As partidas ocorrem em diferentes mapas compostos por três rotas principais (topo, meio e inferior) e uma selva que conecta essas áreas. O progresso do jogo envolve acúmulo de ouro e experiência, obtidos ao eliminar tropas, monstros e campeões inimigos, permitindo aos jogadores adquirir itens e aprimorar suas habilidades. Essa estrutura combina estratégia em tempo real, coordenação tática e habilidade individual, exigindo tanto reflexos quanto pensamento estratégico (Santos, 2019).

Tematicamente, *League of Legends* se insere em um universo de fantasia chamado Runeterra, que reúne diferentes regiões, povos e mitologias. Cada campeão possui uma história própria que se entrelaça com esse mundo ficcional, abordando temas como conflito, poder, ambição, identidade e redenção. Essa dimensão narrativa é expandida por meio de curtas animados, quadrinhos, músicas e séries (como *Arcane*) que têm contribuído para transformar o jogo em um ecossistema transmidiático, no qual o enredo, a estética e a música se articulam para construir uma experiência cultural ampla e imersiva.

Embora *Arcane* se utilize da ambientação e das personagens oriundas do jogo, a série apresenta uma estrutura narrativa autônoma, desenvolvendo sua própria trajetória e oferecendo novos olhares sobre esse universo já estabelecido. Tal autonomia permitiu que a narrativa da série fosse posteriormente integrada ao universo oficial do jogo, mas sem comprometer sua coesão como obra independente. Nesse sentido, *Arcane* pode ser compreendida como uma adaptação, conceito que, segundo Linda Hutcheon (2013), não implica necessariamente em seguir fielmente toda a história, mas em um processo de transposição narrativa entre diferentes mídias, o qual carrega uma interpretação própria e, por vezes, inovadora.

A imagem, a trilha sonora e o enredo são três elementos fundamentais na construção de produtos audiovisuais (Vanoye, 2014), especialmente no campo da animação: a música, a imagem e a narrativa. No caso específico de *Arcane*, destaca-se a maneira como a integração entre música e imagem constitui um recurso essencial para a imersão narrativa e para a construção da carga emocional da história. Esses três pilares (imagem, som e narrativa) são compreendidos, aqui, como componentes estruturantes das narrativas audiovisuais, sobretudo naquelas em que os significados emergem não apenas do que é verbalizado, mas, principalmente, daquilo que é visual e sonoramente sugerido. Dessa forma, o objetivo principal deste trabalho é explorar as estratégias narrativas audiovisuais empregadas na combinação de imagem e música em três momentos musicais da série *Arcane*. A pesquisa também busca contribuir com os estudos voltados à linguagem das animações em seus aspectos musicais e estilísticos, que são de suma importância para compreender a narrativa e a construção das emoções para telespectadores, contando histórias envolventes e emocionantes. Além disso, busco apresentar uma interpretação das cenas analisadas, contribuindo para as discussões a respeito de seus simbolismos e construção narrativa.

Hutcheon (2013, p. 32) propõe que “a adaptação buscaria, em linhas gerais, ‘equivalências’ em diferentes sistemas de signos para os vários elementos da história: temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolos, imagens, e assim por diante.” Desta forma, entende-se que devem ser considerados elementos como as especificidades da obra, o público-alvo e as transformações que ocorrem no processo de transposição intermedial. Além disso, para a análise das estratégias narrativas e da linguagem cinematográfica presentes em *Arcane*, recorre-se aos aportes teóricos de autores como Rodrigo Carneiro (2021), cuja contribuição

oferece um panorama relevante sobre a construção narrativa no cinema, com ênfase nas especificidades da linguagem audiovisual.

Por fim, no que tange à fundamentação teórica relativa à trilha sonora e ao uso da música no contexto narrativo da série, recorre-se, principalmente, às contribuições de Felipe Radicetti (2020) e Michel Chion (2011). Esses autores oferecem uma análise aprofundada acerca do papel da música nas produções audiovisuais, destacando sua função significativa na construção do sentido narrativo, na intensificação das emoções e na coesão narrativa. Sua abordagem teórica permite compreender a trilha sonora não apenas como um elemento complementar, mas como um componente estruturante da experiência audiovisual, capaz de orientar a recepção e ampliar os significados atribuídos às imagens em movimento.

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa de caráter explicativo e interpretativo, com o objetivo de investigar as estratégias narrativas audiovisuais empregadas na articulação entre imagem e música em três momentos específicos da série *Arcane*. Para tanto, serão selecionadas três sequências musicais consideradas centrais para o desenvolvimento da narrativa, as quais serão previamente contextualizadas a fim de garantir a compreensão adequada do corpus analisado. Com base no referencial teórico previamente exposto, serão realizadas análises individuais de cada um desses momentos, atentando-se, primeiramente, ao componente imagético, considerando variáveis como o estilo da animação, a presença e caracterização das personagens, as paletas cromáticas predominantes. E em seguida será analisada a dimensão sonora na qual, serão examinados aspectos como a escolha musical, o ritmo, a letra e a maneira como esses elementos dialogam com a progressão narrativa até então estabelecida.

