Bacheloropleiding
Algemene Cultuurwetenschappen

Faculteit der Letteren, Nijmegen

Docent voor wie dit document is bestemd:

Josette Wolthuis

Cursusnaam:

LET-ACWB300

Titel van het document:

"Hextech"-Hybriden: Technologie, Transformatie en de Dualiteit van de Cyborg in *Arcane*

Datum van indiening: 14/06/2025

Het hier ingediende werk is de verantwoordelijkheid van ondergetekende. Ondergetekende verklaart hierbij geen plagiaat te hebben gepleegd en niet ongeoorloofd met anderen te hebben samengewerkt.

Naam student:

Donna Geerlings

Studentnummer:

S1109799

Radboud Universiteit Nijmegen

Abstract

This study examines the animation series *Arcane* (2021, 2024) as a representation of the technological transformation of characters in relation to power, humanity and identity within an apocalyptic context, from a posthumanist perspective that integrates cyborg theory and animation studies. Central to the analysis are the transformations of Jinx and Viktor, whose narrative and visual representations reflect cyborg-like characteristics. By examining the series through theoretical perspectives drawn from Donna Haraway, Rosi Braidotti, and Adam Bostic, alongside insights from animation scholars such as Suzanne Buchan, Alan Cholodenko and Paul Wells, this thesis reveals how *Arcane* reflects tensions between humanity and technology.

The first chapter presents a thematic-narrative analysis of the metamorphoses undergone by both characters. Jinx's psychological fragmentation and Viktor's physical evolution are interpreted as hybrid processes in which autonomy and identity are destabilized. Haraway's breakdown of boundaries between human, machine, and matter provides the foundation for the analysis, further expanded by Braidotti's relational subjectivity and Bostic's visually oriented cyborg theory.

The second chapter shifts to a visual "microanalysis" following Buchan's methodology. Here, animation and stylistic techniques are examined as both carriers and producers of meaning. Glitch effects, "hyperanimation", color design, and sound are interpreted as amplifiers of themes such as estrangement and technological symbiosis.

Arcane, through its aesthetic, stylistic choices and character development, presents a complex depiction of posthumanist themes. The series functions as a cultural mirror, implicitly confronting audiences with questions of identity, control, and the impact of technological hybridity. In this way, *Arcane*, when analyzed through a posthumanist lens,

offers a meaningful contribution to contemporary debates on humanity and technological transformation.

Inhoudsopgave

Abstract 2
Introductie 5
Theoretisch Kader 7
Analysehoofdstuk: Posthumanistische Transformaties in *Arcane* 12
Jinx: Psychische Fragmentatie als Posthumanistisch Proces 14
Viktor: De Bewuste Zoektocht naar Posthumanistische Evolutie 17
SAMENVATTING 21
Analysehoofdstuk: De Visuele Taal van Posthumanistische Identiteitsfragmentatie in *Arcane* 22
Jinx: Chaos als Audiovisuele Manifestatie van Posthumanistische Fragmentatie 24
Viktor: De Tragische Fusie van Menselijke Ambitie en Cyborg-Technologie 28
SAMENVATTING 30
Conclusie 31
Bibliografie 34

“Hextech”-Hybriden: Technologie, Transformatie en de Dualiteit van de Cyborg in *Arcane*

Introductie

In een tijdperk waarin technologie steeds dieper verweven raakt met het menselijk bestaan, worden vragen rond autonomie, transformatie, menselijkheid, identiteit en de invloed van deze technologie op onze werkelijkheid steeds urgenter. De animatieserie *Arcane* (2021, 2024), die innovatieve animatietechnieken inzet om dergelijke thema’s te verkennen, vormt in dit licht een relevante casus voor het onderzoeken van zulke posthumanistische vraagstukken. Gebaseerd op de *League of Legends*-reeks, een wereldwijd populaire “multiplayer online battle arena” (MOBA) game ontwikkeld door Riot Games in 2009, verkent de serie de spanningen tussen technologische vooruitgang en sociale ongelijkheid in een dystopische, fictieve wereld. Bovendien strijden spelers in deze reeks met verschillende karakters in strategische gevechten, wat heeft geleid tot een enorme eSports-community en transmediale projecten, zoals de animatieserie.

Om de thematische complexiteit van *Arcane* recht te doen, is een interdisciplinair kader nodig dat posthumanistische filosofie en animatiestudies samenbrengt. Beide domeinen houden zich afzonderlijk namelijk al langer bezig met vraagstukken rond identiteit en technologische transformatie, maar worden zelden expliciet aan elkaar gekoppeld. Daarom bieden enerzijds posthumanistische denkers zoals Donna Haraway, Rosi Braidotti en Adam Bostic voor deze analyse een theoretisch fundament van het posthumanistische gedachtegoed. Haraway conceptualiseert in *A Cyborg Manifesto* (1991) de cyborg als politiek-ethisch figuur dat binaire opposities doorbreekt. Braidotti bouwt hierop voort in *The Posthuman* (2013) door de menselijke subjectpositie te herdenken in relatie tot technologie en ecologie. Bostic voegt daar weer een visuele dimensie aan toe en benadrukt dat visuele media bij uitstek geschikt zijn om deze hybride, instabiele identiteiten vorm te geven.

Anderzijds wordt het theoretisch fundament aangevuld middels animatiestudies waarin de focus eveneens op transformatie en esthetiek, zij het niet uitsluitend vanuit een posthumanistisch perspectief. Zo richt Cholodenko zich op de illusoire werking van animatie en beschouwt Wells technieken als metamorfose en synecdoche als kernprincipes van het medium. Deze inzichten bieden waardevolle handvatten om animatie als expressievorm te analyseren, met name via Buchans methode van "microanalyse", die middels formele filmische parameters oog heeft voor de kleinste visuele en narratieve details.

Dit onderzoek beoogt dus precies die leegte op te vullen tussen posthumanistische theorie en perspectieven uit de animatiestudies, door vanuit dit veelzijdige kader *Arcane* te onderzoeken als een representatie van de technologische cyborgtransformaties van personages in relatie tot macht, menselijkheid en identiteit binnen een apocalyptische context. Aan de hand van een close reading van telkens twee afleveringen per personage uit het eerste en tweede seizoen van de serie, waarmee de ontwikkeling door de tijd heen wordt geschetst, richt deze studie zich op twee deelvragen. Ten eerste wordt door middel van een narratief-thematische analyse onderzocht hoe de personages Viktor en Jinx als hybride cyborgfiguren worden gepresenteerd, beïnvloed door technologische ingrepen via de substanties "hextech" en "shimmer" en wat de impact is van deze transformaties op autonomie, menselijkheid en identiteit binnen een posthumanistisch kader. Ten tweede wordt, met behulp van Buchans microanalysemethode, expliciet aandacht besteed aan de manier waarop elementen zoals animatietechnieken, visuele symbolen en esthetische keuzes de transformaties van de personages verbeelden en daarmee bijdragen aan de visuele en stilistische representatie van identiteitsfragmentatie in de serie.

De hypothese bij deze vraagstelling luidt dat *Arcane* een narratief presenteert over technologische vooruitgang en destructie door zowel het belichamen als het problematiseren van posthumanistische thema's. In het bijzonder wordt de fluïde cyborgdefinitie, die duidt op

de vervagende grenzen tussen mens en machine, via hybride karakterontwerpen en animatietechnieken zoals metamorfose op twee unieke, maar onderling verbonden wijze gevisualiseerd. Door middel van montage, geluid, karakterdesign en esthetiek benut de serie de visuele kracht van animatie om deze posthumanistische spanningen vorm te geven en biedt zij tegelijkertijd een impliciete, maar betekenisvolle beeldende reflectie op de relatie tussen mens en technologie. In vergelijking met andere media zoals de live-action film *Annihilation* (2018), waarin de representatie van dergelijke thema's wordt begrensd door de fysieke realiteit van filmproductie, onderscheidt animatie zich door haar esthetische vrijheid en abstractie.

