

# CONTRASTES E PARALELOS DE ARCANÉ: UMA ANÁLISE A PARTIR DOS ESTILOS ART DÉCO E ART NOUVEAU

*CONTRASTS AND PARALLELS OF ARCANÉ: AN ANALYSIS FROM THE ART DÉCO AND ART NOUVEAU STYLES*

*CONTRASTES Y PARALELOS DE ARCANÉ: UN ANÁLISIS A PARTIR DE LOS ESTILOS ART DÉCO Y ART NOUVEAU*

Lorena Pereira de Almeida Bastos Assis<sup>1</sup>  
Larissa Priscila Bredow Hilgemberg<sup>2</sup>

## Resumo

O presente artigo reflete sobre o uso dos estilos art déco e art nouveau na série animada Arcane, por meio de uma análise dos contrastes e paralelos de ambos os estilos. No decorrer do trabalho, pretendeu-se demonstrar os contrastes visuais presentes na série Arcane, como cor, linhas e formas; apresentar os estilos art déco e art nouveau abordando suas respectivas origens, filosofias e características visuais; e por fim, analisar o uso de ambos os movimentos na criação dos cenários de Arcane. Para tanto, foi realizada uma pesquisa comparativa entre o aspecto visual da série Arcane e os estilos art déco e art nouveau. A história de Arcane se passa em uma cidade dividida em duas regiões bastante desiguais, sendo Piltover uma região próspera em que impera o desenvolvimento tecnológico; e Zaun uma região periférica afetada pela pobreza e atividades ilícitas, embora fortemente influenciada pela busca por inovações tecnológicas. No decorrer da série, o espectador consegue situar-se nos diferentes ambientes graças ao uso de art déco como inspiração de Piltover, enquanto o art nouveau é inspiração para Zaun. Assim como em art déco, Piltover é coberta por edifícios grandiosos, uniformes, geométricos e dourados, enquanto Zaun, tal como em art nouveau, possui edifícios retorcidos e orgânicos, com linhas expressivas e assimétricas. A escolha por ambos os estilos vai além dos seus contrastes, mas se consolida em suas semelhanças, já que tanto art déco quanto art nouveau foram estilos otimistas, nascidos de movimentos pós-guerra, influenciados pelo desenvolvimento industrial e tecnológicos de suas épocas, tal como Piltover e Zaun.

**Palavras-chave:** Arcane; art déco; art nouveau.

## Abstract

The present article delves into the utilization of art deco and art nouveau styles within the animated series Arcane, offering an analysis of the contrasts and parallels between the two. The objective throughout this study is to illustrate the visual disparities found within the Arcane series, encompassing elements such as color, lines, and shapes. Additionally, it aims to explore the origins, philosophies, and visual characteristics of both art deco and art nouveau styles, followed by an examination of their incorporation into the creation of Arcane's settings. To achieve this, a comparative analysis was conducted between the visual aesthetics of the Arcane series and the art deco and art nouveau styles. Arcane's narrative unfolds within a city divided into two markedly disparate regions: Piltover, a prosperous area dominated by technological advancements, and Zaun, a peripheral region marked by poverty and illicit activities, yet strongly influenced by the pursuit of technological innovation. Throughout the series, viewers can discern between these distinct environments, with Piltover drawing inspiration from art deco, and Zaun from art nouveau. Much like the grand, uniform, geometric, and golden buildings characteristic of art deco, Piltover is portrayed with similar architectural features. Conversely, Zaun, reminiscent of art nouveau, exhibits twisted and organic structures with expressive and asymmetrical lines. The selection of both styles extends beyond their contrasts, encapsulating their shared optimistic essence born from post-war movements and influenced by the industrial and technological advancements of their respective eras, mirroring the dichotomy between Piltover and Zaun.

**Keywords:** Arcane; art déco; art nouveau.

---

<sup>1</sup>Bacharelado no Curso de Artes Visuais do Centro Universitário Internacional Uninter. E-mail: lorenaax.bastos@gmail.com

<sup>2</sup>Docente no Centro Universitário Internacional Uninter. E-mail: larissa.h@uninter.com

## Resumen

Este artículo reflexiona sobre el uso de los estilos *art déco* y *art nouveau* en la serie animada *Arcane*, por medio de un análisis de los contrastes y paralelos de ambos estilos. En el transcurrir del trabajo, se quiso demostrar los contrastes visuales presentes en la serie *Arcane*, como color, líneas y formas; presentar los estilos *art déco* y *art nouveau*, abordando sus respectivos orígenes, filosofías y características visuales; y, por fin, analizar el uso de ambos movimientos en la creación de los escenarios de *Arcane*. Para tanto, se realizó una investigación comparativa entre el aspecto visual de la serie *Arcane* y los estilos *art déco* y *art nouveau*. La historia de *Arcane* se pasa en una ciudad dividida en dos regiones muy desiguales, siendo Piltover una región próspera en la que impera el desarrollo tecnológico; y Zaun, una región periférica afectada por la pobreza y actividades ilícitas, aunque fuertemente influenciada por la búsqueda por innovaciones tecnológicas. A lo largo de la serie, el telespectador consigue situarse en los diferentes ambientes gracias al uso de *art déco* como inspiración de Piltover, mientras el *art nouveau* es inspiración para Zaun. Así como en *art déco*, Piltover es cubierta por edificios grandiosos, uniformes, geométricos y dorados, mientras Zaun, tal como en *art nouveau*, posee edificios retorcidos y orgánicos, con líneas expresivas y asimétricas. La elección de ambos los estilos van más allá de sus contrastes, pero se consolida en sus semejanzas, ya que tanto el *art déco* como el *art nouveau* fueron estilos optimistas, nacidos de movimientos posguerra, influenciados por el desarrollo industrial y tecnológico de sus épocas, tal como Piltover y Zaun.

