

# Jinx: ausencia de futuros, intensidad y salida al sistema escópico

*Jinx: absence of futures, intensity, and exit into the scopic system*

**Gustavo Garduño Oropeza**

Universidad Autónoma del Estado de México  
Estado de México, México  
gustavo.gardunoo@gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0403-5684>

**Eduardo Aguado-López**

Universidad Autónoma del Estado de México  
Estado de México, México  
eal123@gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4322-9556>

## Resumen

La construcción del personaje Jinx en la serie animada *Arcane* (Netflix), permite relacionarlo con elementos propios del régimen escópico capitalista para comprenderlo como una forma de intensificación de los procesos que producen las instituciones contemporáneas y el sistema de consumo entre las audiencias juveniles. Este artículo propone una lectura de la crisis generada por el capitalismo tardío a partir de la ausencia o negación del futuro. Asimismo, sugiere que la intensificación del sentido en la tecnología y en sus aplicaciones opera como una herramienta de acoplamiento, supervivencia y aceleración del colapso cuando las vías institucionales han sido clausuradas.

**Palabras clave:** luchas sociales; intensidad; capitalismo; futuro; hauntología

## Abstract

The construction of Jinx in Netflix's as a character in the animated series *Arcane*, makes it possible to relate her to key elements of the capitalist scopic regime and to understand her as a form of intensification of the processes produced by contemporary institutions and consumer culture among young audiences. This paper aims to provide the reader with an understanding of the crisis generated by the capitalist system through

Recepción: 9-4-2026 | Aceptado: 3-6-2026  
Publicado: 30-6-2026

### Acceso abierto

Esta obra está bajo licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC  
BY-NC 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es>

Citación:

**Garduño, Gustavo** y Eduardo Aguado-López. "Jinx: ausencia de futuros, intensidad y salida al sistema escópico". *Estudios del Discurso* 12.1 (2026), pp. 1-28.

**DOI:** <https://doi.org/10.30973/esdi.2026.12.1.260>

Estudios del Discurso | *Dossier: Entornos epistémicos hostiles*

ISSN-e: 2448-4857, vol. 12, núm. 1, enero-junio de 2026; doi: 10.30973/esdi.2026.12.1

the absence or negation of futures, while suggesting that the intensification concerning technology and its applications functions as a tool for alignment, survival, and acceleration of the end when all institutional avenues have been closed.

**Keywords:** social struggles; intensity; capitalism; future; hauntology

## Introducción

*El rasgo definitorio de la intensidad  
es su tensión en dirección a lo infinito...*

De Sutter

Si bien la academia en las llamadas ciencias sociales se ha sustentado en procesos de investigación abocados a la comprensión de relaciones pertenecientes al ámbito de lo real y a la exégesis de medios hoy considerados tradicionales, las tecnologías digitales emergentes están abriendo alternativas para la comprensión de problemáticas de alcance transdisciplinario que ven al tardocapitalismo como una especie de fuente de síntomas de descomposición individual que, para la filosofía actual, resultan no solo atractivos, sino fundamentales (De Sutter, 2020).

A partir de esto, la naturaleza de las relaciones al interior de colectividades cada vez más complejas, los puntos de partida para la crítica y, sobre todo, la vigencia de los procesos por mediante los cuales los sujetos se han convertido en problemas de investigación cuyo objeto puede encontrarse en todo tipo de relatos y ficciones.<sup>1</sup> Entre estos campos alternativos de información, las series juveniles resaltan como discursos de los que pueden partir lecturas vigentes de las condiciones de una sociedad joven frente al futuro y, más significativamente, del papel que las instituciones representan a la luz del uso y apropiación de la idea de desarrollo.<sup>2</sup> Un ejemplo reciente de ello es el fenómeno mediático de “Arcane”, producida para la cadena Netflix (por Pascal Charrue, Arnauld

---

1 Desde relatos multimedia de horror, fantasía y ficción hasta góticos, tecnoficticios o de anticipación

2 Desde finales de los años ochenta, el anime japonés se ha interesado por la discusión de las relaciones sociotécnicas, los futuros posibles y los escenarios utópicos o distópicos. Entre los ejemplos más representativos se encuentran clásicos como *Ghost in the Shell*, *Cowboy Bebop* y *Psycho-Pass*.

Delord y Barth Maunoury), transmitida en la plataforma de *streaming* del 6-XI-2021 al 23-XI-2024 y que constó de dos temporadas con un muy alto índice de popularidad.<sup>3</sup>

El interés por este producto mediático radica en el impacto que sus personajes mantienen entre los jóvenes, no solo en cuanto a la identificación con la construcción de sus *dramatis -personae* dentro de la trama, sino en la infinidad de retrabajos que sobre ellos se sigue realizando a través de redes sociales y plataformas de *fan-fic* y *fan-art* (Espinoza).

Arcane nació de un videojuego en línea llamado *League of Legends* (Riot Games) y rápidamente se convirtió en una producción de culto gracias a su dramatización animada. Parte del éxito de esta producción fue, sin duda, que logró articular una crítica contundente tanto a las sociedades de control como a las condiciones tecnológicas bajo las que se desarrolla la juventud ante un futuro incierto. La serie presenta el progreso como una trampa que no hace más que cerrar las puertas a toda alternativa de desarrollo personal, llenando de desesperanza y sinsentido a una generación condenada a la inmanencia técnica, la aspiración o la supervivencia. El resultado es un conjunto de conductas, actitudes y reacciones atípicas frente al sistema que se aproxima a una sintomatología esquizofrénica que a una idea tradicional de rebelión contra la utopía desarrollista o, al menos, a la búsqueda de alternativas colectivas.

En Arcane, el resentimiento ante la negación del futuro es el principal punto de conflicto y una consecuencia directa de la evidencia cotidiana de procesos sistemáticos de exclusión, de crisis ambiental y de salud, de la ausencia de instituciones y de violencias tanto estructurales como emergentes. Jinx, el personaje principal, es la síntesis de estas condiciones.

Hace un par de décadas, Jameson (2003) sostuvo que era más fácil imaginar el fin del mundo que el del capitalismo; más adelante M. Fisher (2016) retomó esta idea. Pues bien, Arcane presenta un anticipo de las condiciones que podría implicar dicho proceso al mostrar a los jóvenes como agentes de un cambio más nihilista que dialéctico. Aunque la serie apela a una sociedad plural proveniente de diferentes sectores históricos, económicos y culturales, todos sus personajes comparten la búsqueda de una transición hacia el futuro mediada por tecnologías emergentes que liberen el deseo y permitan perfilar un mañana más plural, en el que pueda realizarse aquello que

---

<sup>3</sup> Según diversas reseñas, la serie obtuvo el 100% de críticas positivas en el portal Rotten Tomatoes y una calificación de 9.0 en IMDb.

—por ahora— solo existe como proyecto: la intensidad entendida como un mecanismo de disrupción del capitalismo producido por el propio capitalismo (Deleuze y Guattari).

Para los fines de este texto se abordará la figura de Jinx como elemento de intensificación (De Sutter) de los flujos capitalistas que regulan la relación entre las sociedades representadas en la serie. Asimismo, se propone analizarla como símbolo de la tendencia esquizofrénica (Deleuze y Guattari) propia de una generación y de su búsqueda por acelerar los procesos de colapso del presente para alcanzar un futuro, aunque este sea incierto o incluso inexistente.

En la actualidad, Jinx parece haber reemplazado a las figuras míticas y tradicionales del “héroe revolucionario”, tanto por su forma anárquica de oposición a un *establishment* ubicuo —que no solo existe fuera de ella, sino que también la asedia como fantasma de sus inseguridades, intereses y deseos de encontrar sentido a su “aquí y ahora”— como por su posición frente a un sistema de sentido que, al segregarla, la conduce a ninguna parte y le impide actuar desde cualquier forma o promesa trascendental, idea de futuro o, simplemente, certidumbre, orillándola a una mera supervivencia adentro de un mundo sin destino claro.