Animatie blijkt daardoor bij uitstek geschikt om complexe filosofische kwesties rondom technologische vervreemding invoelbaar te maken. Bovendien draagt dit bij aan de bredere wetenschappelijke discussie over de rol van visuele cultuur in het vormgeven van ons mensbeeld in een technologisch tijdperk. Dankzij haar vervreemdende werking en experimentele mogelijkheden biedt animatie immers ruimte voor radicale symboliek en grensverleggende representaties, waarmee de psychologische en ethische implicaties van de versmelting tussen mens en machine op indringende wijze kunnen worden gevisualiseerd en bevraagd. Zo is animatie niet alleen vermaak, maar een essentieel medium dat onze perceptie van mens en technologie herdefinieert.

Theoretisch Kader

In een tijdperk dat gekenmerkt wordt door ingrijpende technologische en ecologische transformaties, vaak aangeduid als het Antropogeen, neemt de invloed van het posthumanisme aanzienlijk toe. Binnen dit tijdvak, waarin menselijke activiteit de atmosfeer en ecologische systemen aantast, roept de zogenoemde "posthumanistische conditie" (Braidotti 186) zowel enthousiasme als bezorgdheid op. Deze ambivalente gemoedstoestand zou zelfs leiden tot

controversiële culturele representaties waarin deze gevoelens tot uitdrukking komen (186). Een hernieuwde reflectie op de status van het menselijke subject, het herdefiniëren van subjectiviteit en het formuleren van nieuwe ethische kaders, zijn dan ook gewenste maar vooral noodzakelijke ontwikkelingen (186).

Haraway ontwikkelt in dit licht in *A Cyborg Manifesto* (1991) het concept van de cyborg als analytisch instrument. Deze hybride entiteit ondermijnt grenzen tussen mens, dier, machine en technologie (149), waarmee Haraway poogt de posthumanistische uitdagingen te begrijpen. Bovendien stelt zij in haar analyse dat er in de moderne technologische maatschappij geen fundamenteel of ontologisch onderscheid meer bestaat tussen machine en organisme (178). Deze grensvervaging maakt het mogelijk om nieuwe bestaanswijzen en ervaringsvormen te verbeelden die zich onttrekken aan klassieke categorieën zoals gender, soort en materiële vorm. De cyborg belichaamt deze verschuiving zowel als conceptuele metafoor als materiële realiteit, en ondermijnt daarmee de binaire opposities die traditioneel ten grondslag lagen aan noties van menselijke identiteit en autonomie. Centraal binnen dit cyborgnarratief bespreekt Haraway tevens drie cruciale grensdoorbrekingen: die tussen mens en dier, tussen organisme en machine, en tussen het fysieke en niet-fysieke (151-153).

Terwijl Haraway de cyborg positioneert als subversieve figuur die binaire opposities ondermijnt, beschouwt Braidotti het posthumanisme als een breuk met de tegenstellingen tussen humanisme en antihumanisme, gericht op nieuwe alternatieven (37). Daarnaast verplaatst haar concept van een “post-antropocentrische wending” de mens als middelpunt van betekenis, naar onderdeel van een breder levensassemblage (38, 47). Braidotti’s posthumanisme bouwt hiermee voort op Haraway’s gedachtegoed, maar richt zich explicieter op de ethisch-politieke implicaties van een wereld waarin subjectiviteit dynamisch en relationeel wordt gevormd door netwerken van menselijke en niet-menselijke actoren, waaronder technologie en ecologie (49). Overigens zet Haraway’s cyborg als hybride wezen

expliciet in op de transgressieve potentie van dit subject (42), maar benadrukt Braidotti de structurele en collectieve transformaties die deze verschuiving met zich meebrengt (195-96). Gecombineerd bieden beide denkkaders inzicht in zowel symbolische grensdoorbreking als bredere heroriëntaties van autonomie, ethiek en menselijkheid in een posthumanistische context.

Bostics visualisatie van de cyborg die volgens hem de grenzen tussen fictie en realiteit vervaagt door technologische vooruitgangen (358), verruimt dit filosofische posthumanistische discours met een visuele dimensie. Zijn cyborg als cultureel fenomeen, gedreven door communicatie en evolutie, ondergaat voortdurende transformatie (359). Ook doorbreekt Bostics hybride subject de scheiding tussen hoge en lage kunst en roept, door concrete uitwerkingen, gelijkenissen op tussen machine en organisme die de grens tussen mens en niet-mens verder vervaagt (358-59). Hiermee bouwt Bostic voort op de theorieën van Haraway en Braidotti, door te wijzen op de invloed van digitale media, zoals 3D-software, bij het creëren van visuele realiteiten waarin cyborgs een tastbare aanwezigheid krijgen in de mediacultuur, en de perceptie van menselijkheid verandert doordat de grens tussen mens en technologie volledig wordt ondermijnd (360-61).

Samenvattend bieden de inzichten van Haraway, Braidotti en Bostic een solide theoretische basis voor de analyse van posthumanistische identiteit en technologie in *Arcane*, waarbij de cyborg als sleutelconcept fungeert. Deze theorieën, samen met de visuele analyses, vormen een breder kader voor het begrijpen van de verschuivende grenzen tussen mens en technologie. Om dit theoretisch kader verder te contextualiseren binnen de studie van animatie als medium, worden de bijdragen van Cholodenko, Buchan en Wells besproken.

Als uitgangspunt dient Cholodenko's benadering van animatie, waarin hij stelt dat animatie niet slechts een techniek of genre is, maar een fundamenteel principe dat ten grondslag ligt aan alle cinema, inclusief live-action film (99). Film zelf is immers een

geanimeerde illusie van beweging, waardoor animatie als kernbegrip binnen filmtheorie dient te worden beschouwd (99). In dit kader introduceert Cholodenko het concept hyperanimatie: een vorm van animatie waarin de grenzen tussen het levende en niet-levende, actie en non-actie worden vervaagd (106). Het concept van hyperanimatie krijgt in een posthumane context extra betekenis, aangezien animatie door technologische vooruitgang steeds nieuwe vormen van leven en ervaring simuleert, zoals zichtbaar in de casus van *Arcane*.

Deze verschuiving in de waardering van animatie wordt verder ondersteund door Buchan, die pleit voor de erkenning van animatie als autonome kunstvorm binnen filmstudies (115). Dit standpunt sluit aan bij Cholodenko's kritiek op de marginalisering van animatie als "stiefkind" van de cinema (113). Buchan merkt echter op dat, hoewel animatie tegenwoordig serieuzer wordt genomen, dit vaak ten koste gaat van pre-digitale en niet-grafische animatievormen (115). In tegenstelling tot deze nadruk op oudere vormen, is *Arcane* een voorbeeld van hypermoderne, digitaal geproduceerde animatie met een uitgesproken grafische esthetiek. Toch blijft Buchans methode van microanalyse, gericht op formele filmische parameters zoals beeldcompositie, belichting en geluid, relevant voor de analyse van dergelijke hedendaagse animatie (116). Ze benadrukt bovendien de unieke ontologische status van animatie, die in staat is visueel eindeloos veel mogelijke werelden te verbeelden, die vaak uniek zijn en slechts beperkt of helemaal niet verwijzen naar de alledaagse, waarneembare werkelijkheid (118). Daarmee onderstreept haar benadering hoe animatie bestaande filmtheorieën aanvult, maar ook nieuwe theoretische kaders en terminologieën vereist; een uitgangspunt dat in dit onderzoek verder wordt uitgewerkt.

Daarnaast sluiten de inzichten van Buchan en Cholodenko aan bij Wells visie op animatie als een medium dat traditionele narratieve structuren doorbreekt en betekenis construeert via eigen, visuele strategieën (122). Wells stelt namelijk dat animatie een breed scala aan stijlen en technieken benut, die vaak traditionele lineaire structuren vervangen door

associatieve, symbolische en metaforische benaderingen (68). Waar Buchan en Cholodenko zich echter richten op het ontologische en theoretische fundament van animatie, biedt Wells hiermee een meer pragmatische benadering voor het analyseren van dit medium. Zo identificeert hij kernstrategieën die animatoren hanteren, waarvan meerdere in deze studie een rol spelen, zij het soms impliciet: metamorfose, synecdoche, geluid, penetratie, symboliek, metafoor en choreografie.