**Palabras clave:** *Arcane*; *art déco*; *art nouveau*.

## 1 Introdução

Lançada em 2021 pela Netflix, *Arcane* é uma série animada que conquistou uma audiência bastante diversificada, ultrapassando os limites do jogo virtual *League of Legends*, do qual é derivada. O sucesso da série deve-se ao seu conjunto como obra, incluindo a qualidade sonora, a narrativa imersiva e muito bem elaborada, mas principalmente devido às suas características visuais.

Diariamente, são lançados nas plataformas de *streaming* conteúdos majoritariamente voltados ao entretenimento. Dentre eles, poucos levantam reflexões acerca de suas características visuais. A série animada *Arcane* é um produto ímpar neste quesito, e o presente trabalho visa contribuir para a observação de contrastes visuais e discussão de dois estilos não muito populares, mas que se fizeram presente na determinada obra: o *art déco* e o *art nouveau*. Esses estilos contribuíram não só para a ambientação das cenas, mas também auxiliaram a moldar a narrativa de *Arcane* por meio de seus contrastes e paralelos.

Nesse sentido, o presente estudo tem como objetivo analisar as influências do uso de *art déco* e *art nouveau* como estilos predominantes na ambientação de *Arcane* e suas contribuições visuais e narrativas para a série animada. Como objetivos específicos, pretende-se demonstrar os contrastes presentes na série *Arcane*, como cores, linhas e formas; apresentar as características visuais, contextualização histórica e filosófica por trás dos estilos *art déco* e *art nouveau*; e analisar o uso dos estilos *art déco* e *art nouveau* na série animada *Arcane*.

A primeira parte do estudo abordará os contrastes presentes em *Arcane*, começando pelas sociedades de Piltover e Zaun, classificando-os nos estilos *art déco* e *art nouveau*.

Apresenta-se, brevemente, as características visuais das duas cidades; em seguida, os personagens que vivem nessas regiões e seus contrastes quanto à cor, figurino e forma. A segunda parte contemplará as especificidades e contrastes de cada movimento, assim como o uso de ambos em *Arcane*. A terceira e última parte abordará as filosofias e paralelos entre os estilos *art déco* e *art nouveau*, além da escolha desses estilos.

Conclui-se o trabalho descrevendo como o contraste foi um tema pertinente à *Arcane*, e como utilizaram-se os estilos *art déco* e *art nouveau* para ambientar e ajudar a construir a narrativa da série animada a partir de suas características em comum e suas divergências.

## 2 Metodologia

Para a produção do trabalho, foi realizada uma pesquisa bibliográfica em diversos repositórios científicos on-line, como Google Acadêmico, SciELO e Capes, sobre os estilos *art déco*, *art nouveau* e sobre a série animada *Arcane*. Os termos pesquisados relacionados à temática foram: *art déco*; *art nouveau*; *Arcane*; *League of Legends Arcane*; *Riot Arcane*; e *Arte Arcane*.

As bibliografias relacionadas à *Arcane* foram produzidas nos últimos dois anos, desde a data de lançamento da série, tendo conteúdos pertinentes para a análise de suas características visuais. Já as bibliografias relacionadas ao *art déco* e *art nouveau* visam contribuir para uma compreensão de suas respectivas características visuais, contextos históricos e filosofias, não havendo delimitação quanto às datas de publicação.

Além disso, foi necessária uma pesquisa de imagens relacionadas a ambos os estilos artísticos e de frames da série animada para fins comparativos. A partir dessas pesquisas, tendo previamente selecionado os levantamentos bibliográficos e imagens para o trabalho, foi feita uma revisão do conteúdo e um fichamento de citações de cada obra.

Dentre os diversos autores pesquisados e estudados para a análise imagética de *Arcane*, o trabalho conta com o respaldo da monografia de Alessandra Gabriela Jessica Gonzáles Eggerstedt e Janett Ximena Gutierrez Hanco (2022) para pesquisar sobre o uso dos elementos primordiais como cor, linha e forma na série animada; do vídeo do canal Chroma Moma para analisar o uso de *art déco* e *art nouveau* em *Arcane*; e do vídeo do canal T B Skyen para comparar a moda dos habitantes dos distritos em que a série é ambientada.

Já os autores Alvarez (ano), Dewidar (ano) e Pombar (ano) contribuíram para a compreensão dos estilos de *art déco* e *art nouveau*, sendo que Dewidar (ano) se aprofundou sobre o *art déco*, Pombar (ano) investigou sobre o *art nouveau* e Alvarez (ano) estudou a

transição entre ambos os movimentos. Esses autores contribuíram para o entendimento das características inerentes a cada um dos estilos, através da pesquisa sobre suas respectivas especificidades, contextos históricos, semelhanças, motivos, entre outros aspectos.

### 3 Os contrastes de *Arcane*

Ambientado nas regiões de Piltover e Zaun, *Arcane* é uma história primordialmente baseada em contrastes socioeconômicos que regem o delicado equilíbrio entre os distritos de uma cidade antes unida. Desde o primeiro capítulo, a série introduziu uma série de contrastes visuais de modo a trabalhar o próprio contraste inerente à trama, através da cor, iluminação e forma de seus personagens e cenários.