A análise será conduzida por meio de uma interpretação crítica de três momentos musicais presentes nos episódios 1, 3 e 4 da segunda temporada da série, fundamentando-se nos aportes teóricos mobilizados ao longo do trabalho. Por fim, busca-se compreender como a integração entre som e imagem contribui para o fortalecimento da narrativa, evidenciando o papel estruturante que tais recursos desempenham na construção do enredo e na experiência estética proporcionada pela obra.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A pesquisa tem como objetivo geral explorar as estratégias narrativas audiovisuais empregadas na combinação de imagem e música em três momentos musicais da série

Arcane. Para alcançar esses objetivos, é importante entender-se a importância da música como elemento narrativo, como esses elementos audiovisuais se integram na narrativa e como o estilo de animação impacta na história que está sendo contada.

A partir desses enfoques, a seção seguinte dedica-se à fundamentação teórica dos principais pontos relacionados aos objetivos específicos, com o intuito de aprofundar a compreensão dos elementos que orientam a análise que será desenvolvida ao longo da pesquisa.

2.1 Música como um elemento narrativo e expressivo no audiovisual

No audiovisual, em geral, a trilha sonora tem um importante papel de, juntamente com os outros elementos audiovisuais, criar uma atmosfera que transmita emoções que se deseja provocar com aquela determinada cena ou momento (Carreiro, 2021). Como elemento expressivo, a música atua na intensificação de emoções, na criação de atmosferas e na sugestão de subjetividades, sendo capaz de evocar sensações complexas por meio de ritmos, harmonias e melodias. Carreiro (2021, p. 92) aponta que “A música de cinema constitui uma espécie de comentário feito pela instância narradora, muitas vezes sinalizando a modulação emocional dos momentos em que é ouvida”. Desta forma, ela opera como um vetor de afetação sensorial, modulando a experiência sinestésica do espectador e ampliando o alcance simbólico das imagens.

Segundo Radicetti (2020), a trilha sonora (seja instrumental ou vocal) adiciona à narrativa um valor expressivo que transforma a percepção da cena, promovendo uma fusão entre som, emoção e narrativa. Ele afirma que:

Inseridos na narrativa fílmica, somos impelidos a aportar sentidos a todas as informações visuais e sonoras que nos são apresentadas. Essas associações produzem significados musicais antes inexistentes, e que surgem a partir de contextos específicos. Em outras palavras, as imagens e os diálogos operam como facilitadores da fruição musical, ou seja, inserem a música em um contexto designativo, potencializando a fruição e a atribuição de sentidos.”(Radicetti, 2020, p.42)

Então pode-se entender que a música em filmes, séries, propagandas, vídeos ou qualquer tipo de arte audiovisual, carrega consigo uma intenção, a intenção de construir um entendimento emocional ou inconsciente do sentido que se quer repassar. Além disso, a música, em especial quando aliada à imagem, atua como um importante recurso na construção de personagens, revelando aspectos de sua subjetividade, estado emocional e trajetória dramática.

Dessa maneira, ao se tratar de *Arcane*, as músicas presentes nessa série devem ser compreendidas como um componente integrado à linguagem da obra, capaz de articular camadas de significado do não dito, funcionando simultaneamente como forma de expressão estética e mecanismo narrativo, que narra não apenas a história, como também traduz as emoções e a construção dos personagens.

2.2 Integração audiovisual na construção narrativa que compõem *Arcane*

A integração audiovisual diz respeito à maneira como diferentes elementos sensoriais, como imagem, som, música, fala e efeitos sonoros se combinam para contar uma história no universo audiovisual. Mais do que simplesmente coexistirem, esses elementos dialogam entre si, criando sentidos que vão além do que cada um poderia expressar isoladamente. Segundo Carreiro (2021), essa integração entre elementos constrói a narrativa e o sentido de uma obra audiovisual. Ao se falar da construção narrativa, é importante considerar a presença de elementos estruturantes como conflitos, clímax, tensões, resoluções e reviravoltas, que constituem o esqueleto dramático da história Carreiro (2021).

Assim, compreende-se que a integração audiovisual não apenas serve ao enredo, mas constitui um eixo fundamental na maneira como as histórias são contadas, percebidas e sentidas, especialmente em obras como *Arcane*, nas quais imagem estilística e musical se fundem para criar uma narrativa densa, simbólica e engajadora.

2.3 A linguagem visual e estilística presentes na série

No campo do audiovisual, a imagem não é apenas representação visual da realidade, mas um construto simbólico carregado de intenções expressivas, estilísticas e narrativas (Vanoye, 2014). Na animação, esse potencial se amplia significativamente, pois existe nesse gênero a liberdade para transformar as formas de acordo com as demandas da narrativa, seja por meio da alteração do estilo de animação, das formas, dos traços dos personagens e dos ambientes, possibilitando uma construção estética expressiva.

A série *Arcane*, nesse contexto de uso de imagem, tem como principal característica a linguagem visual animada para fins narrativos e emocionais. A obra combina técnicas de animação digital com estética que emulam o visual de pintura - em especial a pintura a óleo - desenvolvendo um estilo visual híbrido que evoca tanto as HQs quanto a pintura digital. Essa estética não está lá à toa: ela comunica subjetividades, intensifica conflitos

internos e contribui para a ambientação de um mundo ficcional marcado por contrastes sociais, tecnológicos e emocionais.