Overigens positioneert Wells animatie als een losstaand medium (67), terwijl Cholodenko juist stelt dat animatie de fundamentele kern vormt van alle cinema en daarmee geen afzonderlijke categorie is (98). Ondanks dit impliciete meningsverschil onderstrepen beide benaderingen het belang van animatie-analyse. In dit onderzoek worden Wells kernstrategieën en Cholodenko's concept van hyperanimatie dan ook kritisch ingezet binnen Buchans methode van microanalyse, als analytisch kader voor het onderzoeken van de visuele en narratieve technieken in de casus.

Samenvattend vormt dit theoretische kader de basis voor de analyse van *Arcane* en de wijze waarop posthumanistische thema's en cyborgfiguren visueel en narratief worden gepresenteerd en bevraagd. Zoals al kort toegelicht in de introductie, zal het eerste hoofdstuk zich focussen op de transformaties van Jinx en Viktor op verhalend niveau, waarbij wordt onderzocht hoe zij, vaak impliciet, positie innemen ten opzichte van het posthumanistische gedachtegoed van Haraway, Braidotti en Bostic, met het dynamische concept van de cyborg als leidraad. De benaderingen van Buchan en Cholodenko, met respectievelijk microanalyse en hyperanimatie, bieden hiervoor een bredere theoretische duiding van animatie als medium. Daarbij levert Wells concrete analysekaders en esthetische aanknopingspunten voor het bestuderen van karaktertransformaties en hybride identiteiten. Deze inzichten worden in het tweede hoofdstuk kritisch toegepast, met specifieke aandacht voor de visuele vormgeving van cyborgisering binnen de animatiepraktijk van de serie. Door deze combinatie van

posthumanistische theorie en animatie-esthetiek beoogt deze studie zichtbaar te maken hoe *Arcane* technologie en identiteit niet alleen verbeeldt, maar ook kritisch en impliciet bevraagt, en zo reflecteert op de belichaamde grenzen van het mens-zijn.

Analysehoofdstuk: Posthumanistische Transformaties in *Arcane*

De animatieserie *Arcane* speelt zich af in een dystopische wereld waarin technologie diep verweven is met de fysieke en mentale transformaties van haar personages. Zowel Jinx als Viktor ondergaat een proces van identitaire en lichamelijke verandering onder invloed van "hextech" en "shimmer": natuurlijke substanties die, door technologische manipulatie, de grens tussen het menselijke en niet-menselijke op uiteenlopende manieren doen vervagen. Deze hybride transformaties roepen vragen op over menselijkheid, identiteit, subjectiviteit en autonomie, thema's die centraal staan in het posthumanistische denken. De mate van controle die de personages uitoefenen over hun transformatie en de wijze waarop deze processen zich voltrekken, vormen de kern van dit hoofdstuk. Specifieke aandacht zal daarbij uitgaan naar de implicaties van deze gegevens voor de identiteit en subjectpositie van de personages.

Breed genomen fungeert *Arcane* als visuele theorievorming binnen het posthumanistische discours, in de geest van Haraway's "theorists for cyborgs": auteurs die verkennen wat het betekent om een belichaamd subject te zijn in een hoogtechnologische wereld (173). Desondanks sluit de serie niet naadloos aan bij deze utopische concepties van de cyborg. De transformaties die de personages ondergaan zijn namelijk, zoals dit hoofdstuk laat zien, vaak ambivalent, pijnlijk en niet per se bevrijdend. Bovendien blijven zij functioneren binnen een magisch-fictieve wereld die eerder archetypische dan structureel ontregelde logica volgt. De serie biedt daarmee geen illustratie van Haraway's ideaalbeeld, maar eerder een visueel experiment waarin haar ideeën gedeeltelijk worden weerspiegeld en kritisch worden bevraagd.

Hier sluit het werk van Bostic aan, die stelt dat populaire cultuur, inclusief een animatieserie op een platform als Netflix, functioneert als een toegankelijke arena waarin cyborgtheorieën kunnen worden verbeeld, toegepast en getoetst (358). *Arcane* fungeert in deze lezing als een vorm van visuele "cyborg writing" (Haraway 175), waarin de grenzen tussen mens en machine, identiteit en technologie, en autonomie en controle worden herschreven. Toch biedt Bostic, anders dan Haraway, minder nadruk op idealisme en meer op de ambiguïteit van dergelijke representaties: in populaire cultuur zijn cyborgfiguren zelden eenduidig positief of subversief, maar juist gelaagd, getekend door verlies, conflict en morele ambiguïteit (360). Dit maakt zijn benadering relevant voor een serie als *Arcane*, waarin technologische transformatie gepaard gaat met psychisch trauma, lichamelijke verminking en ethische spanningsvelden.

Ook Braidotti's nadruk op relationele subjectiviteit, verbondenheid en ethiek biedt een kritische benadering van identiteit. Immers wordt volgens haar identiteit in een posthumanistische context niet langer gezien als vaststaand of autonoom, maar als vloeibaar, meervoudig en ingebed in netwerken van menselijke en niet-menselijke actoren (49). In *Arcane* resoneert deze opvatting in de manier waarop subjectiviteit wordt hervormd door technologische en sociale krachten, waarbij personages zich herontwikkelen door verlies, strijd en hernieuwde relaties. Toch staat Braidotti's affirmatieve ideaal, net als Haraway's utopische conceptie, op gespannen voet met de harde realiteit in de serie, waarbij de structurele ongelijkheid tussen het rijke Piltover en het arme Zaun, evenals de gewelddadige strijd om overleving, benadrukt hoe fragiel verbondenheid is in een context die wordt gedomineerd door individuele overlevingsdrang.

Binnen deze dynamische en destructieve context fungeren de transformaties van Jinx en Viktor als twee contrasterende casussen waarin posthumanistische thema's vorm krijgen. Door deze personages te analyseren aan de hand van Haraway's cyborgconcept, Braidotti's

relationele subjectbegrip en Bostics lezing van populaire cultuur, wordt zichtbaar hoe identiteit, lichamelijkheid en autonomie narratief-thematisch wordt geconstrueerd en waar fricties tussen deze theoretische kaders nog duidelijker aan het licht treden.

Jinx: Psychische Fragmentatie als Posthumanistisch Proces

De eerste posthumanistische transformatie in *Arcane* betreft Jinx, geboren als Powder, een personage dat voortdurend balanceert tussen psychische instabiliteit en overlevingsdrang. Onder invloed van Silco, een chem-baron en vaderfiguur, ontwikkelt zij zich van een kwetsbaar, onzeker meisje tot een gevaarlijke en onvoorspelbare antagonist. Haar identiteitsontwikkeling is nauw verbonden met technologie en trauma, en vormt een exemplarisch voorbeeld van hoe lichamelijke modificatie en mentale fragmentatie elkaar versterken binnen een posthumanistisch krachtenveld. In de volgende alinea's wordt deze gefragmenteerde herontwikkeling, in relatie tot het concept van de cyborg, uiteengezet.

Een sleutelmoment in Jinx' evolutie vindt plaats in seizoen 1, aflevering 8, "Oil and Water", waarin zij zwaargewond raakt tijdens een gevecht met haar jeugdvriend Ekko. Silco vindt haar en brengt haar naar een Frankenstein-achtige dokter die haar behandelt met de chemisch-biologische substantie "shimmer" ("Oil and Water" 00:08:10-00:09:20). Deze experimentele ingreep luidt het begin in van Jinx' transformatie.

Terwijl zij tegen haar wil, vastgebonden en halfbewust, wordt geïnjecteerd met "shimmer", kleuren haar grijsblauwe ogen paars (00:15:04-00:16:00); een visueel motief dat haar innerlijke vervreemding symboliseert. Tegelijkertijd illustreren hallucinaties en sensorische vervormingen haar psychische ontregeling, terwijl oplichtende aderen zichtbaar maken hoe "shimmer" haar lichaam van binnenuit herconfigureert (00:15:15-00:15:53). Deze concrete visuele transformatie wordt in het volgende hoofdstuk nader geanalyseerd. De ingreep weerspiegelt Bostics observatie dat "consciousness is extended and enhanced as a

byproduct of technology" (359). Jinx' lichaam wordt namelijk door de injectie een hybride assemblage van biologische, chemische en technologische componenten. Bovendien wordt haar mentale staat zowel verruimd als aangetast doordat haar herinneringen intact blijven, terwijl haar persoonlijkheid instabieler, grimmiger en speelser wordt.