A história de Piltover e Zaun é uma história de contraste: o rico contra o pobre, o rígido contra o fluido, a luz contra a escuridão. E para fazer isso, os designers de *Arcane* escolheram dois estilos de arte diferentes para representar suas cidades, *art déco* para a cidade de Piltover e *art nouveau* para a cidade de Zaun (CHROMA MOMA, 2021, 0'43, tradução nossa<sup>3</sup>).

As influências dos estilos *art déco* e *art nouveau* podem ser observadas nos cenários de *Arcane* em Piltover e Zaun, respectivamente. Assim como na arquitetura de *art déco*, os edifícios e casas de Piltover são imponentes e trabalham fortemente a simetria em torno de formas geométricas, enquanto Zaun, inspirando-se na *art nouveau*, é fluída e quase completamente assimétrica, apresentando uma arquitetura aparentemente instável (TB Skyen, 2021).

Figura 1 – Piltover



Fonte: Tomas Osang Muir

Figura 2 – Zaun



Fonte: Kevin Le Moigne

As cidades também diferem entre si quanto à paleta de cores e luminância: “diferentes tons de verde podem ser vistos no distrito de Zaun enquanto variados tons de amarelo, dourado

<sup>3</sup> No original: The story of Zaun and Piltover is a story of contrast: the rich versus the poor, the rigid versus the fluid, the light versus the dark. And to do that the designers of *Arcane* chose two different art styles to represent their cities, *art déco* for the city of Piltover and *art nouveau* for the city of Zaun.

e branco podem ser vistos na cidade de Piltover” (Eggerstedt; Hanco, 2022, p. 59, tradução nossa<sup>4</sup>). Piltover é representada a partir de uma luminosidade natural e tons dourados, transmitindo a sensação de imponência e riqueza, assim como na *art déco*, enquanto Zaun é retratada com luzes artificiais e tons esverdeados que remetem às influências da natureza sob a *art nouveau*, ainda que o ambiente seja desprovido de flora devido ao seu ecossistema inóspito.

Os contrastes de cor também podem ser percebidos claramente em personagens antagônicos de *Arcane*, tanto em suas características físicas quanto em seus figurinos: “A série é cheia de cores opostas aplicadas nos personagens. O oposto de Vi é Jinx, o oposto de Vander é Silco, o oposto de Jayce é Victor e o oposto de Zaun é Piltover” (Eggerstedt; Hanco, 2022, p. 58, tradução nossa<sup>5</sup>).

As protagonistas e irmãs Vi e Jinx, por exemplo, possuem cabelos curtos avermelhados e longos azulados, respectivamente.

Figura 3 – Vi

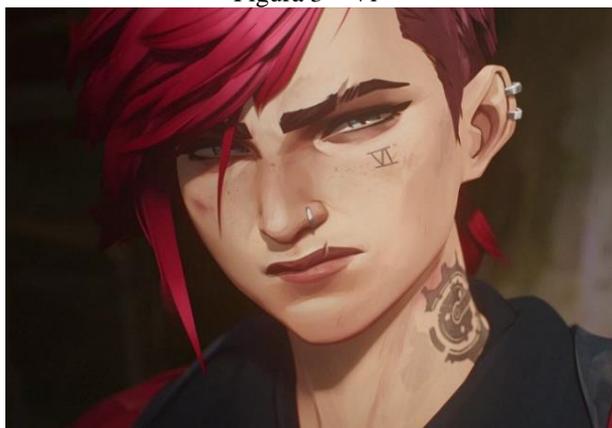
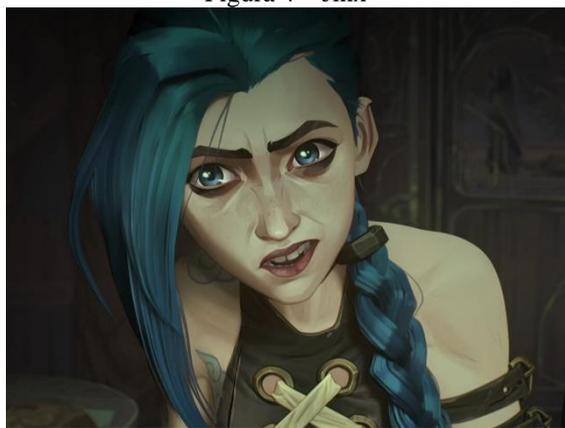


Figura 4 – Jinx



Fonte: Alexandre Bourlet

Temos também os contrastes nas vestimentas dos cidadãos de cada distrito, como nos “meninos de rua pobres das favelas de Zaun, e essa herança se mostra neles de uma forma interessante: pela assimetria.” (TB Skyen, 2021, 1’10, tradução nossa<sup>6</sup>). Suas roupas possuem tons frios, tal como azul e marrom, são desalinhas, amarrotadas e assimétricas. De forma antagônica, os residentes de Zaun, principalmente os da alta sociedade, vestem roupas ornamentadas com tonalidades quentes, como dourado e vinho, formatos simétricos e acessórios pomposos que demonstram a riqueza de suas castas.

<sup>4</sup> No original: En el distrito de Zaun se aprecian diferentes matices de verde. En la ciudad de Piltover se aprecian diferentes matices de amarillo, dorados y blanco.