Figura 1 - Pintura *Reflection of the Past* (Potomkina, 2025)

Disponível em: <<https://joseartgallery.com/artwork/painting-cityscapes-otrazenie-proslogo>>. Acesso em: 7 dez. 2025.



Figura 2 - Crianças admirando a cidade de Piltover

Fonte: Série - *Arcane* - Temporada 1, episódio 1.

Ao comparar as duas imagens, observa-se que *Arcane* incorpora elementos característicos da estética da pintura a óleo, articulando essas técnicas e texturas com recursos próprios da arte digital contemporânea.

3 O MUNDO DE *ARCANE*

A série animada *Arcane* teve sua estreia em novembro de 2021 na plataforma de streaming Netflix, alcançando rapidamente ampla repercussão e reconhecimento junto ao público. A animação conta com duas temporadas, somando ao todo 18 episódios, com aproximadamente 40 minutos em cada episódio. A produção, voltada ao público adulto, expande o universo narrativo do jogo eletrônico *League of Legends*, incorporando temáticas complexas como luta de classes, desigualdade social, resistência, violência, vingança e sobrevivência. Tratando-se assim, de uma adaptação de um mundo fictício de videogame para uma série animada televisiva. (IMDb, 2024).

Assim, ao analisar essa adaptação que teve como fonte base um jogo eletrônico, Hutcheon (2013) destaca que:

Em vários casos, por envolver diferentes mídias, as adaptações são recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens, por exemplo). Isso é tradução, mas num sentido bem específico: como transmutação ou transcodificação, ou seja, como necessariamente uma recodificação num novo conjunto de convenções e signos. (Hutcheon, 2013, p.40).

Desta forma, a linguagem de videogame, muito associada ao controle das decisões e ações nas mãos dos jogadores, ganha um aspecto narrativo cinematográfico, no qual se adapta o mundo, personagem e linguagem narrativa, antes representados por mecânicas de videogame e textos escritos, e agora representados em uma linguagem mais cinematográfica e seriada.

Arcane apresenta ao público a cidade de Piltover, um centro urbano progressista e tecnologicamente avançado, cuja identidade se estrutura em torno da busca incessante pelo progresso e pelo poder. Em contrapartida, existe Zaun, uma cidade periférica e subterrânea de Piltover, marcada pela pobreza, marginalização de seus habitantes e pela presença de condições de vida degradantes, configurando um espaço de exclusão social e opressão.

No interior das tensões que estruturam as cidades de Piltover e Zaun, são apresentados ao espectador personagens centrais para o desenvolvimento da narrativa. Entre eles destacam-se Vi e Powder, duas irmãs que, após um roubo mal sucedido culminar em uma explosão, acabam envolvidas na tensão de guerra entre os dois territórios. Para evitar a eclosão de uma guerra aberta, a solução encontrada pelas autoridades policiais de Piltover consiste na exigência da entrega das jovens. Outro personagem central é Caitlyn, nascida em uma família politicamente influente em Piltover, a Casa Kiramman³, no qual sua mãe faz parte do Conselho de Piltover⁴ e seu pai é um importante comerciante. Indo contra as expectativas de sua mãe de seguir carreira política e assumir o clã da família, Caitlyn opta por ingressar na força policial da cidade, posicionando-se como uma figura idealista que atua contra a desigualdade e em defesa da justiça.

Com esse cenário apresentado, acompanhamos durante toda a animação que as tensões entre as cidades culminaram em diversos conflitos, nos quais os personagens estão

³ Casa antiga e renomada de Piltover, que prega os valores de integridade e filantropia. Também é uma casa matrilineal, no qual as mulheres são as líderes da casa.

⁴ O conselho é o órgão governante da cidade, formado por figuras e líderes influentes na cidade. Possui sete assentos e os conselheiros tomam decisões políticas prezando pelo progresso e proteção de Piltover.

no centro, em especial, as irmãs em lados opostos, em que VI busca reconciliação e Powder (agora Jinx) busca o caos.

O desfecho da primeira temporada é marcado pela ação decisiva de Jinx, cuja trajetória, permeada por conflitos internos, sentimentos de traição, culpa e processos de luto, culmina em um ataque direto à estrutura de poder de Piltover: o conselho. A personagem opta por detonar o edifício que abriga a sede do Conselho, no exato momento em que seus membros se encontravam reunidos para deliberar sobre o futuro político de Zaun. Utilizando uma arma capaz de lançar projéteis explosivos, Jinx realiza um atentado contra essas figuras centrais do governo, instaurando uma ruptura institucional cujas implicações servirão de ponto de partida para os acontecimentos da segunda temporada.