Nuestra protagonista es alguien que ha cedido a la técnica como compensación por todo aquello de lo que la sociedad la ha despojado y, al mismo tiempo, por todo aquello que implica permanecer anclada a ella. Gracias a su vocación por la intervención de dispositivos, la creación y el diseño de armas y gadgets, así como por el análisis de situaciones coyunturales, Jinx representa muchos de los rasgos asociados con una heroína ciberpunk: una individualista marginal capaz de trascender — sin un objetivo, claro está— en medio de un contexto altamente tecnificado y ciertamente distópico en el que la tensión entre presente y futuro está marcada por los fantasmas de un pasado doloroso y cruel.

Dejar atrás la identidad: Esto ocurre sin problemas. La vuelta de tuerca de Ballard sobre la novela catástrofe desde *El mundo sumergido* se basa en la disposición de los personajes a aceptar más que a resistir las nuevas condiciones que la catástrofe les ha impuesto. Desde *Rascacielos*, Ballard ha visto a sus personajes ir todavía más lejos, iniciando de hecho los desastres como forma de revuelta, no tanto contra la conformidad sino contra el confort [...] (Fisher, *K-Punk*)

El personaje de Arcane está permanentemente vinculado con elementos propios de los regímenes impuestos por el capitalismo —el futuro como progreso, la tecnología, la educación y el poder—, que lo definen como una forma emergente de reacción o, más bien, como una “intensidad” (De Sutter) derivada de las crisis recurrentes que se producen en las instituciones actuales y al interior del sistema de consumo. La presente argumentación pretende sugerir, asimismo, que las formas de inmersión que los medios digitales proporcionan actualmente a las audiencias juveniles brindan alternativas para superar la crisis de sentido en torno al futuro, pues otorgan una mayor relevancia a la exploración coyuntural de contextos de vida mediados por la tecnología y las comunicaciones en red que al desarrollo de proyectos orquestados desde diferentes instituciones sociales.

La relación entre la metrópoli Piltover y la colonia Zaun expone con claridad que la brecha desarrollista puede superarse mediante la adaptación de la técnica a ideas distintas de progreso y a formas diferenciadas de vida.

### *¿Quién es Jinx?*

*Siento que tú y yo empezamos con el pie izquierdo.*

*Quizás deberíamos probar con el otro.*

Jinx a Violet

Jinx, nacida Powder, es una huérfana, uno de los subproductos de una guerra que devastó su ciudad y la subordinó a la condición de colonia sobre la que se asienta la poderosa metrópoli de Piltover. La historia inicia mostrando sus actividades al lado de una pandilla de ladrones; jóvenes todos ellos que se ganan el sustento diario mediante ex-polios y el tráfico de toda suerte de mercancías. Powder y su hermana Violet son polos opuestos dentro de dicha banda. La primera es retraída, tímida y presa de una profunda inseguridad; la segunda, en cambio, es fuerte, audaz y decidida, lo que la convierte en líder ante Mylo y Claggor, los otros miembros de la pandilla.

Un robo frustrado, el hecho de encontrarse en un lugar y momento equivocados, aunados al recelo constante del grupo, redundan en un fuerte conflicto que lleva a transiciones de grandes dimensiones en la vida de la protagonista en tan solo tres capítulos. Powder termina siendo rebautizada como “Jinx” en virtud del riesgo que

representa, y esa etiqueta que su propia hermana le impone termina siendo la forma en que el líder de la mafia local se refiere a ella tras adoptarla.

El valor de Jinx como personaje está presente en la complejidad de su condición psicológica, social y transhumana, y se manifiesta en una dualidad que opera a la vez como antítesis y síntesis de su propia sociedad sometida a los ideales de “progreso”. Bajo la tutela del líder criminal, Jinx pierde su condición vulnerable y se convierte en una especie de sicaria que más tarde habrá de transformarse en símbolo de la resistencia de su ciudad natal, Zaun, frente a la opresión ejercida por la opulenta metrópoli de la superficie, Piltover.

## **1. Los regímenes escópicos**

Tomando como referencia teórica a Bryson, Crary y Jay, aunque ya no en el sentido histórico referido al “perspectivismo cartesiano”, sino bajo el esquema de un neobarroquismo moderno, consideramos a un régimen escópico como el conjunto de instrucciones de un sistema que, desde la formación más elemental del sujeto, dirige la capacidad para mirar o no mirar, de integrarse en la lógica de la imagen o permanecer al margen de ella e, incluso, de estar representado en concordancia con los mecanismo de perpetuación de capitalismo.

Un régimen escópico implica, a la vez, la coexistencia de diferentes variantes de una misma visión, lo que permite la expansión de sus fronteras a partir de una dialéctica controlada: una suerte de alternancia entre procesos de territorialización y desterritorialización (Deleuze, 2019). No se trata de meras imágenes, sino de relaciones que se establecen en concordancia con normas que ajustan la conducta de los individuos a determinados devenires y que, de una u otra forma, los vuelven adecuados, pertinentes, accesibles o susceptibles de ser valorados moral, racional o estéticamente. En otras palabras, encontrar un lugar. Esto es justamente lo que distingue a los ámbitos en los que se desarrolla la serie: Piltover y Zaun, contrapartes de un mismo aparato político de control.

Las dos urbes representadas en Arcane son contextos que obedecen a la categorización deleuziana de las “sociedades de control” (Mateo-Cecilia, Finichiu y Braschi 14), pues carecen de fronteras físicas y privilegian mecanismos de contención más bien basados en las formas de producción, las relaciones y las prácticas de consumo. No

obstante, ambas mantienen una considerable distancia simbólica sustentada en su concepción de futuro. Piltover es una metrópoli plena de esperanza que confía en su propio desarrollo, aunque este no persiga un fin claro ni conduzca a una meta específica. Zaun, por el contrario, es una ciudad desprovista de esperanza, una suerte de suburbio u hoyo de miseria donde se confina lo agotado y lo contaminado; todo aquello que carece de perspectiva económica y que solo puede servir como recordatorio de una gloria pasada. Para Zaun, el devenir se encuentra centrado exclusivamente en el presente y adquiere un carácter enteramente remedial que obliga a ajustar la vida cotidiana a la mera subsistencia.

Tanto Zaun como Piltover encuentran sus medidas disciplinarias y de control en procesos mediados tecnológicamente, como la televigilancia, el acceso a la información y el uso de determinados dispositivos. Se trata, sí, de dos grandes núcleos contrapuestos, pero asentados en una dialéctica que se refleja no solo en el capital, sino también en una distinción de las pasiones que pueden estar imbuidas de lo político (Lyotard 1993, 1999), pues ambos poseen regímenes de sentido claramente distintos. Piltover vive de la plusvalía extraída a Zaun y perpetúa su sistema de estratificación social, reflejado en una arquitectura que se eleva hacia las alturas, mientras que Zaun se hunde en capas cada vez más profundas de la tierra. En ambos polos coexisten individuos de diversas razas, clases sociales, ocupaciones y condiciones, sometidos a un esquema productivo de corte piramidal.