Deze gemodificeerde subjectiviteit sluit aan bij Haraway's idee van de cyborg als een "disassembled and reassambled" zelf (163), waarin het fysieke en niet-fysieke versmelten (153). Jinx' transformatie is grotendeels onzichtbaar, want alleen haar ogen verraden een verandering. Juist dit benadrukt Haraway's "ether, quintessence" (153), oftewel de ongrijpbare, immateriële aard van het cyborgbestaan. De katalysator van deze transformatie manifesteert zich in de vorm van "shimmer", waarmee een link kan worden gelegd met Braidotti's ecologisch geïnformeerde perspectief. Jinx wordt namelijk op materieel niveau intens verweven met haar omgeving via de injectie van deze zogenaamd "natuurlijke", maar technologisch gemodificeerde substantie.

Haar identiteit is daardoor geen vaststaand gegeven, maar een dynamisch proces van "wording", waarin subjectiviteit continu wordt hervormd door externe krachten (Braidotti 193). In Jinx' geval krijgt deze dynamiek niet alleen vorm door de geforceerde injectie van "shimmer", maar ook door haar manipulatieve relatie met Silco, die haar niet alleen opdrachten geeft, maar haar ook blootstelt aan gewelddadige situaties die haar mentale toestand verder aantasten en vormen, meestal in destructieve zin. Deze interacties versterken de vervaging van de grens tussen Powder (haar vroegere zelf) en Jinx (haar cyborg-achtige persona), waardoor haar cyborgstatus zich niet alleen fysiek, maar vooral psychologisch manifesteert.

In seizoen 2, aflevering 4, "Paint the Town Blue", wordt Jinx' mentale fragmentatie, die in het eerste seizoen in gang is gezet, nu expliciet zichtbaar. Wanneer ze ontdekt dat Isha, een jong weesje dat zij probeerde te beschermen, verdwenen is, slaat haar geestelijke toestand

om: ze hoort stemmen, ervaart hallucinaties en raakt volledig gedesoriënteerd ("Paint the Town Blue" 00:22:37-00:23:40). Deze scène en reactie benadrukt dat Jinx' identiteit geen stabiel gegeven is, maar zich in lagen herconfigureert, zowel psychologisch, affectief als sociaal. Zo blijft haar vroegere zelf, Powder, aanwezig als een innerlijke stem die zich zelfs in haar hallucinaties manifesteert, maar voortdurend in conflict staat met haar huidige persona, Jinx. Dit conflict tussen haar oudere zelf en nieuwe zelf weerspiegelt de voortdurende spanningen in haar cyborgtransformatie, waarbij het fysieke, mentale en emotionele samensmelten tot een hybride, instabiele identiteit.

Braidotti beschrijft het posthumanistische subject als meervoudig en relationeel, "while it enacts the transformation of one's sensorial and perceptual co-ordinates, in order to acknowledge the collective nature [...] of what we still call the self" (193). Jinx lijkt dit te belichamen doordat haar subjectiviteit voortdurend wordt hervormd door externe krachten, waaronder technologie ("shimmer"), geweld, verlies en sociale afwijzing. Ze staat bovendien in verbinding met anderen via trauma en herinnering, maar raakt tegelijkertijd steeds meer geïsoleerd. Met andere woorden: de "shimmer" die haar kracht geeft, vervreemdt haar eveneens van haar omgeving, want hoewel ze een verhoogde waarneming en overgevoeligheid ontwikkelt, raakt ze paradoxaal genoeg in isolatie.

Waar Braidotti technologie dus ziet als potentieel verbindend, toont *Arcane* zo juist de keerzijde, aangezien Jinx' versterkte zintuiglijke en mentale staat leidt tot een subjectiviteit die niet meer gedeeld, maar geïsoleerd is. Daarnaast gaat haar onvrijwillige technologische "verbetering" gepaard met emotionele instabiliteit, agressie en vervreemding. Daarmee vertegenwoordigt de cyborg in Jinx niet alleen een posthumanistisch "zelf in wording", maar ook de pijn en psychische ontwrichting die met zulke transformaties gepaard kan gaan.

Deze innerlijke verschuiving raakt aan Bostics observatie dat "consciousness is extended and enhanced as a byproduct of technology" (359), maar stelt ook ethische vragen

over autonomie en controle. Hoewel haar bewustzijn inderdaad gedeeltelijk behouden blijft, wordt haar lichaam mede aangestuurd door “shimmer”, een kracht waarover zij zelf geen controle heeft. Ook het moment van injectie vindt plaats zonder haar instemming, wat een breuk markeert in haar zeggenschap over haar eigen lichaam en de ethische spanningen rond autonomie en dwang tastbaar maakt.

Jinx’ cyborgisering is aldus geen vrijwillige of bevrijdende transformatie, maar een noodgedwongen overlevingsstrategie, voortkomend uit een gewelddadige en onderdrukkende omgeving. Ze wordt namelijk letterlijk en figuurlijk gevormd door externe krachten die haar autonomie beperken en haar lichaam en geest herschrijven. Daarmee komt Jinx’ transformatie op gespannen voet te staan met het bevrijdende potentieel dat theoretici als Haraway en Braidotti aan de cyborg toekennen. Kortom, in plaats van een symbool van vrijheid en grensvervaging, staat Jinx voor de pijnlijke keerzijde en wordt haar cyborgbestaan getekend door trauma, dwang en mentale fragmentatie.

Tegenover Jinx staat Viktor, wiens transformatie welbewust is ingezet en die de rationele wens belichaamt om via technologie het lichaam te verbeteren. Waar Jinx daarmee het verlies van controle toont, representeert Viktor het verlangen naar zelfsturing. Zo laten zij samen zien hoe posthumanistische wording zowel destructief als verheffend kan zijn.

Viktor: De Bewuste Zoektocht naar Posthumanistische Evolutie

De transformatie van Viktor vertegenwoordigt aldus een fundamenteel andere benadering van posthumanistische wording dan die van Jinx. Want waar Jinx haar cyborgisering voornamelijk ondergaat als gevolg van externe invloeden, kiest Viktor actief voor technologische ingrijpen. Zijn lichamelijke kwetsbaarheid, sinds zijn jeugd gekenmerkt door immobiliteit en een mank been, vormt hierin het startpunt van een zoektocht naar lichamelijke transcendentie. Daarmee belichaamt hij Bostics opvatting dat de cyborg wordt gedreven door het verlangen naar

verbetering (359), voortkomend uit de westerse ideologie waarin technologie onlosmakelijk verbonden is met vooruitgang en optimalisatie (358). Binnen deze logica worden genen gereduceerd tot data, die herschreven kunnen worden (359). “Hextech”, een technologisch gemodificeerde substantie verwant aan “shimmer”, biedt Viktor precies die mogelijkheid, namelijk een manier om zijn fysieke beperkingen te overstijgen en zichzelf opnieuw vorm te geven. Deze hervorming zal in de volgende alinea’s uitgewerkt worden.

In seizoen 1, aflevering 7, “The Boy Savior”, zet Viktor zijn transformatie dus op eigen initiatief in gang via “hextech”. Als onderzoeker in Piltover is hij al vroeg verbonden met technologie, wat blijkt uit zijn gebruik van zijn zelfgemaakte mechanische wandelkruk. Deze verbinding met technologie wordt in deze aflevering versterkt door de bewuste handeling van het injecteren van “hextech” in zijn zieke been (“The Boy Savior” 00:26:43-00:26:49). Voorafgaand aan deze actie krast hij magische runes in zijn wandelkruk en probeert zo verbinding te maken met de “hexcore”, wat een technologisch artefact is dat zijn onderzoek en fascinatie belichaamt (00:25:22-00:25:39). Vervolgens, wanneer hij zijn bloed offert aan deze “hexcore” door zichzelf in zijn hand te snijden, opent het object zich en probeert het Viktor op te nemen (00:26:52-00:27:27). Tijdens deze sequentie maakt de animatie de mutatie zelfs op cellulair niveau zichtbaar en toont hoe zijn bloedcellen paars kleuren (00:27:17-00:27:30). Dit is een visueel metafoor voor een fundamentele fysieke en existentiële transformatie. Uiteindelijk eindigt de scène met een zwarte flits, net als bij Jinx, wat de symbolische wedergeboorte van Viktor markeert.