<sup>5</sup> No original: La serie está llena de colores opuestos aplicados en los personajes, por ejemplo, el opuesto de Vi es Jinx, el opuesto de Vander es Silco, el opuesto de Jayce es Victor y el opuesto de Zaun es Piltover.

<sup>6</sup> No original: Poor street kids from the slums of Zaun, and that heritage shows on them in an interesting way: asymmetry.

A simetria está em toda a moda de Piltover, e por boas razões. Geralmente é visualmente agradável e muito difícil de alcançar. É não só a linguagem visual da precisão, das medidas exatas, do equilíbrio, mas também uma linguagem visual do trabalho meticuloso e do artifício pelo que se presta naturalmente à estética da opulência e da riqueza, e também da tecnologia. (TB Skyen, 2021, 2'45, tradução nossa<sup>7</sup>).

Figura 5 – Moda de Zaun



Figura 6 – Moda de Piltover



Fonte: T B Skyen

De forma mais sutil, além dos contrastes de cor, as formas dos personagens também dizem muito sobre as personalidades e papéis que eles desempenham na trama de *Arcane*.

As formas também refletem a personalidade dos personagens e como eles são percebidos pelo público. Os antagonistas das séries que denotam mistério ou maldade têm corpo e rosto triangulares. Os personagens que denotam força e confiança têm o rosto e o corpo constituídos por formas retangulares e os personagens que denotam ternura e sabedoria têm o rosto e o corpo constituídos por formas circulares (Eggerstedt; Hanco, 2022, p. 57, tradução nossa<sup>8</sup>).

<sup>7</sup> No original: Symmetry is all over Piltover's fashion and for good reason. It's generally visually pleasing, of course, and it's also very hard to achieve. It's the visual language of precision, of exacting measurements, of balance, but also a visual language of painstaking work and artifice so it lends itself naturally to the aesthetics of opulence and wealth but also of technology.

<sup>8</sup> No original: Las formas también reflejan la personalidad de los personajes y cómo estos son percibidos por la audiencia. Los antagonistas de la serie que denotan misterio o maldad tienen el cuerpo y rostro triangulares. Los personajes que denotan fortaleza y confianza tienen el rostro y el cuerpo están conformados por formas rectangulares y los personajes que denotan ternura y sabiduría tienen el rostro y el cuerpo están conformados por formas circulares.

Figura 7 – Silco



Figura 8 – Jayce



Figura 9 – Heimerdinger



Fonte: Alexandre Bourlet

### 3.1 Contrastes entre *art déco* e *art nouveau*

Embora sejam bastante perceptíveis os contrastes visuais entre os dois distritos de *Arcane*, a maneira como foram apresentados é formidável. Percebe-se a intenção das escolhas artísticas que levaram a produção a utilizar dois estilos diferentes, *art déco* e *art nouveau*, para representar Piltover e Zaun, respectivamente.

As diferenças visuais entre esses dois estilos artísticos são aparentes, e há alguns benefícios nisso. Pelo lado prático, é uma leitura instantânea. É imediatamente claro onde estamos, o que significa que eles [os personagens] são capazes de ir e vir entre os dois lugares sem que o público fique confuso se eles estão em Piltover ou Zaun. A segunda diferença, é claro, é tematicamente – a forma como isso reforça a história. (Chroma Moma, 2021, 1’54, tradução nossa<sup>9</sup>).

Quanto às diferenças entre os movimentos, trataremos primeiro sobre o *art déco*, incluindo suas principais características e sua influência sobre Piltover. O *art déco* é um estilo que “valoriza a estética da máquina, enfatiza a sobriedade da decoração e a utilização de novos materiais.” (Alvarez, 2002, p. 48, tradução nossa<sup>10</sup>). Em *Arcane*, o distrito de Piltover é bastante adepto a descobertas tecnológicas, sendo berço de uma inovação chamada Hextech, utilizada pelos seus cidadãos para produzirem diversos tipos de artefatos. A inovação tem impacto até mesmo na arquitetura de certas construções, como a torre Hextech.

Os cidadãos de Piltover são representados com sorrisos estampados nos rostos,

<sup>9</sup>No original: The visual differences between these two art styles are apparent and there are a couple of benefits to that. On a practical side, it makes for an instant read. It's immediately clear where we are at so that means they [the characters] are able to jump back and forth between the two places seamlessly without the audience being confused at whether they are at Piltover or Zaun. The second, of course, is thematically – the way it reinforces the story.

<sup>10</sup>No original: [...] enaltece la estética de la máquina, enfatiza la sobriedad de la decoración y la explotación de nuevos materiales.

encantados com os objetos tecnológicos ao seu redor. O mesmo sentimento é visto em *art déco* e, segundo Dewidar (2017, p. 4, tradução nossa<sup>11</sup>): “os anos vinte do século passado foram uma época de alegria e esperança, e as massas abraçaram esse novo visual de braços abertos. Era um símbolo da economia forte e inspirava esperança de um futuro próspero”.

Durante o período de paz, Piltover prosperou, e isso pode ser percebido no aspecto ostensivo e austero do cenário inspirado pelo *art déco*, percebido como “um reflexo da sociedade de Piltover, com seus conselhos e academias e estilo de vida dogmático, mas confortável” (Chroma Moma, 2021, 2’40, tradução nossa<sup>12</sup>). O estilo de *art déco* buscou o equilíbrio na tênue balança entre simplicidade e extravagância, modernidade e antiguidade, robustez da máquina e pompa na paleta de cores.