4 A MELANCOLIA E LUTO EM *I CAN'T HEAR IT NOW*

Iniciaremos as análises com a cena que marca o primeiro momento musical da série, que está diretamente ligado ao desfecho da primeira temporada, o atentado promovido pela personagem Jinx. Como esperado, o atentado causou muitas vítimas, entre as vítimas fatais encontra-se a mãe de Caitlyn, fato que reconfigura significativamente o arco narrativo da personagem construído até então ao longo da série. Até esse momento, Caitlyn pode ser interpretada sob o arquétipo de “anjo” em relação a VI, pois a mesma sempre foi como uma bússola moral e empática, contrastando com as atitudes egoístas da outra personagem. Tal arquétipo é descrito como aquele que:

Tem a função de conectar o herói a um plano maior, a um destino. Embora possa ser evidente, muitas vezes sua função passa despercebida, ou é confundido com um guardião do limiar ou com o mentor. Se o herói fraqueja na jornada, é o anjo (um personagem ou acontecimento) que o recoloca no caminho correto. (Carreiro, 2021, p. 56)

Dessa maneira, ao cumprir seu papel de anjo ao mostrar a VI uma nova perspectiva sobre Piltover e prometer a si mesma lutar por uma Zaun melhor, após a tragédia causada por Jinx, Caitlyn, marcada pela dor e luto, passa a não seguir mais o arquétipo de anjo e assume o arquétipo de “guardião do limiar”, que segundo Carreiro (2021, p. 56) pode ser entendido como “[...] antagonista menor. Aliado do vilão, mas não tão poderoso quanto ele. Funciona como um obstáculo que o herói precisa transpor na trajetória para enfrentar o vilão. A função dramática é testar o herói.” E o início dessa mudança acompanhamos no momento musical que tem o foco no momento de luto da personagem, no enterro de sua mãe:

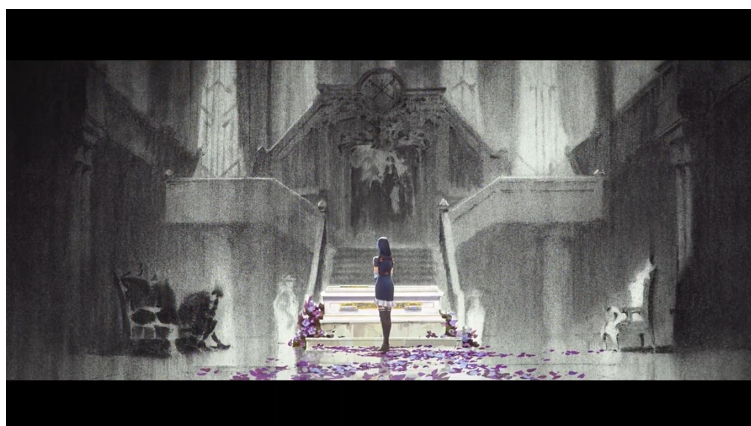


Figura 3 - Caitlyn em destaque observando a foto da família
Fonte: Série - *Arcane* - Temporada 2, episódio 1.

Para intensificar a construção estética da cena, a série recorre a uma técnica de animação artesanal, baseada no uso do carvão como elemento central. Os movimentos que circundam a personagem são desenvolvidos por meio desse recurso, com o objetivo de traduzir visualmente a experiência de luto e perda. Nesse contexto, o cenário ao redor da personagem adquire tonalidades esmaecidas, sem cor e com pouca definição, de modo a representar a percepção subjetiva da personagem, para quem o mundo se reduz à melancolia e ao vazio decorrentes da morte de sua mãe.

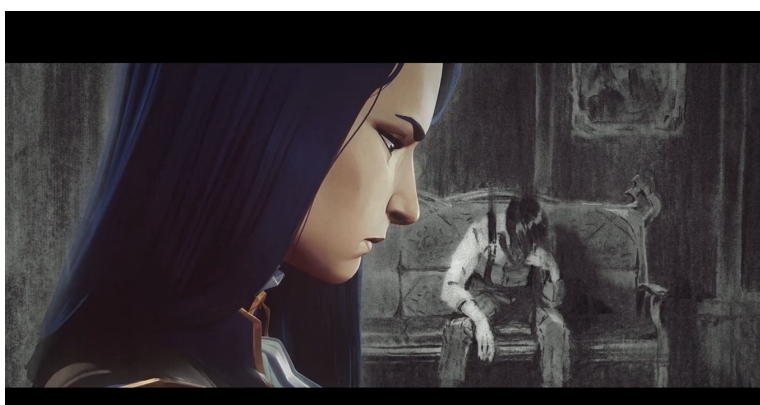


Figura 4 - Caitlyn em destaque e seu pai abalado no fundo
Fonte: Série - *Arcane* - Temporada 2, episódio 1.

Outro aspecto relevante dessa animação é a representação do luto, que não se restringe à personagem em primeiro plano, mas se estende a toda a cidade de Piltover. A destruição urbana e a morte dos governantes, decorrentes do ato terrorista proveniente da região periférica, instauram um sentimento coletivo de perda e vulnerabilidade. Nesse cenário, delineia-se o início de um processo de hostilidade e ruptura social, no qual tanto

os cidadãos quanto as forças de segurança de Piltover passam a direcionar sua resistência e ressentimento contra aqueles que os atacaram.



Figura 5 - Cidadãos de Piltover prestando homenagem aos falecidos
Fonte: Série - *Arcane* - Temporada 2, episódio 1.

Além de todo o trabalho de animação de repassar o sentimento de tristeza e luto das personagens, a música entra com um importante papel de conduzir as emoções e repassar em sua letra o que não está sendo dito, desta forma:

[...] a música exprime diretamente a sua participação na emoção da cena, dando o ritmo, o tom e o fraseado adaptado, isto evidentemente em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria, da emoção e do movimento. Podemos então falar de música empática (do termo empatia: faculdade de partilhar os sentimentos dos outros). (Chion, 2011, p. 14)

A música, nesse contexto empático, exerce no audiovisual o papel de intensificar a dimensão afetiva da cena. Nesse momento musical em específico, a combinação entre melodia e letra traduz a dor da personagem, reforçando o vínculo empático entre espectador e narrativa. Tal recurso sonoro não apenas amplifica a experiência emocional, mas também prepara o público para as transformações subseqüentes de Caitlyn, que, movida pelo desejo de vingança, terá sua trajetória profundamente marcada por esse acontecimento.