### *1.1. Piltover y la promesa de futuro*

La metrópoli es una ciudad rica material e intelectualmente, cuyo sentido se articula a partir de diferentes modos de desarrollo: científico, comercial y político. En primer término, aparece la universidad como un núcleo intelectual al servicio del Estado, cuya función radica en optimizar los recursos energéticos con el fin de hacerlos más baratos y operables para expandir los vínculos económicos y consolidar los intereses políticos del sector dominante. El principal resultado de las investigaciones planteadas desde el episodio piloto es el Hextech, una forma de energía que sintetiza lo nuclear con lo sobrenatural y que, curiosamente, es desarrollada por dos jóvenes talentos<sup>4</sup> sin vínculos adecuados ni con el mundo de la política ni con el de la propia academia. En su afán por obtener resultados y alcanzar reconocimiento, ambos se muestran propensos a

---

4 Jayce Talis es el hijo de una familia de clase media con vínculos históricos con la ciudad. Viktor, por su parte, es un joven prodigio sin alcurnia cuya trayectoria aparece condicionada por su origen social, al grado de que nunca se mencionan ni su apellido ni su procedencia.

transgredir los marcos éticos de la investigación, mientras son protegidos a regañadientes por Heimerdinger, un influyente decano y reconocido investigador que pronto se convierte en su mentor y en una pieza clave tanto para el ascenso de los nóveles investigadores como para la instrumentalización política del Hextech.

Piltover es gobernada por un Consejo de Notables integrado por familias antiguas, empresarios y, por supuesto, consejeros intelectuales que definen y defienden el paradigma imperante del progreso capitalista. De este modo, mantienen una sociedad enajenada por la comodidad de lo cotidiano, el lujo y la superficialidad, al tiempo que aseguran su permanencia en el poder gracias a un Estado policial cuyas fuerzas actúan tanto entre sus propios ciudadanos como entre los despojados de Zaun (los enforcers).

## ***1.2. Zaun o el contexto del despojo***

La segunda ciudad representada en la serie es una especie de inframundo al que han sido destinados los indeseables, los criminales, los enfermos y los moribundos. Un sitio claramente devastado por la explotación colonial a la que ha sido sometido durante largo tiempo y que, ahora, solo permite la subsistencia de sus habitantes a través de la supervivencia cotidiana, sin recursos y sumidos en la desesperanza de un futuro negado. No obstante, Zaun subsiste gracias al contrabando y, a lo largo de la serie, se muestran algunos consuelos artificiales y catalizadores del descontento, como las drogas, los espectáculos de lucha y las pugnas entre bandas del crimen organizado por imponerse en sus sucias calles.

En Zaun, la moneda de cambio es el trueque y la tecnología constituye la principal medida económica; esta opera tanto como analgésico cuanto como medio para evadir la realidad. A diferencia de la metrópoli, el poder no emana de la academia ni de las estructuras familiares, pues allí la experiencia en la calle es el acceso al conocimiento y la capacidad de improvisar ante la constante amenaza del caos es la única garantía de supervivencia. Es en este punto donde entra en escena Silco, otro de los personajes centrales: líder del principal grupo criminal y antiguo comandante de la resistencia contra Piltover. Silco aparece como punto de convergencia de las vidas de muchos de los protagonistas oriundos del submundo, y su valor se manifiesta cuando se convierte en mentor de Jinx, en una suerte de paralelismo con el rol que desempeña Heimerdinger respecto de Jayce y Viktor arriba, en la metrópoli.

Al igual que Piltover, Zaun está estructurada en capas superpuestas y, cuanto más arriba se encuentre alguien, mejores serán sus condiciones de vida. En ese sentido, y

como lugarteniente de Silco, Jinx se convierte pronto en una de las figuras centrales del submundo y aprende a dominar la tecnología robada a la metrópoli, entre la que se encuentra el Hextech. A partir de entonces, la serie va mostrando paralelismos entre los desarrolladores de esa energía en Piltover y las formas de apropiación que de ella se realizan bajo las condiciones del submundo en Zaun.

Ambas sociedades exponen con claridad sus mecanismos de control y mantenimiento, sustentados en la búsqueda de riqueza y poder, factores que habilitan la expansión y el desarrollo por sí mismos. El Hextech es la piedra filosofal en ese sentido.

Piltover y Zaun son más que polos en una lucha de clases; son sociedades separadas por el sentido y que solo tienen en común un movimiento constante que podría relacionarse con lo que Ulrich Beck denomina “riesgo” (Espluga, 1999), el cual se traduce en:

### ***1.3. La segregación ambiental***

Piltover no solo es rica porque es “inteligente” y “productiva”; lo es también porque cuenta con un sistema de segregación física y biológica que resguarda celosamente, tanto en el plano de la información — pues es poco lo que la periferia de Zaun sabe realmente sobre ella— como en el nivel represivo (enforcers).

La ubicación en la superficie se corresponde con el estatus: el aire limpio es un bien de lujo. La estructura jerárquica se organiza en niveles superpuestos, como si de un edificio se tratara, y las alturas funcionan como una metáfora del ascenso derivado del comercio, de la ilustración y de la capacidad de deliberación propia de una democracia representativa en la que, sin embargo, solo participan familias y gremios específicos. Piltover opera bajo un modelo de capitalismo corporativo en el que la ciudad consume aquello que extrae de provincias como Zaun. Sin embargo, no se trata únicamente de que la periferia sea explotada, sino también de que funcione como mercado para los excedentes y como depósito de los efectos negativos producidos por la gran metrópoli. Sobre Zaun recae la crisis ambiental pero también los efectos de la tecnología fallida de la gran ciudad. Aunque esto no se expresa tácitamente, Piltover parece ser consciente de que su fuente de materia y vertedero tóxico no serán eternos. De ahí la urgencia política, académica y comercial por encontrar fuentes alternativas de energía capaces de sostener su desarrollo cuando ya no sea posible *seguir sangrando* al inframundo.

#### **1.4. La perspectiva de progreso como mecanismo de exclusión**

*Progreso y desarrollo* son conceptos tramposos por su carácter hipertélico.<sup>5</sup> Ambos aparecen como resultado de aquello que Horkheimer (2002) denominó “razón instrumental” y que adjudicó a la prevalencia de los medios sobre los fines. Desde esta óptica, no importa cuánto se avance: ni el progreso ni el desarrollo llegan a materializarse plenamente, pues suponen una adecuación constante a las demandas de producción y la superación permanente de las condiciones previas. Para este caso, identificamos esta cualidad con el “perspectivismo cartesiano”, entendido, a partir de Bryson, Crary y Jay, como una racionalidad subjetiva, y comprendemos el discurso de la metrópoli como un diseño de perspectivas cuyo punto de fuga es inalcanzable. Por ello, dicho discurso se corresponde con el de las grandes sociedades capitalistas. Piltover representa, de este modo:

1. Una trampa para su propia sociedad. Toda innovación, como el Hextech, supone al mismo tiempo la materialización del progreso y la condición para su continuidad, manteniendo una mirada que incorpora toda emergencia entrópica como una figura más dentro del proceso. Se trata de un modelo de sociedad basado en lo que podría llamarse un extractivismo del conocimiento, a partir del cual toda innovación sociotécnica es apartada de cualquier interpretación subjetiva para volcarse en técnica o mercancía, de las que posteriormente pasa a depender lo social.
2. El ejercicio del orden. La coexistencia en Arcane puede entenderse como un régimen del palimpsesto en el que la jerarquía se mantiene mediante la propiedad intelectual de la técnica sobre la que se articula la coexistencia de lo diferente, de la pluralidad e incluso de lo inadmisibles. Piltover posee el potencial técnico para permitir la vida en común de distintas razas, especies e híbridos; entidades ciertamente raras (Fisher, 2016) pero todas consistentes con el orden sistémico. Zaun, en cambio, dispone de la espacialidad del caos de la cual deriva la coexistencia de formas de organización emergentes y cambiantes que carecen de dirección y se ajustan a la mera supervivencia.

---

5 En el capítulo “Medios y fines”, Horkheimer (2002, 45) plantea que los medios dejan de funcionar como vías de acceso a determinados fines y terminan convirtiéndose en fines en sí mismos. Esto permite replantear la noción de proceso como un sistema que debe mantenerse y ajustarse constantemente con el propósito de alcanzar mayores niveles de extensión tanto en el tiempo como en el espacio. Esta idea puede contrastarse con la propuesta de Martin Jay (1993, 227) sobre la mirada única y cosificadora que “transforma sus objetos en piedra”.