Embora se baseie fortemente na antiguidade, o *art déco* foi considerado ultramoderno no auge de sua popularidade, com alguns dos primeiros designs de Déco vindos da escola Bauhaus na Alemanha. O estilo combina os motivos circulares, trapezoidais e retangulares da Era da Máquina com os acabamentos de alto brilho e a glamorosa paleta de cores em preto e branco da tela lenticular prateada (Dewidar, 2017, p. 4, tradução nossa<sup>13</sup>).

Os espaços internos dos edifícios de Piltover se assemelham bastante às construções arquitetônicas de *art déco* pelo uso de uma paleta de cores com tons em branco, dourado e preto, uso de simetria nos tetos e janelas e trabalho com padrões geométricos. As linhas retas são fortes e rígidas, denotando elegância, poder, harmonia, e uniformidade, de acordo com os valores de Piltover, considerada a “cidade do progresso”, onde tecnologia e meticulosidade são a base da sociedade (Eggerstedt; Hanco, 2022). Quando há uso de linhas curvilíneas, elas seguem um fluxo, e não correm livremente, pelo contrário: “as linhas curvas são mais precisas e limpas que as onduladas e podem ser apreciadas simetricamente em Piltover nas portas, janelas, estruturas e vitrais” (Eggerstedt; Hanco, 2022, p. 55, tradução nossa<sup>14</sup>).

---

<sup>11</sup>No original: The twenties of the last century was a time of joy and hopefulness and the masses embraced this new look with open arms. It was symbolic of the strong economy and it inspired hope for a prosperous future.

<sup>12</sup>No original: [...] reflection of the society of Piltover, with their councils and academics and dogmatic but comfortable lifestyle.

<sup>13</sup>No original: Though it draws heavily from antiquity, art deco was considered ultramodern at the height of its popularity, with some of the first deco designs coming from the edgy Bauhaus School in Germany. The style combines the circular, trapezoidal and rectangular motifs of the Machine Age with the high-gloss finishes and glamorous black-and-white color palette of the silver screen.

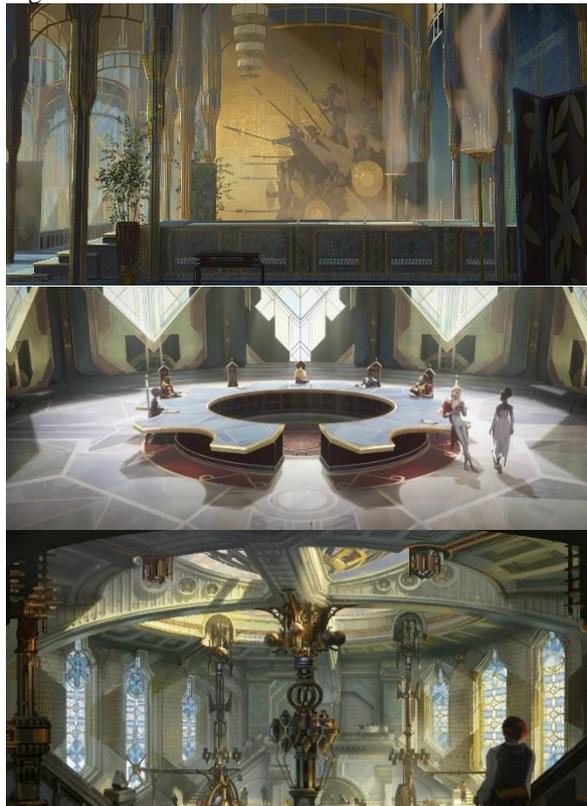
<sup>14</sup>No original: Estas líneas curvas, son más precisas y limpias que las onduladas y se logran apreciar de manera simétrica en Piltover, en puertas, ventanas, estructuras y vitrales.

Figura 10 – Estação Maiakovskaia



Fonte: Andrey Kryuchenko

Figura 11 – Interiores de Piltover



Fontes: Atnajoy, Simon Magnan e Universe League of Legends (de cima para baixo)

Os espaços externos de *art déco* também expressam suntuosidade e grandeza, caracterizados pelos arranha-céus cujos telhados, janelas e parapeitos são repletos de ornamentações. Segundo Dewidar (2017, p. 7, tradução nossa<sup>15</sup>): “Os designers de *art déco* adornavam telhados planos com parapeitos, pináculos ou construções semelhantes a torres para acentuar um canto ou entrada. Curiosidades decorativas como chaminés foram adicionadas para aprimorar ainda mais o design”.

<sup>15</sup> No original: *art déco* designers adorned flat roofs with parapets, spires, or tower-like constructs to accentuate a corner or entrance. Decorative curiosities such as chimneys were added to further enhance the design.

Figura 12 – Bryant Park Hotel - NYC



Fonte: Kimberly Perry

Figura 13 – Telhados de Piltover



Fonte: Tim Warnock e Simon Magnan  
(de cima para baixo)

Ao contrário do *art déco*, o *art nouveau* expressa a extravagância não a partir do requinte ou do design geométrico, mas sim a partir de linhas sinuosas e liberdade artística, com formas de aspecto orgânico como a natureza. Conforme Chroma Moma (2021, 2'51, tradução nossa<sup>16</sup>), o *art nouveau* “é muito suave e fluido, com suas longas curvas e seu foco em formas orgânicas dando um toque muito humano: é delicado, vibrante e lúdico”, ideal para retratar Zaun.