A canção que acompanha a cena, intitulada “*I Can’t Hear It Now*”, foi composta especialmente para a série. É interpretada e também composta pela cantora inglesa Freya Ridings em parceria com o compositor Alex Seaver. Em entrevista para o canal do *youtube* “Nerd Reactor”, o compositor falou um pouco sobre a concepção da música para a série. Seaver destacou como buscou traduzir os tons emocionais e narrativos do Ato 1 da temporada, e como foi um grande desafio alinhar a trilha sonora com a intensidade das cenas e personagens. Segundo o compositor: “É muito importante acertar nisso, porque

acontece logo no início do show, então eu senti que se a música não conseguisse transmitir algo realmente impactante sem ser piegas, seria um grande problema”⁵ (Nerd Reactor, 2024, 16:25) (Tradução nossa).

A música apresenta um ritmo lento e melancólico, marcado pela intensidade vocal da intérprete, cuja performance evoca sentimentos de dor e nostalgia. Os versos iniciais *“There is an ocean so dark down below the waves / Where you watch while these dreams gently float away”*, destacam a profundidade da perda experimentada pela personagem, sugerida pelo uso do oceano, que submete a um sentimento de estupor em seu luto, em que ela está tão imersa que não vê luz ao seu redor. O segundo verso reforça esse efeito, ao representar os sonhos antes almejados sendo dissipados e levados pela tragédia que acometeu não apenas a Caitlyn, mas toda a coletividade à sua volta.

Um pouco mais a frente na música, temos dois versos de suma importância, que resumem muito bem os sentimentos de tristeza e impotência sentidas pela deuteragonista: *“Just tell me how to keep breathing/ While pretending I’m not drowning”*. Durante a animação da cena, é possível perceber que Caitlyn tenta se manter composta durante todo o funeral ao não derramar nenhuma lágrima, ao contrário de seu pai que externaliza todos os sentimentos; esses versos resumem bem o que ela está sentindo, querendo saber como ficar bem novamente, mas, ao mesmo tempo, afogando-se em seu oceano de tristeza e perda. Radicetti destaca que:

Tais código ou sonoridades são as ferramentas comunicacionais capazes de induzir narrativas: códigos que se revelam por meio do reconhecimento, pelos ouvintes, de uma uniformização do uso de instrumentos, ritmos, práticas composicionais, modos de cantar etc. Em outras palavras, a música pode ser indutora de narrativas na medida em que seus códigos são coletivamente reconhecíveis.” (Radicetti, 2020 p. 45).

Desta forma, a dimensão sonora reforça essa atmosfera por meio de um ritmo lento, de uma interpretação vocal intensa e de uma melodia marcada pela tristeza, cuja letra com muitas metáforas, explicita a profundidade da dor da personagem diante da perda materna. Esse conjunto estético-narrativo, ao mesmo tempo em que intensifica a experiência emocional do espectador, também antecipa o impacto da tragédia nas escolhas futuras da personagem.

⁵ No original: “This was really important to get this right, because it’s so early in the show and so I just felt like if the sing wasn’t able to communicate something really powerful without being cheesy , it would be a big problem.”

5 CAÇADA E OPRESSÃO EM *HELLFIRE*

Ao final dos primeiros dois episódios da segunda temporada, observa-se uma transformação significativa na personagem Caitlyn, que como explicado anteriormente, deixou de representar o arquétipo “anjo” para representar o “guardião do limiar”. Profundamente afetada pelo luto e pela experiência traumática decorrente do ataque ao Conselho, ela reconfigura sua postura ética e profissional, movendo suas ações para a punição da responsável pela tragédia: Jinx. Essa mudança inaugura uma verdadeira cruzada pessoal movida pela vingança.

O momento musical em análise ocorre no terceiro episódio da temporada e cumpre a função de representar, de forma estilizada, a intensificação da perseguição a Jinx. Nesse segmento, observa-se Caitlyn à frente de um grupo de agentes, conduzindo uma operação marcada pelo emprego de armamento químico e pelo uso da violência. A sequência evidencia a expansão de uma política de repressão que atravessa todo o território de Zaun, na qual Caitlyn não apenas busca capturar Jinx, mas também promover uma espécie de “purificação” da cidade periférica, especialmente no que tange ao combate às drogas e a outros elementos considerados ameaças à ordem de Piltover.



Figura 6 - Caitlyn com seu grupo de agentes dando início a operação
Fonte: Netflix (série animada *Arcane*) - Temporada 2, episódio 3.