Zaun funciona como una sociedad espejo de Piltover, no por la excepcionalidad de sus habitantes, sino por la forma de articulación que los vincula a una línea temporal. Se trata, precisamente, de la fantasmagoría barroca que une la diferencia ya sea hacia la salvación o hacia la precipitación en el fondo negro del chiaroscuro, que vive de la contraparte a lo legal: del pillaje, la piratería y el hurto como únicas posibilidades para alcanzar, a su vez, el desarrollo. Esta sería la versión más cruda de la división internacional del trabajo, donde el “Norte Global” diseña y vive de la plusvalía generada por el trabajo que el “Sur Global” realiza.

### *1.5. El poder en un Estado policial y de vigilancia*

La estructura de dominación se mantiene, en primer lugar, mediante la administración diferenciada de las expectativas. En la ciudad de la superficie es posible aspirar al ascenso social, pues el régimen de visión sublima las expresiones artísticas, la música, la moda y el despliegue social a modo de un espectáculo aparentemente al alcance de todos. Zaun, en cambio, ha sido desprovista de futuro. En los casos extremos, la “paz” se mantiene mediante fuerzas represivas que operan como cuerpos tácticos especializados cuando se transgreden las medidas de marginación previamente interiorizadas.

1. Su función no consiste en reducir el crimen en Zaun —de hecho, mantienen alianzas con los diferentes capos y permiten que se eliminen entre sí mientras se benefician de los expolios—, sino en impedir que el desorden ascienda a Piltover y que la imagen de opulencia sobre la que se sostiene la metrópoli se derrumbe.
2. La jerarquía es tan rígida que, al interior de Zaun, solo existen contingencias, y la vida de sus habitantes adquiere valor únicamente en función de su utilidad para la realización de operaciones estratégicas al servicio de la metrópoli.

### *1.6. Una “trampa de la movilidad social”*

Lo más perverso en la sociedad sugerida por la serie es que la ciudad de Piltover funciona simultáneamente como sociedad opresora y como sociedad modelo.<sup>6</sup> Desde esta

---

<sup>6</sup> Se trata de la disputa entre el modelo de desarrollo de Rostow (1973) y las distintas teorías de la dependencia, las cuales sostienen que no puede existir centro sin periferia ni periferia sin centro. En términos de vigilancia, la estandarización y los sistemas de medición del centro, cuando son adoptados por la periferia, exigen la desvalorización de sus formas de sustento y de sus sistemas de sentido, iniciando procesos de extracción tanto material como cognitiva (Fanon, 1961).

doble articulación, ofrece a Zaun la idea de que algún día podría llegar a ser como ella si sus habitantes cumplen las encomiendas impuestas por el desarrollo, aunque aceptando tácitamente que la ciudad subterránea solo podrá operar como centro de reciclaje de su tecnología, vertedero de sus residuos tóxicos y subsidiaria del aparato estatal, al confiarse a las mafias locales el control social.

1. La zanahoria de la cooperación es la típica promesa que los países centrales ofrecen a los periféricos por que aborden el “tren del progreso”, cediendo recursos, mano de obra barata y posibilidades de reducción de costos de producción a cambio de tecnología que no puede adaptarse, sino simplemente adoptarse. No obstante, la promesa termina siendo un engaño, pues la estructura de la metrópoli está diseñada para que, cuando la periferia intente subir, aquella cierre sus puentes. En este punto, Jinx resulta fundamental, pues —como se verá más adelante— es ella quien logra romper la inercia receptora de Zaun para convertirla en productora de una tecnología adecuada a sus propias formas de subsistencia.
2. El garrote es la jerarquía, que de ningún modo resulta porosa. Se trata de una imagen inalcanzable que la metrópolis proyecta para mantener satisfecha a su población a costa de recursos baratos y de experimentos éticamente cuestionables realizados en entornos externos —maquila, desechos tóxicos y pauperización. Como si esto no fuera suficiente, la ciudad de la superficie cuenta además con los recursos militares necesarios para reprimir cualquier intento de subversión del orden.

## **2. Jinx como intensidad**

*Las reglas están hechas para romperse...*

*¡como los edificios! ¡O las personas!*

*Jinx, League of Legends*

Psicológicamente, la figura de la protagonista de la serie resulta aún más interesante si se toma en cuenta que constituye una clara representación de la condición esquizofrénica moderna que, según Deleuze y Guattari, desarticula los equipamientos políticos a través de la liberación del deseo y la ruptura de las restricciones impuestas a la

subjetividad por el régimen totalitario de Piltover. Jinx es a la vez un reducto del sistema y un punto de fuga, pues es quien rompe las clausuras —historia personal, inercias de marginación, competencia y dependencia tecnológica— para dar paso a los productos del impulso personal, de la imaginación y del deseo.

Jinx, que en castellano se traduce literalmente como “infortunio”, es la máquina deseante que aparece como vehículo del fallo sistémico cuanto como vía para un posible jaque al *establishment*. No obstante, es, sobre todo, una síntesis de las condiciones que vive la juventud de Zaun, para la que el pasado no ha sido sino una sucesión de frustraciones y traumas, mientras que el futuro se vislumbra como una improbabilidad, una incertidumbre derivada de la pobreza, la opresión, la inseguridad y la enfermedad; es decir, de un horizonte clausurado.

La falta de coherencia con el sistema que caracteriza a Jinx, así como su espontaneidad y sus arrebatos esquizofrénicos, resultan explicables en el contexto de una sociedad que vive en una condición permanente de gerundio, que hace en el aquí y ahora aquello que no sabe si podrá hacer mañana. Ella es, en síntesis, la expresión de un mundo en el que las grandes ideologías, los grandes hitos y las altas expectativas han desaparecido, dejándonos a merced de los flujos de información, las tendencias y el espectáculo.

Como una joven tecnificada y capaz de adecuar los desarrollos capitalistas a sus propios fines, manifiesta un impulso vital que le permite conseguir lo necesario para subsistir, aunque en el proceso destruya lo ya existente o aquello que eventualmente podría servir para redimir su mundo y a quienes la rodean. Jinx no es una luchadora social; es una superviviente que encuentra redención a través de su condición esquizofrénica. Los medios son relevantes para ella porque representan sus propias creaciones, lo único que verdaderamente le pertenece. En ese sentido, los emplea para fines inmediatos que poco a poco trascienden su naturaleza coyuntural hasta erosionar la estructura misma del *establishment*.

No importa si se trata de un mechero, una metralleta automática o un arma de pulsos electromagnéticos: el universo de Jinx está tejido desde una mente creativa y libre, desprovista de resabios morales y cargada de odio y culpa, elementos que le permiten adaptarse o imponerse sin importar que, en el proceso, se interpongan los pilares mismos de la civilización.

Jinx puede caracterizarse a partir de las siguientes categorías y, en cada una de ellas, responde a la pregunta planteada por Martin Jay (1993) acerca de si existe un

único régimen escópico o si es posible la coexistencia de varios. Jinx es un crisol donde se funden subculturas visuales que orientan su acción e incluso su posición respecto del mundo.

### ***2.1. El cuerpo descarnado***

Jinx puede ser, efectivamente, un ejemplo de la máquina deseante propuesta por Guattari y Deleuze: un ente autónomo, productivo y capaz de conectar flujos de materia, energía y deseo como parte de su pertenencia al sistema. Es, por ello, un elemento de ese “cuerpo sin órganos” que constituyen las sociedades en las que transcurre la acción, aunque es capaz no solo de integrarse en ellas y responder a los estímulos generadores de deseo, sino, más aún, de oponerse a ellos. En ese sentido, su intensidad es esquizoide: constituye un subproducto del sistema y, al mismo tiempo, una amenaza para este, pues en ella confluye no solo la locura, sino también los medios para impedir que esta sea reabsorbida por el propio sistema.