Zaun é um distrito localizado abaixo da superfície. Os emaranhados de linhas curvas de suas passarelas e canos simbolizam as raízes de uma árvore resistente, porém frágil. O *art nouveau* “utiliza bastante materiais como vidro e cerâmica, o que lhe dá uma impressão mais frágil, em oposição às fortes estruturas de aço e latão do *art déco*” (Chroma Moma, 2021, 3'20, tradução nossa<sup>17</sup>). Os edifícios do distrito de Zaun são repletos de vitrais e ferro retorcido e moldado como se fossem galhos de uma árvore, enquanto os espaços internos são decorados com mobília em madeira e cerâmica.

<sup>16</sup>No original: *art nouveau* which is very soft and fluid with its long swooping curves and its focus on organic forms giving a very human touch: it's delicate, vibrant and playful.

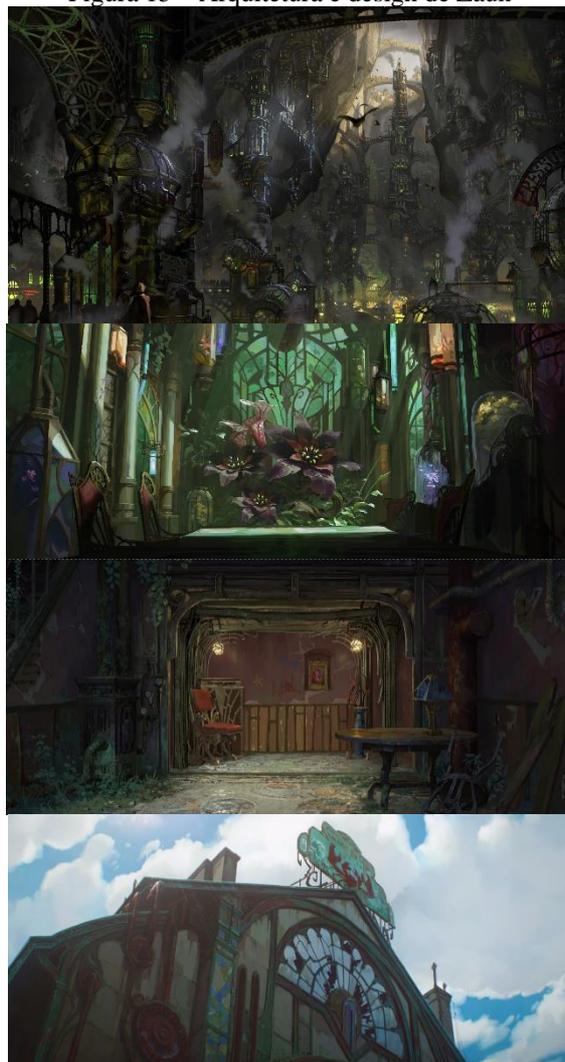
<sup>17</sup>No original: It focus on materials like glass and ceramics, which gives it a more fragile impression as opposed to the strong steel and brass structures of *art déco*.

Figura 14 – Casa Batlló e Georges Fouquet



Fonte: Canaan e O.Taris (de cima para baixo)

Figura 15 – Arquitetura e design de Zaun



Fonte: Universe League of Legends, Oliver Ryan, Geoffroy Thoorens e Atelier Emily (de cima para baixo)

Em Zaun, as linhas curvas, onduladas e diagonais tomam conta da paisagem, sendo transfiguradas à medida em que se afastam da superfície. As linhas onduladas são encontradas em vitrais, vinhas e estruturas de Zaun, e evidenciam a expressividade e o dinamismo de seus habitantes (Eggerstedt; Hanco, 2022). Já sobre as linhas diagonais, estas “podem ser vistas nas construções já decadentes da cidade de Zaun, onde se entende que quanto mais você desce na cidade, mais perda e decadência podem ser vistas” (Eggerstedt; Hanco, 2022, p. 54, tradução nossa<sup>18</sup>).

Dentre as principais inspirações do *art nouveau*, Pombar (2017, p. 6, tradução nossa<sup>19</sup>)

<sup>18</sup>No original: Pueden visualizarse líneas diagonales en las construcciones ya decadentes de la ciudad de Zaun en donde se comprende que cuanto más descienes dentro de la ciudad, más perdida y decadencia se puede visualizar.

<sup>19</sup>No original: El *art nouveau* surgió como un movimiento rupturista en contra del eclecticismo llevado a cabo durante las épocas anteriores, un horror vacui victoriano (o no) lleno de tapices, bordados y apliques dorados, aunque bebió de la influencia directa del orientalismo, y cierto gusto por el Gothic Revival arrastrado por el movimiento Arts & Crafts en

afirma que

O *art nouveau* surgiu como um movimento disruptivo contra o ecletismo realizado em épocas anteriores, um horror vacui vitoriano (ou não) cheio de tapeçarias, bordados e apliques dourados, apesar de ter uma influência direta do orientalismo e um certo gosto pelo renascimento gótico provocado pelo movimento Arts & Crafts no Reino Unido.

A arte oriental teve grande peso sobre os trabalhos feitos em *art nouveau*, incluindo o uso de variadas técnicas, inspiração nas linhas curvilíneas e influências arquitetônicas. “Podemos citar os arabescos, [...] os minaretes das mesquitas, a decoração e a técnica chinesa em vidro” (Alvarez, 2002, p. 48, tradução nossa<sup>20</sup>).