Deze visuele afsluiting fungeert hierin niet slechts als esthetisch effect, maar zelfs als een ritueel moment waarin Viktors subjectiviteit diepgaand wordt herschreven. Bovendien wordt deze hervorming van zintuiglijke en cognitieve structuren door technologische integratie weerspiegelt door zijn gevoel van vervreemding. Dit sluit aan bij Haraway’s stelling dat “the machine is us, our processes, an aspect of our embodiment” (180), waarmee zij

benadrukt dat technologie niet buiten ons staat, maar verweven is met ons lichamelijke en mentale functioneren. In *Arcane* wordt Haraway's stelling echter op ambigue wijze voorgesteld, doordat de "hexcore" enerzijds een door mensen gecreëerd instrument is, maar anderzijds een natuurlijke substantie bevat die niet door menselijke handen is vervaardigd. Net als "shimmer" wordt "hextech" in de wereld van Zaun en Piltover immers gewonnen uit natuurlijke bronnen en vervolgens technologisch ingezet. Deze vermenging van technologische manipulatie en natuurlijke oorsprong vormt daarmee een nieuwe grensvervaging tussen organisme en machine, die niet alleen inhaakt op de grens die Haraway in haar cyborgtheorie centraal stelt (152), maar deze ook uitbreidt.

Deze complexe uitbreiding door Viktors transformatie lijkt aanvankelijk succesvol, want hij ervaart hernieuwde kracht en mobiliteit. Echter wordt in seizoen 2, aflevering 2 "Watch It All Burn" duidelijk dat deze overwinning zijn tol eist. Deze aflevering bevat een visueel indringende scène waarin Viktor tijdens zijn wedergeboorte uit een levende, ademende cocon stapt, gevormd uit de "hexcore", die zijn werkplaats volledig heeft overgenomen ("Watch It All Burn" 00:13:15-00:13:40). Zijn lichaam is onherkenbaar veranderd als gevolg van deze wedergeboorte in een hybride vorm, waarbij zijn huid metaalkleurig is, strak gespannen over onnatuurlijke pezen, en schroeven en moeren zijn ledematen bij elkaar houden (00:14:10-00:14:35). Toch blijven er nog flarden van menselijkheid zichtbaar, vooral in zijn gezicht, dat bovendien het enige lichaamsdeel is dat grotendeels intact is gebleven en zo een schrijnend contrast vormt met zijn verder gemuteerde gestalte (00:13:50-00:14:35). Door zijn aderen stroomt bijvoorbeeld paarse "hextech", waardoor technologie hier fungeert als "a partner to or extension of 'self'" (Bostic 359). Tenslotte markeren Viktors verwarde houding en existentiële crisis het moment waarop zijn identiteit fragiel en ongrijpbaar wordt, zowel voor zichzelf als voor zijn omgeving.

Ook kan de geëscaleerde identitaire ambiguïteit van Viktor kan verder worden verhelderd door Braidotti's posthumanistische visie, waarin het zelf niet slechts door technologie wordt ondersteund, maar er volledig mee versmelt (40). Tegelijkertijd waarschuwt Braidotti in deze visie voor de gevaren van zulke technologische autonomie: "As they become smarter and more widespread, autonomous machines are bound to make life-or-death decisions […] whether this high degree of autonomy […] results in moral decision making is at best an open question" (44). Viktor wordt, als illustratie van dit idee, steeds afhankelijker van de substantie die hem juist had moeten bevrijden. Zijn zelfgekozen cyborgisering, in contrast met Jinx' opgelegde transformatie, laat dus zien dat ook vrijwillige technologische integratie kan ontaarden in verlies van controle.

Daarnaast sluit Viktors transformatie aan bij Braidotti's ecologisch geïnspireerde visie op posthumanisme, doordat hij door de integratie van "hextech" letterlijk onderdeel wordt van een bredere technomaterialistische ecologie. In deze ecologie vervagen de grenzen tussen zelf en ander, natuur en technologie, waardoor een bredere interconnectie tussen het zelf en andere, "including the non-human or 'earth' others'" kan worden gesteld (Braidotti 47). Toch leidt deze relationaliteit niet uitsluitend tot harmonie of verbetering van zijn bestaan. Per slot van rekening raakt Viktor juist vervreemd van zichzelf, ondanks zijn vergrote verbondenheid met de niet-menselijke "others" die Braidotti beschrijft, als gevolg van die nieuwe posthumanistische vorm waarin grenzen vervagen.

Kortom belichaamt Viktor, net als Jinx, de vervaging van de grens tussen het menselijke en het postmenselijke, al verloopt zijn traject dus rationeler, wetenschappelijker en is het sterk gericht op lichamelijke perfectie. In hem komen Haraway's cyborg, Braidotti's nomadisch subject en Bostics idee van het lichaam als hercodeerbare informatie samen, wat resulteert in een gelaagde identiteit die technologisch, relationeel en mentaal transformeert. Als gevolg hiervan laveert Viktors hybride status tussen autonomie en afhankelijkheid, kracht

en kwetsbaarheid, mens en meer-dan-mens, maar elke vorm kent een schaduwzijde. Zijn identiteit is immers geen vaste kern meer, maar een kruispunt van krachten, bloed, technologie, schuld en wilskracht. Zo wordt hij een existentiële grensfiguur: half mens, half iets anders.

SAMENVATTING

Samenvattend verbeelden de transformaties van Jinx en Viktor twee tegengestelde vormen van posthumanistische existentie, verbonden met Haraway's stelling dat er geen wezenlijk onderscheid meer bestaat tussen mens en machine, natuur en technologie (178). Deze binariteit wordt tevens zichtbaar in de details van het contrast tussen Jinx, die identiteitsfragmentatie en verlies van autonomie ervaart door technologie, en Viktor, die juist de bewuste transcendentie van het lichaam via technologische en biomedische krachten vertegenwoordigt.

Tegelijkertijd stelt de serie indringende vragen over controle, autonomie en ethiek. Door de toepassing van de theorieën van Haraway, Braidotti en Bostic wordt duidelijk dat de cyborgfiguren in *Arcane* functioneren als kritische spiegels van onze verhouding tot technologie, aangezien zij voortdurend balanceren tussen bevrijding en vervreemding, creatie en destructie. Daarmee toont *Arcane* hoe posthumanistische concepten niet louter abstract blijven, maar in geanimeerde vorm concreet en invoelbaar worden gemaakt. Deze visualisering onthult ook de schaduwzijde van zulke technologische evoluties, omdat wat in theorie utopisch lijkt, in de praktijk, zoals uitgevoerd door de personages in *Arcane*, al snel een dystopische lading krijgt.

In het volgende hoofdstuk zullen de visuele representaties van deze transformaties nader worden geanalyseerd. De hier besproken theoretische inzichten vormen daarbij het

conceptuele kader waartegen de visuele en stilistische vormgeving van cyborglichamen verder wordt uitgediept.

Analysehoofdstuk: De Visuele Taal van Posthumanistische Identiteitsfragmentatie in *Arcane*

In dit hoofdstuk wordt onderzocht hoe animatietechnieken, visuele symboliek en esthetische keuzes bijdragen aan de verbeelding van identiteitsfragmentatie bij de personages Jinx en Viktor in *Arcane*, voortbouwend op de specifieke posthumanistische transformaties die ieder vertoont: impliciet en destructief versus expliciet en actief respectievelijk. Daarbij wordt gewerkt met Buchans methode van microanalyse, die zich richt op de formele bouwstenen van animatie en de nadruk legt op elementen zoals shotlengte, lichtgebruik, camerabeweging, standpunt, lenskeuze, muziek, geluid en visuele overgangen, om de ervaringsdimensie van een scène of filmfragment diepgaander te interpreteren (116). Deze formele insteek wordt tevens verder verrijkt met andere filmtheoretische inzichten, die helpen te duiden hoe visuele motieven betekenis genereren en identiteitsvorming beïnvloeden.