A animação emprega de maneira estratégica o uso das cores (principalmente a cor verde) como recurso semiótico para enfatizar a toxicidade associada ao armamento químico utilizado na operação. Essa escolha cromática reforça visualmente a atmosfera de coerção imposta aos habitantes de Zaun, que são submetidos a uma forma de pressão destinada a compeli-los a entregar informações sobre o paradeiro de Jinx. De acordo com a

teoria das cores de Eva Heller, o verde pode ser associado à ideia de veneno. Segundo a autora, essa conotação decorre do seguinte princípio:

O verde se tornou a cor do veneno em função da tinta usada para pinturas artísticas. Desde a Antiguidade se conhecia um verde luminoso, que era obtido a partir de chapas de cobre que, tratadas com vinagre, produziam azinhavre. Esse azinhavre era raspado e misturado com cola ou gema de ovo, ou ainda com óleo, como aglutinantes – desse modo era produzida a tinta. Esse é o verde intenso que vemos nos telhados de cobre, que é também chamado de “verde cobre”, e que tem efeito tóxico. (Heller, 2000, p. 206)

Desta forma, o uso da cor verde durante todo o momento musical, tem a intenção de destacar o uso dessa substância nociva para os humanos, evidenciando ainda mais a utilização de meios violentos que, em uma perspectiva de ética, torna-se um fator que destaca essa mudança na moralidade da personagem Caitlyn.



Figura 7 - Caitlyn procurando o paradeiro de Jinx
Fonte: Netflix (série animada *Arcane*) - Temporada 2, episódio 3.

O momento musical evidencia o uso da força e intimidação na busca por informações e respostas, além disso, escancara a crescente obsessão de Caitlyn em sua busca por Jinx, deixando explícito que a personagem mais nobre, até então apresentada, pode mostrar traços de vilania. Desta forma, Vanoye sugere que:

De fato, as impressões, emoções e intuições, nascem da relação do espectador com o filme. A origem de algumas delas pode evidentemente dizer mais do espectador do que do filme (porque o espectador tende a projetar no filme suas próprias preocupações). O filme, porém, permanece a base na qual suas projeções se apoiam (Vanoye, 2014, p. 13).

A cena funciona para reflexões mais complexas, uma vez que o deslocamento da personagem em direção a atitudes mais violentas e obsessivas tende a provocar estranhamento, desconforto ou julgamento moral. No entanto, a construção do momento musical, com sua intensidade sonora, enquadramentos dramáticos e representação explícita da escalada de violência, permite essas possibilidades de leitura, provocando o público a questionar a integridade moral de Caitlyn.



Figura 8 - Caitlyn cada vez mais obcecada pela busca por Jinx
 Fonte: Netflix (série animada *Arcane*) - Temporada 2, episódio 3.

A música “*Hellfire*”, que acompanha este momento musical do episódio, foi composta e performada pela banda de rock estadunidense FEVER 333. Seguindo o gênero musical da banda, a música tem uma batida frenética e uma performance vocal poderosa que expressa a intensidade dos atos mostrados nas cenas. A letra da música dialoga diretamente com os conflitos internos vivenciados por Caitlyn ao longo de sua perseguição a Jinx, articulando temas como dúvida moral, descontrole emocional e ambiguidade ética. Um dos versos iniciais “*Can I do the right thing for the wrong reason?*” sintetiza essa complexidade, ao expor de maneira explícita o dilema que permeia as decisões da personagem e questiona suas motivações diante da violência crescente que ela própria passa a exercer.

Assim, esse momento musical não apenas avança a narrativa, mas também amplia a complexidade psicológica da personagem, permitindo que o espectador perceba a tensão interna entre seus princípios e suas ações. Ao revelar fissuras em sua suposta nobreza, a série sugere que, diante do trauma e da pressão política, mesmo figuras honradas podem adotar comportamentos ambíguos, e é justamente nessas nuances que é enriquecida a experiência interpretativa e é fortalecida a dimensão dramática da obra.

6 A RESISTÊNCIA EM *PAINT THE TOWN BLUE*

A perseguição a Jinx desencadeia consequências sociopolíticas mais amplas. Em resposta à crescente tensão entre Piltover e Zaun, instaura-se um regime de intensificação das práticas policiais no território zaunita. A operação, conduzida sob o discurso de segurança e contenção da ameaça, rapidamente evoluiu para um controle marcado pelo uso da força. A população local passa a ser submetida a abordagens violentas, restrições de

circulação e vigilância ostensiva, configurando um cenário de opressão que escancara as desigualdades históricas entre as duas regiões.

Dessa forma, o episódio 4 inicia o Ato II da série com um momento musical que mostra toda a construção desse símbolo de resistência que Jinx passa a representar, destacando a cor azul de seu cabelo (elemento muito característico da personagem) como a cor da revolução:

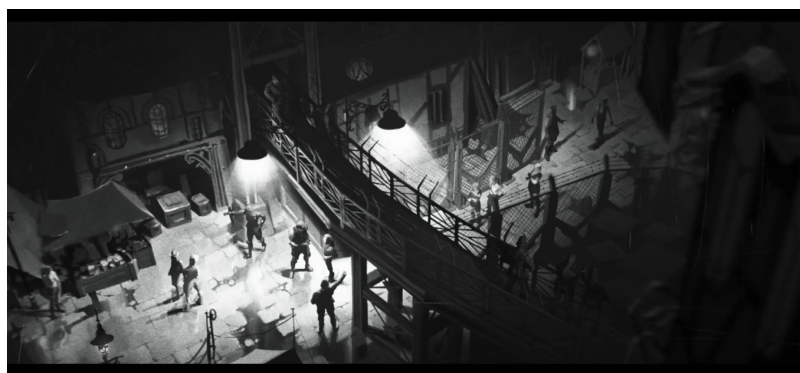


Figura 9 - Policiais instaurando um regime de controle em Zaun
Fonte: Netflix (série animada) *Arcane* - Temporada 2, episódio 4.