Embora tenha sido um estilo majoritariamente decorativo, os artistas plásticos que surgiram também se inspiraram na arte oriental pelo uso da bidimensionalidade em suas obras, a exemplo da obra japonesa *A Grande Onda de Kanagawa*, de Katsushika Hokusai, como também o uso de cores planas e linhas expressivas.

Além disso, essa influência também pode ser observada no caso dos artistas plásticos, a partir de uma escolha diferente de cores, a importância da linha, os motivos naturais, uma certa bidimensionalidade causada pelo uso de cores planas, a ausência de sombras de contraste, a atenção ao vazio ao invés do horror vacui, a composição assimétrica (Pombar, 2017, p. 8, tradução nossa<sup>21</sup>).

Junto da natureza, a imagem feminina aparece como um dos principais motivos da *art nouveau*: “A representação da imagem feminina foi um tema importante e onipresente no *art nouveau*. A natureza como fonte de inspiração não englobava apenas símbolos animais e vegetais, mas também se estendia à natureza humana” (Alvarez, 2002, p. 52, tradução nossa<sup>22</sup>).

Em Zaun, observa-se a influência oriental aplicada às artes plásticas em pôsteres no cenário e grafites nas paredes. A figura feminina também é visível em diversos locais do cenário, e inclusive no disco de abertura da própria série. Ademais, a própria narrativa de *Arcane* gira em torno de mulheres, que não são vistas como frágeis, mas sim empoderadas.

---

Reino Unido.

20 No original: Podemos citar el arabesco, [...] los minaretes de las mezquitas, la decoración y la técnica china en vidrio.

21 No original: Además, esta influencia también se puede observar en el caso de los artistas plásticos, con una elección de colores diferente, una importancia del trazo, motivos naturales, o la cierta bidimensionalidad propiciada por el uso de colores planos y la ausencia de sombras contrastadas, la atención prestada al vacío, en vez del horror vacui, la composición asimétrica [...].

22 No original: La representación de la imagen femenina fue un tema importante y omnipresente en el *art nouveau*. La naturaleza como fuente de inspiración no sólo abarcó los símbolos animales y vegetales, sino que se extendió a la naturaleza humana.

Figura 16 – P20 La Danse, 1898



Fonte: Alphonse Mucha

Figura 17 – Piltover



Fonte: Atelier Emily e Florian Pasquier (de cima para baixo)

### 3.2 Paralelos entre *art déco* e *art nouveau*

Para compreender as influências dos estilos *art déco* e *art nouveau* sobre *Arcane*, é preciso não só conhecer as principais características de cada movimento, mas também inteirar-se sobre seus respectivos contextos históricos: “Na agitação urbana do final do século XIX e primeiras décadas do século XX, dois movimentos cheios de contradições e aproximações foram concebidos e cristalizados” (Alvarez, 2002, p. 46, tradução nossa<sup>23</sup>). Ambos os movimentos surgiram na transição entre séculos, em um período repleto de transformações industriais e inovações tecnológicas, influenciando fortemente as propostas de cada um.

Outro fator em comum é que tanto o *art nouveau* quanto o *art déco* são movimentos otimistas decorrentes do fim de guerras, como a napoleônica e a Primeira Guerra Mundial,

<sup>23</sup>No original: En el torbellino urbano de finales del siglo XIX y las primeras décadas del XX se gestaron y cristalizaron dos movimientos llenos de contradicciones y aproximaciones.

respectivamente.

Fazendo uma análise retrospectiva, podemos observar que a *art nouveau* durou um período aproximado de vinte a vinte e cinco anos, desenvolvendo-se desde o final do século XIX até o início do século XX, e declinou lentamente até desaparecer com a Primeira Guerra Mundial (Mattos Alvarez, 2002, p. 47, tradução nossa<sup>24</sup>).

Coincidentemente, ambos foram movimentos curtos que também tiveram seu fim pela insurgência de novas guerras. O *Art nouveau* foi um movimento precedente ao *art déco*, que durou apenas um pouco mais de duas décadas, sendo interrompido com o surgimento da Primeira Guerra Mundial. Já o *art déco* surgiu imediatamente após o fim da supracitada guerra “[...] e se estendeu até o início da Segunda Guerra Mundial, durando assim aproximadamente vinte anos” (Alvarez, 2002, p. 47, tradução nossa<sup>25</sup>).

Os paralelos que aproximam esses dois movimentos são percebidos implicitamente na própria trama de *Arcane*, série animada inicia com um conflito civil que desmembra a cidade em dois distritos: Piltover, cuja principal influência é o *art déco*; e Zaun, com sua influência de *art nouveau*; após cerca de duas décadas de paz. Cada distrito se desenvolveu ao seu grosso modo, dando início a um confronto, e a série termina com uma iminente guerra.

É a mesma história com *art nouveau* e *art déco*. Eles existiram em uma janela muito pequena de paz e otimismo e, naquele breve período de trégua, as coisas estavam melhorando. A arte e a tecnologia floresceram apenas para serem interrompidas pela guerra (Chroma Moma, 2021, 6’34, tradução nossa<sup>26</sup>).