Juist de hybride animatiestijl van de serie, waarin handgetekende technieken samensmelten met digitale verfijning, vraagt om zo'n analytisch kader, omdat deze vormelijke vermenging actief bijdraagt aan het thematiseren van grensoverschrijdingen. De kunstmatigheid van animatie wordt hierin expliciet gethematiseerd door middel van verstoringseffecten, symbolische metamorfoses, extreme close-ups en het abstracte principe van hyperanimatie, waarmee wordt getoond hoe identiteiten instabiel, vloeibaar en voortdurend in wording zijn (Cholodenko 104), wat ook van toepassing is op de serie. Sommige scènes benaderen hierdoor zelfs het effect van live-action cinema door hun complexe camerabewegingen en dynamische beeldkaders, die een opvallende "hyperfocus" creëren, waardoor minutieuze details uitgediept en versterkt kunnen worden.

Toch gaat *Arcane* niet volledig op in Cholodenko's concept van hyperanimatie en blijft het trouw aan een eigen hybride stijl die speels, gelaagd en visueel rijk is. Desondsanks raakt de serie hierin wel aan het idee van animatie als een "in-between space": een ontmoetingsplek waar genres zoals sciencefiction, met cyborgs en gemuteerde lichamen, samenkomen en vervloeien (104-105). Evenzo vertoont het de radicale andersheid, gedefinieerd door Cholodenko als "oncologisch": een referentie aan het zieke, gemuteerde lichaam, bijvoorbeeld door technologie (106). Door deze hybride stijl en raakvlakken met sciencefiction weet de serie op deze manier technologische dystopie en magische verbeelding te combineren, zowel van buitenaf als van binnenuit.

Juist deze stilistische veelzijdigheid benadrukt daarmee de kracht van animatie als een ware "mediator of possibilities", waarbij animatie als medium in staat is om innerlijke toestanden zowel visueel als auditief invoelbaar te maken (Wells 122). Bovendien wordt deze specifieke kracht van het animatiemedium door die veelzijdigheid niet alleen door Wells benadrukt, maar ook Buchan pleit ervoor dat animatie eindeloos veel mogelijke werelden kan representeren, vaak uniek en grotendeels los van de fenomenale wereld die wij kennen (118). Daarom kan gesteld worden dat animatie bij uitstek geschikt is om posthumanistische thematieken te verbeelden, waarin het essentieel is om onvoorspelbare, compleet vernieuwende ideeën concreet te maken.

Deze stilistische complexiteit in *Arcane* komt vooral tot uiting in de verbeelding van de reconstructie van Jinx en Viktor, waarbij ritmische montage, vervormde perspectieven en een gelaagd geluidsontwerp bijdragen aan het ontsluiten van visuele codes via animatieprincipes zoals die door Wells worden beschreven (97). De audiovisuele keuzes dragen hierin bij aan de representatie van lichamen die, in lijn met Haraway's en Braidotti's theorieën, niet langer puur menselijk zijn, maar functioneren als technologische knooppunten van herinnering, trauma en kracht. Daarmee geeft *Arcane* niet alleen vorm aan

posthumanistische thematiek, maar produceert de serie zelfs actief betekenis en fungeert het daardoor als een visueel discours waarin subjectiviteit letterlijk wordt herschreven.

Jinx: Chaos als Audiovisuele Manifestatie van Posthumanistische Fragmentatie

De analyse van dit visuele discours begint bij Jinx, die een exemplarisch voorbeeld vormt van posthumanistische identiteitsfragmentatie, waarin psychologisch trauma, technologische modificatie en affectieve instabiliteit elkaar wederzijds versterken. Dit wordt niet alleen narratief gearticuleerd (zoals uiteengezet in het vorige hoofdstuk), maar ook visueel en auditief. Deze verschillende lagen van vertelling tonen daarbij op vergelijkbare wijze hoe gedurende de seizoenen zichtbaar wordt dat haar identiteit niet geleidelijk verschuift, maar in korte, intense breuken psychisch en lichamelijk wordt herschreven, aansluitend bij de cyborg als “a kind of disassembled and reassembled, postmodern collective and personal self” (Haraway 163). Echter manifesteert deze intrigerende herschikking zich bij Jinx op een unieke, dystopische wijze, beïnvloed door haar getraumatiseerde verleden en haar overlevingsdrang in het gevaarlijk, technologisch doordrenkte Zaun, zoals ook zal blijken uit de volgende analyse van de audiovisuele lagen.

In “Oil and Water” ondergaat Jinx, zoals eerder uiteengezet, een experimentele behandeling met “shimmer”, waarmee haar fragmentatie in gang wordt gezet. Tijdens deze behandeling met een gedwongen injectie neemt de “camera” een schuin perspectief aan. Dit expliciete schuine perspectief is bewust zo geanimeerd om desoriëntatie en instabiliteit op te roepen. Bovendien wordt er in deze scène afgewisseld tussen extreme close-ups van Jinx’ angstige gezicht en het glinsterende “shimmer”, dat als een parasiet via haar paars oplichtende aderen richting haar hersenen kruipt (“Oil and Water” 00:15:14-00:15:54). Ook het kleurgebruik versterkt de chaotische sfeer doordat er agressieve, dystopische tinten van rood en paars in worden gezet die fel contrasteren met Jinx’ vale huidskleur, besmeurd met zwarte

strepen en de kille, cementgrijze operatiekamer. Al deze elementen wekken, in combinatie met het flikkerende licht en de fragmentarische montage, een gevoel op van verwarring en psychische desintegratie, overeenkomstig met de aangetaste beleving van Jinx.

Verder versterkt de auditieve vormgeving Jinx' psychische ontwrichting op indringende wijze, met verstoringsgeluiden, vervormde hallucinatiestemmen en een crescendo van snerpende, onheilspellende klanken die samen een overweldigende geluidslaag vormen. Deze audiovisuele elementen nemen gaandeweg zelfs in intensiteit toe en culmineren in een moment van totale fysieke en mentale overgave. Tijdens deze overgave kleuren Jinx' ogen volledig paars, stroomt vloeistof uit haar neus en mond en vertrekt haar gezicht in een beestachtige, overmatig gedetailleerde uitdrukking van wanhoop, terwijl ze het uitschreeuwt om hulp (00:15:39-00:16:00).

Bovendien vertoont animatie, zoals bepleit door Wells, juist in deze extreme expressie en groteske audiovisuele samenkomst haar unieke kracht: "though animated characters ultimately seem fairly limited in their motives, their range of physical expression is extraordinary" (104). Deze kracht komt dus in zijn volledigheid tot uiting in deze scène, waarin de animatie de mentale instorting en cyborgisering van Jinx op een diepgaande manier belichaamt middels een samenspel van geluid, kleur, ritme en beweging die extra wordt aangezet. Evenzo is die kracht expliciet te zien in de versnelling van de montage, die uitmond in een flitsende opeenvolging van abstracte beelden, gevolgd door een zwart exploderend frame (00:15:50-00:16:02). Dit zwarte scherm kan gelezen worden als expliciete visuele afsluiting van haar transformatie.