Em meio às crescentes tensões entre Piltover e Zaun, a figura de Jinx emerge como um símbolo de resistência. Seu ataque à cidade de Piltover, embora tenha sido por motivações pessoais complexas, é reinterpretado coletivamente pela população zaunita como um gesto de afirmação política. Desta forma, Jinx passa a ser percebida como uma revolucionária, cuja ação violenta teria contribuído para a elevação da soberania de Zaun diante da hegemonia de Piltover.

Jinx pode ser entendida seguindo o arquétipo de personagem “arauto” que segundo Carreiro (2021, p. 55) “ [...] anuncia a mudança na trama. Às vezes, desencadeia a ação. Pode servir de inspiração ou reforçar no herói a decisão de enfrentar a jornada. Depois de cumprir sua função dramática, desaparece (ou muda de arquétipo).” Desta maneira, entende-se que Jinx, mesmo que sem nenhuma intenção, na visão daquelas pessoas, passa de um arauto de azar para uma heroína:



Figura 10 e 11 - Cidadãos zaunitas lutando contra a opressão policial
 Fonte: Netflix (série animada) *Arcane* - Temporada 2, episódio 4.

A série utiliza a cor azul como elemento semiótico central para identificar as pessoas associadas à resistência. A cor azul, quando utilizada, é muito associada à calma, melancolia, e, principalmente, à frieza. Segundo Heller (2013):

O azul é a mais fria dentre as cores. O fato de o azul ser percebido como frio baseia-se na experiência: nossa pele fica azul no frio – até nossos lábios ficam azuis; o gelo e a neve têm uma cintilação azulada. O azul tem um efeito mais frio do que o branco, pois o branco significa luz – o azul é sempre o lado sombrio. (Heller, 2000, p. 56).

Desta forma, a série subverte a percepção preconcebida da cor azul como uma cor de frieza e melancolia, e a transforma em uma cor símbolo da resistência. Para tanto, a animação adota predominantemente uma paleta em preto e branco, cuja função é intensificar o contraste visual e simbólico quando o azul irrompe na cena. Essa transição cromática é acionada em momentos específicos de resistência ou contestação, operando como marcador estético da rebeldia coletiva, evidenciando a insatisfação popular diante dos acontecimentos que atravessam a narrativa.



Figura 12 - Criança imitando a mesma pose de Jinx da pintura da parede
Fonte: Netflix (série animada) *Arcane* - Temporada 2, episódio 4.

Observa-se que a figura de Jinx passa a compor esse símbolo de resistência que inspira a população a ir contra esse regime totalitário em que todos os zaunitas são vistos pelas autoridades como um terrorista em potencial.

A canção que acompanha o momento musical desse episódio foi composta e interpretada pela artista estadunidense Ashnikko, em colaboração com o compositor Thomas Slinger. Em declarações em suas redes sociais, a cantora manifesta entusiasmo quanto à participação no projeto, enfatizando a relevância de compor uma faixa dedicada a uma personagem tão complexa e multifacetada quanto Jinx.

A música intitulada *“Paint the Town Blue”* segue o gênero pop com influências do rock em sua estrutura sonora: observa-se a convergência de uma batida acelerada, uma linha melódica intensa e uma letra de caráter provocativo, elementos que expressam a natureza caótica, desafiadora e insurgente que define a personagem no universo narrativo da série. Segundo Radicetti (2020, p. 45) “Seja qual gênero for, uma vez inserida em um audiovisual, a música contribui para a intensificação da narrativa fílmica na medida em que esta é capaz de estabelecer um vínculo a mais com o espectador, ao acionar suas memórias representacionais e emocionais.”

A canção incorpora um tom abertamente provocativo, perceptível já em seu verso inicial, que diz *“Oh, you want a villain? Lemme show you how I evil”*. Evidencia-se, assim, apropriação da identidade vilanesca atribuída à personagem e, por extensão, aos grupos sociais que se insurgem contra a opressão exercida por Piltover. Tal estratégia discursiva sugere um movimento de ressignificação política, em que a figura do “vilão” é assumida como forma de contestação e enfrentamento às narrativas hegemônicas.

Essa construção simbólica se intensifica no refrão, que destaca *“Paint the town blue, riots all around you”*, em que a cor azul é mobilizada como a cor de resistência

coletiva e de afirmação revolucionária. O verso associa explicitamente o azul à deflagração de revoltas, consolidando-a como marcador visual e político da luta de Zaun contra as estruturas opressivas que historicamente a subjugam.

Então, é evidenciado que Jinx não apenas se consolida como um ícone de resistência dentro da narrativa, mas também como um elemento catalisador das tensões sociais e políticas que atravessam Zaun. O momento musical exposto cumpre papel central nesse processo ao intensificar, por meio de sua sonoridade pulsante e de sua letra provocativa, a construção simbólica da personagem como agente insurgente.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, podemos observar que Arcane não se limita a ser apenas uma adaptação de um jogo popular, mas uma obra audiovisual complexa, que utiliza de forma cuidadosa e expressiva a união entre imagem e música para construir sentidos que vão muito além da superfície. As três sequências analisadas mostram como a série aposta na força das emoções, dos símbolos e da estética para aprofundar a trajetória de suas personagens e ampliar a dimensão política desse universo ficcional.