Analisar as contradições e os paralelos de *art déco* e *art nouveau* nos permite compreender não só a escolha da produção por utilizar tais movimentos para representar as diferentes ambientações de *Arcane*, mas também captar nuances na narrativa. Além disso, há o aspecto visual da série, antes subliminar: “A escolha desses dois estilos artísticos ou movimentos artísticos é muito inteligente porque, embora tenham diferenças óbvias, existem semelhanças entre os dois” (Chroma Moma, 2021, 1’40, tradução nossa<sup>27</sup>).

---

24No original: Al hacer un análisis retrospectivo podemos observar que el *art nouveau* perduró por un periodo aproximado de veinte a veinticinco años; se desarrolló de finales del siglo XIX a principios del siglo XX y fue decayendo lentamente hasta que desapareció con la Primera Guerra Mundial.

25No original: [...] se extendió hasta el principio de la Segunda Guerra Mundial, teniendo por lo tanto una duración aproximada de veinte años.

26No original: It's the same story with both *art nouveau* and *art déco*. They existed in a very small window of peace and optimism and in that brief period of respite, things were looking up. Art and technology flourished only to be cut sharp by all-out war.

27No original: The choice of these two art styles or art movements are very clever because while they do have their obvious differences, there are similarities between the two.

#### 4 Considerações Finais

A série animada *Arcane* utilizou diversos tipos de contraste visuais para realçar o trabalho artístico de sua produção e enfatizar aspectos referentes à própria trama, como o uso de formas diferentes para traduzir personalidades e arquétipos de seus personagens; além da simetria e cores complementares em figurinos e personagens antagônicos. Foram designados estilos diferentes para representar os ambientes e tudo ali pertencente, cruciais à narrativa da série: o *art déco* e o *art nouveau*.

Ambos os movimentos possuem várias semelhanças em suas propostas e contextos históricos, enquanto não deixam de ter suas particularidades nas suas próprias expressões artísticas. Tanto seus paralelos quanto seus contrastes contribuíram para que tais movimentos fossem escolhidos para representar os distritos de Piltover e Zaun, duas regiões antes unificadas, mas que separaram seus territórios devido às suas diferenças ideológicas e sociais. O *art déco* e o *art nouveau* foram movimentos pós-guerra nascidos em períodos de forte desenvolvimento industrial e tecnológico, que duraram por aproximadamente 20 anos, para serem interrompidos por novas guerras.

O *art déco* é um estilo robusto, exuberante, pomposo, que se utiliza bastante de formas e padrões geométricos; simetria; cor dourada, preto e branco; adepto ao uso de novos materiais; e busca trazer a estética da máquina para seus artefatos. Em Piltover, *art déco* está em todo lugar: seus edifícios com arquiteturas grandiosas e motivos tecnológicos, telhados adornados com pináculos e estruturas douradas, decorações e figurinos simétricos, com linhas precisas e padrões circulares.

Por sua vez, o *art nouveau* é um estilo fluído, delicado, orgânico, fortemente inspirado pela arte oriental no uso da bidimensionalidade, cores planas, linhas curvas e expressivas, cujos principais motivos são a natureza e a figura feminina. Em Zaun, *art nouveau* pode ser visto nos vitrais, encanamentos, ferros retorcidos, grafites em suas paredes — artefatos assimétricos que trabalham as linhas livremente.

Além de auxiliar o espectador na contextualização das cenas, os estilos *art déco* e *art nouveau* contribuíram para intensificar a própria narrativa de *Arcane*, ainda que de maneira subentendida, para aqueles que desconhecem tais movimentos, suas filosofias e contextos, compreendendo a série apenas por meio de suas características visuais. Contudo, após conscientizar-se acerca dos estilos *art déco* e *art nouveau*, o espectador consegue assimilar novos detalhes que enriquecem a experiência em relação à *Arcane*.

## Referências

ALVAREZ, M. D. M. Del *art nouveau* al art deco. **Casa del Tiempo**, Cidade do México, v. 46, n. 53, 2002. Disponível em: [uam.mx/difusion/revista/nov2002/demattos.html](http://uam.mx/difusion/revista/nov2002/demattos.html). Acesso em: 26 mar. 2024.

DEWIDAR, K. M. ***art déco Style (1920-1940)***. Cairo: Universidade de Ain Shams, 2017.

EGGERSTEDT, A. G. J. G.; HANCCO, J. X. G. Narrativa visual y percepción de la serie *Arcane* en las audiencias que participan en el videojuego en línea League of Legends. 2022. Monografia (Graduação em Desenho Digital Publicitário) — Universidade Tecnológica do Peru, Lima, 2022.

CHROMA MOMA. **How the Art Style of *Arcane* Tells A Secret Story**. Youtube, 4 dez. 2021. 1 vídeo (8 min). Disponível em: [youtube.com/watch?v=LllcthTB7Qg&t](https://youtube.com/watch?v=LllcthTB7Qg&t). Acesso em: 30 jun. 2023.

POMBAR, E. P. **Una aproximación al art nouveau**. Monografia (Graduação em História da Arte) — Universidade de La Laguna, San Cristóbal de La Laguna, 2017. Disponível em: [riull.ull.es/xmlui/handle/915/5903](http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/5903). Acesso em: 26 mar. 2024.

T B SKYEN. **Exploring the Fashion and Style of *Arcane***. Youtube, 11 nov. 2021. 1 vídeo (8 min). Disponível em: [youtube.com/watch?v=x5V5MIAevcQ](https://youtube.com/watch?v=x5V5MIAevcQ). Acesso em: 30 jun. 2023.