Daarnaast zet de aflevering "Paint the Town Blue" de visuele strategie van Jinx' mentale fragmentatie verder voort, na de verdwijning van Isha en wordt deze zelfs op een overtreffende manier ingezet. Echter, aan het begin van de scène in deze aflevering, voordat Jinx weet van de verdwijning, lijkt ze zich te hebben hersteld en mentaal stabiel te zijn,

waardoor haar perspectief aanvankelijk stabiele composities aanneemt. Desondanks, naarmate haar stress toeneemt, wordt de strategie van schuine camerastandpunten en extreme close-ups herhaald, die hierin zelfs nog strategischer en frequenter worden ingezet om de verwarring te intensiveren ("Paint the Town Blue" 00:23:00-00:23:40). Eveneens komt deze intensivering tot uiting in abrupte cuts en verstoringseffecten die het beeld nog verder ontregelen. Tenslotte mondt dit uit in een versneld montageritme, waarmee visueel wordt getoond hoezeer Jinx' psyche in de loop der tijd ontregeld is, waardoor een gerine stressfactor, zoals de verdwijning van Isha, leidt tot een totale mentale kortsluiting.

Bovendien spelen de vereenvoudigde, fluorescerende tekeningen die als geprojecteerde elementen in het beeld verschijnen en Jinx visueel omsingelen, pesten en zelfs aanvallen tijdens de chaotische montage, een belangrijke rol in de verbeelding van deze verergerde ontregeling. Deze tekeningen van hallucinatoire monsters en plaaggeesten met kenmerken van figuren uit Jinx' verleden, contrasteren namelijk sterk met de verder verfijnde en gedetailleerde stijl van de animatie (00:23:14-00:23:30), wat de psychische chaos versterkt. Aan de hand van deze contrasterende tekeningen wordt met behulp van een penetrante animatietechniek de innerlijke realiteit letterlijk zichtbaar gemaakt; "The depths of a man's soul is more than a phrase to the animator: it can also be a picture" (Wells 122). Tot slot doen deze tekeningen zelfs denken aan kinderlijke krabbels, wat een extra laag toevoegt en het idee ondersteunt van de dualiteit en fragmentatie van Jinx, waarbij haar jongere ik nog steeds ergens in haar schuilt en tevoorschijn komt wanneer bepaalde triggers optreden.

Ook komt deze innerlijke realiteit duidelijk naar voren in de hypergedetailleerde gezichtsanimatie, die expressief en getormenteerd is en in dit tweede seizoen een nog prominentere ondersteunende rol krijgt. Deze extreem gedetailleerde animatie sluit aan bij het concept van hyperanimatie, waarbij de grens tussen het levende en niet-levende vervaagt (Cholodenko 106), en zo de intensiteit van Jinx' psyche wordt onderstreept. In plaats van dus

enkel het uiterlijke te tonen via deze techniek, verbeeldt *Arcane* overtuigend ook haar innerlijke verergerde chaos via de tekeningen, waarmee het, zonder uitermate vervreemdend te werken, haar ervaring als verder gebroken subject op een voelbare en invoelbare manier concludeert.

Deze psychotische ervaring wordt niet slechts gesuggereerd door hypergedetailleerde expressiviteit, maar zelfs zintuigelijk belichaamd via ritme, beeld en geluid, zoals krakende tonen, vervormde stemmen en een zinderende onderlaag die haar innerlijke chaos versterken. Eveneens speelt animatie als medium bij het inzetten van muziek een fundamentele rol, want waar live-action vaak natuurlijke geluiden registreert, wordt in animatie elk geluid bewust gecreëerd en toegevoegd. Muziek en andere geluiden zijn daardoor geen begeleiding, maar een actief middel om emotie en betekenis over te brengen (Wells 98), zoals tijdens Jinx' psychotische, dramatische episode, die wordt ondersteund door overweldigende geluidseffecten. In andere woorden: geluid vormt een sleutel tot de subjectieve belevingswereld, waarbij verwarring en dissonantie bewust worden opgezocht.

Samenvattend fungeert animatie hier als een medium voor het uitbeelden van het posthumanistische gedachtegoed, in de context van Jinx' gefragmenteerde identiteit, waarbij haar "wording" een proces van voortdurende fragmentatie is, zowel narratief als visueel. Dit komt tot uiting, zoals de analyse toont, in een grotendeels mentale, bijna niet-fysieke cyborgtransformatie. Deze conclusie wordt getrokken omdat alleen Jinx' veranderde oogkleur, die bij een psychologische trigger terugkeert naar het lichtblauw van haar jongere zelf, deze hybride status en subjectiviteit als fluïde en hybride (Braidotti 193) expliciet zichtbaar maakt. Jinx' cyborgisering is daarmee een audiovisueel proces, waarin animatie niet alleen illustreert, maar ook structureel bijdraagt aan de verbeelding van het vervagen van de grenzen tussen realiteit en waan, lichaam en geest, mens en machine, zowel visueel als auditief.

Viktor: De Tragische Fusie van Menselijke Ambitie en Cyborg-Technologie

De visuele representatie van Viktors transformatie in beide seizoenen toont eenzelfde soort spanningsveld tussen technologische belofte en existentiële vervreemding. Waar Jinx' ontwikkeling echter draait om psychische fragmentatie, staat bij Viktor juist het fysieke lichaam en de wetenschappelijke ambitie centraal. Daarmee verbeeldt zijn transformatie een kernparadox binnen het posthumanisme.

Verder wordt het spanningsveld versterkt door het feit dat de technologische ambitie belichaamd wordt door een mannelijk figuur. Dit zou zelfs gelezen kunnen worden als een impliciete kritiek op rationeel-wetenschappelijke vooruitgangsidealen, waarin traditioneel masculiene waarden als controle, objectiviteit en lineaire ontwikkeling centraal staan. Vanuit een feministisch perspectief roept dit vragen op over de toegang tot technologische macht omdat Viktor als mannelijk personage wél in staat is zijn transformatie vorm te geven, wat implicaties heeft voor de manier waarop kennis en identiteit worden gepresenteerd. Deze scriptie zal echter niet verder expliciet ingaan op deze genderdimensie, maar zich richten op de relatie tussen het cyborgprincipe en het animatiemedium, uitgewerkt in de volgende alinea's.

Zoals eerder beschreven begint Viktors transformatie in "The Boy Savior", waarin hij zichzelf injecteert. Tijdens het verloopt van de scène wordt op audiovisueel niveau opgebouwd via close-ups van zijn been, grimassen van pijn en een steeds intensere muzikale begeleiding met pulserende lichtflitsen, die samen het begin van deze cyborgmetamorfose markeren ("The Boy Savior" 00:27:10-00:27:28). Tijdens dit injectiemoment worden bovendien gefragmenteerde camerastandpunten van de oplichtende "hexcore" getoond, waarna het beeld letterlijk in Viktors lichaam beweegt, zelfs tot op cellulair niveau (00:27:13-00:27:25).

Deze sequentie kan hierin gelezen worden als een vorm van metamorfose, waarbij “the ability for an image to literally change into another completely different image” centraal staat (Wells 69). Echter verandert bij Viktor niet alleen zijn lichamelijke toestand op minimale wijze, zoals bij Jinx, maar ondergaat hij een extreme transformatie, waarbij hij volledig verschuift van mens naar mens-machine. Deze volledig gemodificeerde gedaante als resultaat, met protheses, paars gekleurde aderen en een zilvergrijze huid, fungeert tevens als een synecdoche (80), waarbij elk onderdeel symbool staat voor zijn totale identiteitsverschuiving.

Tegelijk belichaamt Viktor wat Buchan typeert als een fundamenteel kenmerk van animatie waarin “figures are often composed of a combination of physically incompatible elements, and in projection they and the spaces they are in can visually defy physical, optical, and natural laws of gravity, electromagnetism, perspective, and entropy” (120). Zo vormt zijn hybride lichaam met onaardse kenmerken namelijk niet alleen een visueel spektakel, maar ook een volledige existentiële breuklijn tussen mens en machine. Door de extremiteit ervan raakt bovendien de gehele verdere montage op eenzelfde onnatuurlijke wijze ontwricht.