En Jinx convergen la decepción ante el futuro, el asedio del pasado y un presente en el que la tecnología es el vehículo de transformación. Por ello, la joven se erige como una figura transhumana, ya que desea como entidad viva, cultural y genérica, pero también actúa como entidad cibernética, física y energética. Su gusto por transformar basura en objetos de uso, su afición por las armas y los dispositivos explosivos, así como su vocación destructiva, hacen de ella un *cyborg* en toda la extensión de la palabra.

Bajo la influencia de la tecnología, Jinx deja de pensar y reacciona hasta el punto de parecer regresar a un estado prehumano, como si fuera un depredador tras su presa; bajo la influencia de la memoria, en cambio, se muestra nostálgica, introspectiva y amorosa, como si volviera al pasado y encontrara en él una forma de redención. A partir de este doble proceso, genera destellos de intensidad que fracturan los entramados sistémicos:

### ***2.2. La astilla en la línea del progreso***

Dramáticamente, el personaje de Jinx aparece como la respuesta esquizoide al mito del progreso y, por consecuencia, al régimen escópico moderno que determina lo que puede o no ser visto, aquello que puede o no ser colocado en función de una perspectiva única. Tanto en su dimensión regresiva como en su dimensión exacerbada, Jinx lleva el progreso a sus límites y rompe con los modelos bajo los cuales este se desarrolla. Para la vida de ambas ciudades, su actuar es intensidad incontrolable que fractura el

flujo espaciotemporal para acelerar la llegada del fin, y lo hace aplicando los desarrollos tecnológicos del progreso en contra del propio progreso. Para ella, el Hextech es la base de la destrucción; justamente lo contrario de las perspectivas románticas de Heimerdinger, Jayce y Viktor.

Si ambas ciudades representan las dos caras del desarrollo y de sus lastres sociales, Jinx aparece entre ellas como un subproducto o accidente que sintetiza los vicios de ambos extremos y los devuelve amplificadas. Su papel como genio tecnológico improvisado se opone no solo a la academia, representada por Viktor, sino también a las formas mediante las cuales el conocimiento se reviste de ética, en Heimerdinger, y adquiere un cariz comercial y político, en Jayce Talis.

Por otro lado, sus acciones sugieren que el sistema está permanentemente sujeto a la entropía, sobre todo a aquella que genera en su propio interior: la regresión a la ley del más fuerte, a la supervivencia del más apto o a la necesidad de usar el orden y la técnica para subyugar al adversario. Su existencia demuestra que por cada habitante de Piltover —la idea de éxito— el sistema produce mil Jinx, es decir, mil residuos; que por cada persona enriquecida en la superficie mueren cientos de intoxicados en el abismo. Asimismo, pone de manifiesto que por cada restricción ética existen múltiples aperturas estéticas y que, al final, la entropía originaria prevalece a modo de “error de cálculo” que cobra conciencia y decide que, si no puede ser parte del mundo, habrá que modificarlo. Lo anterior solo puede vislumbrarse como:

### *2.3. Deshumanización técnica*

La conducta de Jinx puede explicarse a partir de la pérdida de su agencia humana. Desde niña operó como una especie de interfaz que vinculaba grupos criminales, sociedades e incluso procesos creativos gracias a su innato dominio técnico. Se trata de una niña-dispositivo que obedece a una instrumentalidad que la impulsa a desarrollarse, pero únicamente como un medio que termina expandiéndose a sí mismo a costa de los afectos, la moral, la lealtad y el deber.

Jinx es un reflejo de la nueva educación mediada por la tecnología; su imagen expresa una condición de incompletitud compensada por los dispositivos. En otras palabras, es la alegoría de una técnica que deja de operar para su creador y termina haciendo que este opere para ella. Basta recordar, como ejemplo, el furioso ataque con misiles contra Piltover tras una desilusión afectiva o los estados de trance creativo que experimenta en su laboratorio.

#### **2.4. Conducta hauntológica:**

Siguiendo una línea de argumentación hauntológica desarrollada por Derrida y retomada por Mark Fisher (*Los fantasmas*, 2017), Jinx nunca está sola, sino que permanece constantemente poseída por la idea de un futuro inexistente y por los destellos de un pasado traumático que confirma su posición frente a un presente injusto y doloroso. Si Jinx es cicatriz, lo es porque su herida siempre amenaza con abrirse. Sus fantasmas familiares, afectivos y, sin duda, políticos constituyen el horizonte de visión que la distingue y operan a nivel de regímenes escópicos particulares que le permiten ver aquello que el sistema le ha negado de manera permanente.

Para la joven, el pasado constituye un conjunto de imágenes que detonan sus acciones violentas, pero que también pueden tener el poder de redimirla. En este último caso, su hermana Violet es fundamental, pues reencontrarla, incluso enfrentarse a ella, se convierte en el detonante para rescatar un mundo anterior donde, aun en medio de la sordidez y el peligro, existían formas calor y ternura. No se trata únicamente de alucinaciones; por el contrario, se trata de conciencia del origen y de la trayectoria de marginación y sufrimiento que ha seguido.

En la mente de Jinx resuena la memoria histórica de los oprimidos, entre quienes se encuentran sus padres, su hermana, su tutor e incluso todos aquellos que en algún momento la hicieron a un lado o la lastimaron. Jinx carga con fantasmas y, posiblemente, estos sean para ella su único patrimonio simbólico, pues al mirar hacia adelante no encuentra nada. Mientras su hermana intenta orientarse hacia el futuro y “arreglar” las cosas —quizá porque siente el peso de la responsabilidad de ser la mayor o porque se enamora de una aristócrata fascista a quien busca complacer—, Jinx permanece anclada al costo real de un pasado que no puede reparar. Intentar explicar a Jinx es intentar explicar que un monstruo no nace: se fabrica con los despojos de aquello que lo nombra.

#### **2.5. Jinx como condición de riesgo permanente**

Jinx no es fuerte, pero sí hábil, una gran inventora y una figura profundamente creativa; precisamente por ello tiene una asombrosa capacidad de anticipación y parece capaz de leer al “Otro” para detectar sus puntos débiles. Quizá sea justamente por eso un riesgo: porque no hay forma de prever sus movimientos ni, mucho menos, de medir sus efectos. Sin embargo, ninguna de estas habilidades proviene de una educación formal, lo que convierte a su personaje, de entrada, en un desafío para toda institución

formadora y, más adelante, para el sistema mismo. La protagonista de *Arcane* encarna la tesis aceleracionista de Fisher (2013):

Pero lo que realmente es inspirador -tanto en la política como en la cultura popular- es la capacidad de aniquilar las condiciones presentes. La consigna nihilista no es "las cosas van bien, no ha necesidad de cambiar nada" ni "las cosas van mal, no pueden cambiar", sino "las cosas van mal, por lo tanto, deben cambiar". (Fisher, *Los fantasmas* 271)

En sus inicios, Jinx es "Powder" (Pólvora): un lastre dentro del grupo de adolescentes que la rodea y que se criaron en la calle realizando pequeños robos y vendiendo sus expolios. Como su nombre lo indica, es un estado de latencia que anticipa la explosión; un contenedor de frustraciones y traumas que, unidos a una indeclinable vocación por la exploración técnica, conducirán a serias consecuencias futuras de gran alcance. Esto, sin embargo, parece pasar inadvertido para los adultos.