Nos momentos musicais escolhidos, a música não funciona apenas como um recurso sonoro vazio: ela guia o espectador, intensifica conflitos internos, traduz sentimentos que não são ditos em palavras pelas personagens e reforça a atmosfera emocional de cada cena. Seja na dor silenciosa de Caitlyn, na sua subsequente transformação movida pelo luto e ressentimento, ou na ascensão de Jinx como símbolo de resistência, percebe-se que som e imagem trabalham juntos para revelar nuances que só podem ser compreendidas plenamente quando esses elementos atuam de forma integrada.

Além disso, a série demonstra como a linguagem visual, marcada por escolhas estilísticas fortes, paletas cromáticas simbólicas e técnicas de animação expressivas, contribui diretamente para a construção dos sentidos narrativos. Cores, movimentos e sons não estão ali apenas para adornar a cena, mas para traduzir estados emocionais, tensões sociais e mudanças dramáticas que moldam esse mundo.

Com base nas análises apresentadas, pode-se concluir que Arcane se destaca justamente por explorar o potencial máximo da narrativa audiovisual. A série entende que a música pode conduzir os sentimentos, que a imagem pode sugerir aquilo que não é dito e que, quando esses recursos se complementam, a história ganha profundidade e impacto. Ao tratar temas como luto, violência, vingança e resistência, *Arcane* constrói um universo

onde estética e narrativa caminham juntas, tornando a experiência do espectador mais rica, sensorial e emocionalmente envolvente.

Por fim, este trabalho buscou mostrar como os momentos musicais da série vão além de simples cenas estilizadas: eles revelam escolhas narrativas importantes, ajudam a moldar a interpretação do público e reforçam o papel da animação como linguagem capaz de explorar temas densos e complexos sem abrir mão da força artística que caracteriza a obra.

REFERÊNCIAS

ARCANE. Direção: Pascal Charrue e Arnaud Delord. Produção: Christian Linke e 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. Streaming, son., color. Legendado e dublado. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 10 nov. 2025.

CARREIRO, Rodrigo. **A linguagem do cinema**: uma introdução. – Recife : Ed. UFPE, 2021. *E-BOOK* (235 p .) SBN 978-65-5962-032-6. Disponível em: <<https://editora.ufpe.br/books/catalog/book/519>>. Acesso em: 10 nov. 2025.

CHION, Michel. **Audiovisão, som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia. 2011.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e razão**. São Paulo: Gustavo Gili, 2000.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução André Cechinel. 2. ed. - Florianópolis : Ed. da UFSC, 2013.

IMDB. **Arcane**. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt11126994/?ref_=fn_al_tt_1. Acesso em: 10 nov. 2025.

LANG, Amanda. **Ashnikko – Paint The Town Blue**. Euphoriazine, 2024. Disponível em: <<https://www.euphoriazine.com/blog/2024/09/music/tracks-ashnikko-paint-the-town-blue>> . Acesso em: 15 nov. 2025

NERD REACTOR. Behind the Music of Arcane Season 2: Alex Seaver (Mako) on I Can't Hear It Now & Heavy Is the Crown. [Vídeo]. YouTube, 11 de novembro de 2024. 30min25s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=y4k_NbsWb4o&t=996s> Acesso em: 10 nov. 2025.

NETFLIX. Arcane. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81435684>. Acesso em: 10 nov. 2025.

POTOMKINA, Oksana. **Reflection of the past**. 2025. Pintura. Disponível em: <<https://joseartgallery.com/artwork/painting-cityscapes-otrazenie-proslogo>> Acesso em: 7 dez. 2025.

RADICETTI, Felipe. **Trilhas sonoras**: o que escutamos no cinema, no teatro e nas mídias audiovisuais. 1. ed. Curitiba: InterSaberes. 2020.

SANTOS, Charles Felipe dos. **LEAGUE OF LEGENDS E LINGUAGEM**: um exercício de análise de forma e sentido. 2019. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Letras Português-Inglês) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS. São Leopoldo, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/11508/Charles%20Felipe%20dos%20Santos.doc?sequence=1>>. Acesso em: 10 nov. 2025.

VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 7. ed. São Paulo: Papyrus Editora, 2014.

Figura 2 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 1, temporada 1. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 7 dez. 2025.

Figura 3 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 1, temporada 2. Fonte: Netflix. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 5 nov. 2025.

Figura 4 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 1, temporada 2. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 5 nov. 2025.

Figura 5 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 3, temporada 2. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 5 nov. 2025.

Figura 6 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 3, temporada 2. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 5 nov. 2025.

Figura 7 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 3, temporada 2. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 5 nov. 2025.

Figura 8 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 4, temporada 2. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 5 nov. 2025.

Figuras 9 e 11 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 4, temporada 2. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 5 nov. 2025.

Figura 12 – Imagem da série "Arcane", captura de tela do episódio 4, temporada 2. Fonte: NETFLIX. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/81435684>. Acesso em: 5 nov. 2025.