Para ellos, Powder es un caso perdido que no ha logrado adquirir las habilidades necesarias para volverse competitiva y, por lo mismo, es marginada y reprimida, incluso al interior de Zaun. Se le prohíbe participar en actividades reservadas a quienes ya poseen habilidades o competencias consolidadas y que, curiosamente, conforman su propio grupo de pertenencia. A la luz de las competencias de su hermana —quien desde el inicio exhibe una capacidad física envidiable y una gran habilidad para el combate—, del demoledor Claggor y del hábil cerrajero Mylo, Powder aparece como una carga, como una amenaza constante para los objetivos comunes y para la tolerancia que se le concede porque "es familia" y, sobre todo, porque todavía debe ser educada.

## 2.6. Una insurgencia estética

En el contexto del submundo de Zaun, la joven de cabello azul, largas trenzas hasta las rodillas, vestida al estilo *steampunk*, poseedora de una delgadez que contrasta con su ímpetu y fuerza abrumadores, y con una actitud que permanentemente recuerda la espontaneidad de la calle, no parece una figura particularmente relevante. De hecho, aparenta ser "una más del montón", una de esas buscadoras de identidad que improvisan tratando de destacar, pero también de integrarse entre las ruinas de lo que —se deduce— alguna vez fue una próspera ciudad estilo *art déco*, quizá una gemela de la próspera Piltover.



Representación anónima de Jinx en una intervención de iconoclasia en Toluca, Estado de México.

Zaun es un ir y venir de almas miserables, pendencieras y dependientes de cuanto pueda encontrarse en la calle. Almas que truecan y timan, que aprovechan la mínima oportunidad para hacerse de algo o de alguien. Curiosamente, lo único que parece estar formalmente establecido en esa ciudad son las guaridas de los mafiosos, los bares, las casas de trueque y los prostíbulos; posiblemente, las verdaderas instituciones de un mundo postapocalíptico.

En ese sentido, Jinx representa tanto el acoplamiento funcional perfecto para ese entorno —hebillas, lentes redondos, ropa ajustada e improvisados *gadgets* que le ahorran problemas y la acercan a soluciones, permitiéndole, incluso, desafiar a rivales mucho más fuertes que ella, como Sevika— como la anticipación del caos, pues no parece, en lo absoluto, tan ruda o violenta como quienes la rodean. Al igual que su mentor Silco, Jinx es más bien una sombra que anticipa coyunturas desfavorables y logra imponerse a ellas.

La poética que emana de estas condiciones permite leer una especie de destino aceleracionista en el que la técnica se convierte en una nueva forma de retorno a lo primordial: cazadores-recolectores víctimas del fracaso de todas las certezas modernas. Jinx, en Zaun, y Viktor —el joven genio expulsado de la academia en Piltover— funcionan como personajes espejo que se revelan como fantasmas de las navidades futuras del capitalismo. En ambas ciudades, son los rechazados quienes se erigen en virus que amenazan al *establishment* y buscan revertir la politización del descubrimiento técnico para ponerlo al servicio de fines personales o sociales.

La pugna consiste, finalmente, en horizontalizar lo que aparece clausurado, estructurado y jerárquico; aquello que se presenta como origen de las desgracias de los implicados y como el fantasma que los fustiga. Esto se revela a través de:

1. La prevalencia de lo diferente. Jinx representa el triunfo de lo alternativo y de lo roto. En un mundo como el de Piltover, obsesionado con la imagen y con la conversión de los sujetos en hologramas perfectos de sí mismos, Jinx aparece con una apariencia que sugiere consumo de sustancias, con trenzas mal hechas, ojeras y bombas de colores para decir: “esto es lo que hay debajo del progreso”. Posiblemente, la respuesta más punk imaginable.
2. El fracaso de la redención. Desde una lectura centrada en las sociedades occidentales desarrolladas, Jinx duele porque rompe la fantasía promovida por la Sociedad del Espectáculo de Debord, por Disney y por Hollywood: la idea de que todos

podemos formar parte de la escenificación del progreso. Vi, su hermana, la ama; pero ese amor no puede dismantelar al sistema económico que las destruyó y que, de hecho, las obligó a tomar caminos diferentes y a poner en duda sus propios afectos. Jinx es la bofetada de realidad que recuerda que existen daños irreversibles mientras las estructuras permanezcan intactas.

3. La soledad del genio. Tanto Jinx en Zaun como Viktor en Piltover son representados como alegorías de la incomprensión de la genialidad y de la marginación a la que esta es confinada en aras de mantener vigentes objetivos considerados más lucrativos, más factibles o menos problemáticos. Las mentes más brillantes de ambos mundos terminan reducidas a simples *gadgets*. La conclusión conduce al fracaso de la educación moderna cuyo fin ya no parece ser la producción de conocimiento, sino la perpetuación de la ganancia. La genialidad no depende de las instituciones, sino de capacidades desarrolladas mediante la experimentación —muchas veces no ética, no dirigida por un programa y no oficializada—, la experiencia cotidiana, donde el experimento encuentra su función, y la construcción de proyectos más inmediatos que calculados o programados.

Las consecuencias son previsibles y suelen corresponder a lo que ocurre cuando dejas de ver a las personas como humanos y se las reduce a una variable de costos que pretende superar mediante la fe en la técnica.

### **3. La crisis: electricidad vs. intensidad**

*El orden es aburrido.*

*El caos es divertido*

Jinx

A diferencia de lo planteado por Beck (2013) el riesgo asociado con la dimensión escópica de Jinx no emana de su expansión cuasi suicida hacia un posible cataclismo externo o una crisis de corte apocalíptico, sino que está marcado por una clausura operativa sobre sí misma y por la creación de condiciones suficientes para enfrentar el caos circundante.

Y es que, al igual que sucede con Piltover y Zaun, Jinx presenta en su interior una suerte de anomia que la conduce a vivir bajo un miedo permanente o, más aún, bajo una crisis de sentido que parece no tener explicación ni conducir a ninguna parte: por delante no hay futuro y, hacia atrás, solo habitan fantasmas. Piltover y Zaun parecen desenvolverse en una lógica semejante: hacia el futuro existe poca certeza debido a la falta de control sobre su propia técnica —Hextech— y a la amenaza externa de Noxus, una superpotencia colonial con influencia en el Consejo de Piltover a través de Mel Medarda, que termina tomando posesión de la ciudad al pasar de la diplomacia al control militar.

En la segunda temporada, Piltover se presenta como una sociedad ofuscada por el avance permanente de una ciencia y un saber que ya no controla, mientras que Zaun cae en una incómoda inmovilidad en la que ni siquiera los grupos criminales parecen dispuestos a arriesgar demasiado ante la evidente falta de liderazgo. En medio de estas tensiones surge la presión de los noxianos y de su reina, Ambessa Medarda, quien opera como una oportunista que ve en la crisis una puerta abierta para que su Estado fascista tome el control de ambas sociedades, así como de la tecnología Hextech.

Es en este marco donde Jinx, el riesgo personificado, encuentra su reflejo en la figura de Viktor, el rechazado de Piltover. Ambos funcionan como reactores que han fusionado la frustración personal y la falta de esperanza colectiva con la explotación tecnológica y la necesidad de supervivencia frente a amenazas externas. Sin siquiera conocerse, Jinx y Viktor operan como dispositivos de aceleración que precipitan al sistema hacia un cataclismo cuyas dimensiones son descritas prácticamente como una salvación dual, ya sea de orden utópico —una vuelta a la naturaleza— o distópico —la perdición en la nada.

La tensa relación entre estas sociedades, más bien estancadas, se ve desplazada por el surgimiento de la esquizofrenia, esa actitud que Deleuze y Guattari atribuyen al desarrollo capitalista y que, de inicio, no se materializa sino como una intensificación de sensibilidades particulares propagadas de forma rizomática.

Jinx es el punto en el que confluyen los vicios del poder y, por ello, es un riesgo, ya que no reconoce polo alguno. Es el mismo riesgo que hoy representa la adolescencia para las certezas de un *establishment* incapaz de ofrecer algo a cambio de todas las exigencias que impone. Viktor, por su parte, encarna el riesgo mesiánico de superar el *establishment* por medio de una tecnificación extrema que deviene prácticamente en la virtualización del mundo.

### **3.1. El régimen como perspectivismo cartesiano**

Martin Jay (1993) sostiene que el régimen escópico o de visión se asienta sobre dos pilares complementarios: la perspectiva y el cartesianismo. Respecto de la primera, plantea la idea de un arte occidental que situaba al sujeto dentro de un diseño o modelo previamente concebido como marco de coherencia; una representación de niveles, jerarquías y estructuras capaces de sostener toda una lógica de presencias y relaciones. Para nosotros, el rol que el cartesianismo asigna al sujeto social corresponde, en todo momento, a un plan —la modernidad— que puede considerarse análogo a la perspectiva. En cuanto al cartesianismo, Jay subraya la importancia de los modelos que dirigían la mirada hacia una supuesta verdad o hacia su polo opuesto.

Lo cierto es que, en ambos casos, se alude a una premisa que dirige la visión del espectador en una dirección específica, haciendo invisibles ciertas posibilidades o estímulos que no encajan en la composición propia de cada época.

Tanto la perspectiva como la razón cartesiana son asumidas como criterios para el desarrollo de programas artísticos y de análisis social que se proyectan hasta principios del siglo XX, momento en el que nuevas opciones de representación del mundo rescatan al sujeto y lo reposicionan en función de aquello que puede o no ser visto. Quizá por esta razón, Jay enfatiza la relación histórica entre perspectivismo y cartesianismo al referirlos como una doble articulación que permite la estabilidad del régimen de visión.

Por ejemplo, el periodo barroco suele considerarse una excepción a la regla de perspectiva, en la medida en que la técnica del claroscuro permite establecer una nueva dimensión para el sujeto, haciéndolo portador de su propia posición y de su propio ámbito de razón bajo un esquema —quizá divino o quizá enteramente afectivo, como es el caso de Caravaggio— en el que, no obstante, la razón cartesiana continúa operando y permitiendo su integración.

Jay retoma este doble juego para hablar de la capacidad de la modernidad para dar paso a una especie de neobarroco que reposiciona al sujeto: un quiebre en la perspectiva y la razón que hacen que la idea de un único régimen escópico se fragmente en función de múltiples emergencias. Para Jay no existe un solo régimen, sino una multiplicidad de ellos interactuando y desarrollando dinámicas propias que hacen del arte una auténtica intensificación de las corrientes perspectivistas clásicas (Jay).

### 3.2. *La ruptura como intensidad*

Si bien arquitectónicamente ambas urbes mantienen una raíz estilística que remite a la transición *nouveau/déco*, las dos han sido transformadas por el tiempo a modo de un palimpsesto. Zaun (*nouveau*), en primer lugar, es ahora un vestigio en el que elementos aislados remiten a una grandeza pasada, mientras que los despojos de la guerra, la miseria y el hambre se yuxtaponen a la suciedad y al caos, borrando también cualquier idea de futuro. Los habitantes “de abajo” coexisten como si se encontraran encerrados en una mónada leibniziana sin puertas ni ventanas. El neobarroco en Zaun opera como un paralelismo de la suerte que corrieron las colonias americanas, donde el esplendor de la ocupación fue derruido por la violencia y el caos de una emancipación que nunca llegó y que solo dejó aspiraciones hacia un mantenimiento desesperado del presente.

Piltover (*déco*), por su parte, creció sobre bases más o menos reproducibles que, lejos de yuxtaponerse, complementaron un estilo original, dotándole de giros y vertientes *ad hoc* con el crecimiento económico. No obstante, su obsesión por la técnica y el futuro desplazó la linealidad arquitectónica original hacia una obsesión tridimensional que la elevó hacia el cielo. Transportes, locaciones y espacios fueron arrastrados por este afán, y Piltover terminó convirtiéndose en una especie de ciudad-edificio. En sus grandes salas y espacios institucionalizados, sin embargo, se conserva el esplendor de las bases fundacionales como una forma de recordar el origen de su grandeza actual.

Como eco de esta espacialidad, los sujetos aparecen determinados por formas de operar. Jinx es plenamente barroca, mientras que Viktor, su contraparte en Piltover, es un claro ejemplo del perspectivismo cartesiano.

Los proyectos de ambos difieren desde su origen, pues la primera opera como una entidad independiente de cualquier perspectiva fija, mientras que el segundo encaja en un dogma tanto moral como político. Cabe entonces preguntarse, como lo hicieron Deleuze y Guattari en *El Anti-Edipo* (1985):

Pero, ¿Qué vía revolucionaria, hay alguna? ¿Retirarse del mercado mundial, como aconseja Samir Amin a los países del tercer mundo, en una curiosa renovación de la “solución económica” fascista? ¿O bien ir en sentido contrario? Es decir, ¿ir aún más lejos en el movimiento del mercado, de la descodificación y de la desterritorialización?

Pues tal vez los flujos no están aún bastante desterritorializados, bastante descodificados, desde el punto de vista de una teoría y una práctica de los flujos de alto nivel esquizofrénico. No retirarse del proceso, sino ir más lejos, 'acelerar el proceso', como decía Nietzsche: en verdad, en esta materia todavía no hemos visto nada. (247)

La acción de Jinx se basa precisamente en esa aceleración por intensificación, tanto de su luz como de su acción, que emergen de la oscuridad como si se tratara de una obra de Caravaggio. Viktor, por su parte, opera en conformidad con un plan salvífico: aspira a instaurar un paraíso de inspiración cristiana como medio para trascender el mero instrumentalismo de su ciudad. No es político pero no por ello carece de agenda. Viktor encarna una variante alternativa del perspectivismo cartesiano de Piltover, mientras que para Jinx resulta, en última instancia, intrascendente.

### **3.3. Emergencias**

Jinx, como intensidad y como ruptura esquizofrénica, puede ser leída como un caso de pop-filosofía. Esta posición, propuesta inicialmente por Deleuze y desarrollada más tarde por De Sutter, implica una reconexión con lo empírico; un alejamiento de los modelos totalizantes y de las orientaciones metodológicas deductivas. Se trata de una nueva percepción del mundo, quizá más orientada a lo micro, a lo coyuntural y a lo afectivo, que abre la puerta a una reversión de la historia del pensamiento para volcarla hacia lo que ofrecen los nuevos medios de producción de conocimiento.

La pop-filosofía encuentra sus fuentes en los medios masivos, en las conductas de la cultura de masas, en las manifestaciones populares y en todo aquello que el régimen escópico de la "academia" ha dejado de lado (De Sutter). En ese sentido, Jinx es uno de los productos que podrían emanar de un pensamiento reorientado que ha abandonado el perspectivismo cartesiano para demostrar que siempre ha estado allí, aunque todo parezca negarlo. Jinx, como intensidad:

1. Representa una conexión con lo popular, con un devenir cuyas acciones no se limitan a producir un impacto en la "alta cultura", sino que encuentran su justificación filosófica en el reciclaje de la tecnología aplicada a la vida cotidiana, en la invención de mundos y en el desarrollo de los medios necesarios para materializarlos.
2. Representa una práctica antes que una postura teórica o ideológica, pues en el mundo de Zaun resulta imposible vivir bajo prescripciones rígidas: todo es

contingente y las decisiones deben tomarse conforme son requeridas, aunque sustentadas en plataformas de experiencia y conocimiento vinculadas con lo popular. En este sentido, Jinx se orienta hacia alcances pragmáticos, experimentales y de aprovechamiento inmediato que distan mucho de constituir un mero repertorio de abstracciones.

3. Es un medio de intensidad entendida como capacidad de afectación y transformación, escapando de la erudición pedante de Piltover como de los afanes de control de las mafias de Zaun. Si algo distingue a la protagonista es su capacidad para adaptarse y, posteriormente, romper con aquellos que le es impuesto mediante formas de violencia física y simbólica. En todo momento, su plataforma hauntológica se opone al perspectivismo cartesiano proveniente tanto de la ciudad superior como de la inferior, impulsándola a pensar en un devenir propio que le permita la supervivencia y la gestión de lo cotidiano. Así sucede cuando es niña, cuando es adoptada por Silco —el líder de la mafia— y también cuando se independiza, particularmente tras adoptar a Isha.<sup>7</sup>
4. Es una forma de inmanencia que busca abandonar la interioridad de la filosofía para exteriorizarla como actitud antes que, como un compendio de manifiestos, en un mundo que ha perdido consistencia entre la promesa desarrollista y la evidencia de estancamiento. Resulta comprensible, por ello, que Jinx sea una de las protagonistas con las que más se identifica la audiencia de Arcane (Ramallal y Marín 20), pues encarna el sello de una generación a la que se le prometió mucho, pero a la que poco se le ha cumplido. El futuro está vacío y el presente no es más que una sucesión de contingencias para las que no alcanza modelo alguno. La respuesta a ese contexto parece provenir, cada vez más, de la tecnología, no solo como medio de evasión, sino también como instrumento para afrontar la vida cotidiana conforme esta se presenta. La juventud actual lee en un sentido inmanente, navegando entre vínculos y haciendo asociaciones complejas entre problemas y soluciones factibles. La conducción de la filosofía tradicional se ve trastocada por la intensidad de una pop-filosofía que emana de la experiencia real y de la lectura virtual.

---

7 Isha es una niña pequeña, delgada y muda que vaga por Zaun hasta que, tras un incidente, es rescatada por Jinx. A partir de entonces la sigue con lealtad absoluta y se convierte en una figura de “hermana menor”. Isha humaniza a Jinx y funciona como un detonante hauntológico que le recuerda constantemente su propio pasado.

Cada joven aparece como una Jinx que juega con su mundo para hacerlo habitable, ya no solo en términos comunitarios, sino también de afectividad y realización personal. Jinx finalmente encuentra el amor, el instinto maternal y la sabiduría, pero no sobrevive al mundo para realizarse plenamente en ellos. La generación suicida de la que habla Berardi en *Héroes* (2017) aparece, así como una consecuencia de un sistema para el que ya no vale la pena trascender, pero que nos obliga a una lucha permanente caracterizada por la importancia del momento.

## **Conclusión**

*¡Tu pequeña ciudad de progreso apesta!*

Jinx a Caytlin

En *Arcane*, el personaje de Jinx simboliza el concepto de “intensidad” al constituirse como un factor de tensión irresuelta entre el perspectivismo cartesiano dominante que rige los destinos de las ciudades de Piltover y Zaun, y las rupturas provocadas por el uso de la tecnología, el desplazamiento de la razón por la desesperanza y el rencor. Su figura no solo denuncia la clausura del futuro en el capitalismo tardío, sino que propone, desde la marginalidad y la reapropiación técnica, una insurgencia estética y afectiva como vía para cambiar no solo las formas por las que el régimen permite ver, sino al régimen mismo, aunque ello suponga devenires caóticos.

Lejos de ofrecer soluciones redentoras, la serie revela, a través de Jinx, que las sociedades contemporáneas, confrontadas con la evidencia de un progreso vacío y de un presente contingente, responden a los regímenes escópicos establecidos mediante formas de apropiación tecnológica guiadas por enfoques extremos, esquizofrénicos y hauntológicos.

Como una heroína construida bajo la estética ciberpunk y los antivalores del individualismo, Jinx no promete trascendencia colectiva, pero sí la posibilidad de habitar el colapso con creatividad y capacidad de adaptación inmediata; por ello, constituye un nuevo tipo de referente revolucionario.

En Jinx se condensa el sello de una generación a la que se le prometió un futuro que nunca llegó y que hoy encuentra en la técnica no solo un medio de evasión, sino también un instrumento para afrontar una cotidianidad carente de modelos

preestablecidos. Su condición de riesgo permanente interpela las certezas de un *establishment* incapaz de ofrecer algo a cambio de sus exigencias, así como los límites de un sistema de visión que solo pone en escena lo que el precepto desarrollista legitima. Jinx es una figura que, desde su propia cotidianidad, cuestiona los medios de perpetuación de estructuras ya caducas y sugiere — de una manera no tan alejada de la realidad— los modos en que la tecnología puede operar como el instrumento indispensable para habitar un mundo en el que la inmanencia constituye la condición dominante.

## Referencias

- Beck, Ulrich. *La sociedad del riesgo mundial: en busca de la seguridad perdida*. Paidós, 2013.
- Berardi, Franco. *Héroes. Asesinato masivo y suicidio*. Akal, 2017.
- Bryson, Norman. "The gaze in the expanded field". *Vision and visuality*. Bay press, 1988.
- Cadwell, Tom y Oren Faz. *League of Legends*. Riot Games, 2019.
- Charrue, Pascal, et al. *Arcane*. Netflix, 2021.
- Crary, Jonathan. "Modernizing vision". *Vision and visuality*. Bay press, 1988.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-Textos, 2020.
- Derrida, Jaques. *Espectros de Marx*. Trotta, 2012.
- De Sutter, Laurent. *¿Qué Es La Pop-Filosofía?* Cactus, 2020.
- Espluga, Josep. "Ulrich Beck y las dimensiones sociales del riesgo". *Medi Ambient: Tecnologia i Cultura*, núm. 24, 1999, pp. 75-78, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=655212>
- Fisher, Mark. *Los fantasmas de mi vida. Escritos sobre depresión, hauntología y futuros Perdidos*. Caja Negra, 2017.
- Fisher, Mark. *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?* Caja Negra, 2016.
- Fisher, Mark. *K-Punk, Volumen I. Escritos reunidos e inéditos (libros, películas y televisión)*. Caja Negra, 2019.
- Fanon, Frantz. *Los condenados de la Tierra*. Ministerios de Trabajo, Empleo y Previsión Social, 1961.
- Guattari, Félix y Gilles Deleuze. *El Anti-Edipo: capitalismo y esquizofrenia*. Paidós Ibérica eBooks, 1985.

- Horkheimer, Max. *Crítica de la razón instrumental*. Trotta, 2002.
- Jameson, Fredric. "Future City". *New Left Review*, vol. 2, núm. 21, 2003, pp. 65–79, <https://doi.org/10.64590/dwk>
- Jay, Martin. *Downcast Eyes*, 1993, <https://doi.org/10.1525/9780520915381>
- Jay, Martin. "Scopic regimes of modernity". *Vision and visibility*. Bay press, 1988.
- Lyotard, Jean-François. "La condición postmoderna". *Dialnet*, 1999, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=197639>
- Lyotard, Jean-François. *Libidinal Economy*. Indiana University Press eBooks. Indiana University Press, 1993.
- Mateo-Cecilia, et al. "Nómadas frente a parásitos: prácticas subversivas en la ciudad contemporánea". *Arte Individuo y Sociedad*, vol. 30, núm. 1, 2018, pp. 9-27, <https://doi.org/10.5209/aris.53080>
- Ramallal, Pablo Martín y Juan Ángel Jódar Marín. "Esports y espectacularización de eventos. El caso League of Legends". *Doxa Comunicación Revista Interdisciplinar de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales*, núm. 38, 2024, <https://doi.org/10.31921/doxacom.n38a1955>
- Riot Games. *League of Legends*, 2007. <https://www.leagueoflegends.com/es-mx/>
- Rostow, Walt. *Las etapas del crecimiento económico. Un manifiesto no comunista*. Fondo de Cultura Económica, 1973. 