Voortbouwend hierop wordt Viktors metamorfose in “Watch It All Burn” nog verder lichamelijk doorgevoerd, doordat hij volledig getransformeerd tevoorschijn komt uit een buitenaardse cocon, waarin hij tijdens het eerdere evolutiemoment werd gezogen. Deze volledige transformatie kenmerkt zijn lichaam door een grijzige, pezige huid, doordrongen van schroeven en ander metaal, aderen die pulseren van de “hextech” en een filterachtige paarse gloed die zijn perspectief vervormt (00:14:10-00:14:35). Ook zijn stem is volledig verandert en heeft een echoënd, machinaal timbre gekregen, terwijl zelfs zijn bewegingen mechanisch klinken. Deze auditieve elementen versterken hiermee de visuele codes waardoor de boodschap van de animatie beter begrepen kan worden (Wells 97). Deze boodschap wil immers duidelijk maken dat Viktor niet louter meer mens is, maar nu vrijwel volledig,

machine is geworden. Het geluid van ijzer, echo's en vibrerende energie draagt zo bij aan de perceptie van zijn nieuwe, ontmenselijkte conditie.

Hoewel Viktor zijn transformatie dus zelf in gang zet, raakt hij steeds verder verstrikt in de krachten die hij hoopte te beheersen. Dit komt duidelijk naar voren in zijn vrijwel onherkenbare karakterontwerp en de versmelting in de montage. Tevens weerspiegelt deze technologische fusie het idee van Braidotti dat "autonomous machines are bound to make life-or-death decisions and thus assume agency" (44). Viktor wordt daarmee zelf een letterlijk instrument van de "hexcore", eerder geleid dan leidend, wat eveneens wordt weerspiegeld in de overeenkomsten tussen Viktors geëvolueerde lichaam en het onnatuurlijke, webachtige, fluorescerende ontwerp van de "hexcore", waaruit hij herboren is.

Op deze manier toont de analyse dat de animatie zich niet beperkt tot het blootleggen van deze grens, maar deze ook belichaamt in Viktors transformatie via hypergedetailleerde choreografieën, stilistische vervormingen en narratieve symboliek. Daarbij sluit dit aan bij het concept van hyperanimatie, waarin een overdrijving en intensivering van het leven binnen het beeld zelf wordt geconstrueerd (Cholodenko 106). Zo verbeeldt *Arcane* niet alleen verandering, maar ook het verdwijnen van het autonome subject, door Viktors lichaam letterlijk open te vouwen en opnieuw vorm te geven met onnatuurlijke licht, kleur en beweging. In die zin vormt Viktor het tragische middelpunt van de posthumanistische spanningen in *Arcane*, aangezien zijn metamorfose kracht en mobiliteit biedt, maar tegelijkertijd de vraag oproept wat er nog resteert van zijn oorspronkelijke menselijkheid. Het antwoord op deze vraag blijft, net als zijn stem, echoënd, gefilterd en ongrijpbaar.

SAMENVATTING

Kortom, zoals blijkt uit de analyses, versterkt de visuele en auditieve vormgeving van *Arcane* de posthumanistische thematiek van identiteitsfragmentatie, grensvervaging en cyborgisering.

Jinx en Viktor spelen namelijk in op de grensdoorbrekingen van psyche en lichaam, en van organisme en machine, respectievelijk (Haraway 151-52). Echter waar Jinx' transformatie zich uit in mentale desintegratie en hallucinaties, toont Viktor juist een tragische versmelting van mens en technologie die zijn zelfbeeld ondermijnt. De animatiestijl benut hiervoor technieken als verstoringseffecten, metamorfose, hyperanimatie en symbolisch kleurgebruik om deze innerlijke processen visueel en auditief te verbeelden. Bovendien toont deze analyse aan de hand van een gemengd discours van Haraway, Braidotti, Bostic, Buchan, Cholodenko en Wells, hoe animatie bij uitstek geschikt is voor het representeren van hybride subjecten. Technologie verandert immers niet alleen lichamen, maar hervormt ook perceptie, autonomie en de notie van een coherente identiteit. Daarmee vertelt *Arcane* niet enkel een verhaal, maar materialiseert het de essentie van het posthumanisme, waarin de mens als een vloeibaar, gefragmenteerd en technologisch gemoduleerd wezen wordt ingebeeld, zonder één duidelijke verschijningsvorm.

Conclusie

Al met al laat deze analyse van de animatieserie *Arcane* zien hoe populaire cultuur uitgroeit tot een vruchtbare voedingsbodem voor posthumanistische theorievorming. Zoals Bostic benadrukt, vraagt het posthumanisme hierin om een focus op de cultuurvormen waarin hedendaagse subjectiviteitsvragen tot uiting komen, in dit geval het animatiemedium zelf, dat meer doet dan louter representeren: het genereert, vervormt en verkent identiteitsconstructies op liminale wijze (358). Bovendien fungeert *Arcane* met haar narratieve en visuele gelaagdheid als kritische ruimte voor cyborgisering, waarin de grens tussen metafoor en realiteit wordt beproefd.

In deze context vormen de hybride figuren Jinx en Viktor krachtige maar afwijkende belichamingen van Haraway's cyborg, dat niet slechts een grensfiguur is, maar een imaginaire bron voor nieuwe vormen van zijn (150). Hun technologische transformaties via "shimmer" en "hextech" openen namelijk niet alleen een venster op de vervagende grenzen tussen mens en machine, maar maken ook zichtbaar hoe deze vervaging leidt tot existentiële instabiliteit; een dynamiek van bevrijding én vervreemding, creatie én destructie. Daardoor wijkt de serie af van het veelal utopisch geïnterpreteerde posthumanisme, waarin technologische integratie gepresenteerd wordt als versterkend en bevrijdend, door juist de schaduwzijde te tonen: het verlies van autonomie, psychische ontregeling en het uiteenvallen van het zelf.

Bovendien speelt de animatie hierin een cruciale rol. Door middel van verstoringseffecten, dystopische, onverzadigde kleuren, hypergedetailleerde gezichtsuitdrukkingen en surreële montages wordt namelijk de innerlijke chaos van de personages voelbaar gemaakt. Hierdoor wordt bevestigd dat animatie, met haar inherente liminaliteit, bij uitstek geschikt is om dergelijke abstracte vervormingen van subjectiviteit visueel en zelfs affectief uit te drukken. De impact wordt versterkt door gebruik te maken van die fragmentatie, visuele dissonantie en meerstemmige perspectieven waardoor geen vastomlijnde waarheid wordt ingebeeld, maar juist een ambigu, dynamisch beeld van posthumanistische subjectiviteit. Aldus wordt het medium zo zelf een posthumanistisch instrument want het breekt grenzen open, stelt normatieve kaders ter discussie en materialiseert wat anders onzichtbaar blijft. Echter wordt deze existentiële ontregeling niet opgelost, maar bewust opengehouden.

Doordat de serie bewust vragen openhoudt die hieruit voortkomen, nodigt *Arcane* uit tot reflectie op de veranderende betekenis van het mens-zijn in een tijd waarin technologie steeds dieper ingrijpt op lichaam en geest. De serie laat namelijk zien dat de verhouding tussen mens en techniek niet eenduidig is, maar complex, gelaagd, en moreel ambivalent.

Juist door dit zichtbaar en voelbaar te maken, nodigt de serie ons dus onbewust uit om kritisch na te denken over autonomie, identiteit en de grenzen van het lichaam. Echter niet door pasklare antwoorden te geven, maar door de vraag te stellen wat menselijkheid eigenlijk nog betekent en wat ze zou kunnen worden.

Tot slot heeft het animatiemedium ook een politiek-filosofische waarde, niet alleen als vorm van entertainment, maar ook als volwaardige kunstvorm. Zoals beargumenteerd, biedt animatie namelijk de mogelijkheid om gevestigde machtsstructuren te tonen en te bevragen, door middel van deze visuele representaties van alternatieve identiteiten en werelden buiten dominante normen. Daarmee doorbreekt het medium de grenzen van conventionele representatie, terwijl het onderliggende machtsverhoudingen uitvergroot en zichtbaar maakt wat doorgaans onzichtbaar blijft. Ook *Arcane* verkent deze complexe filosofische en politieke vraagstukken door urgente existentiële thema's op innovatieve en uitdagende wijze op uiterst artistieke wijze vorm te geven. Binnen een fictieve context maakt de serie aldus verontrustende toekomstscenario's hanteerbaar, verpakt in een esthetisch aantrekkelijk jasje van magie en entertainment, terwijl ze tegelijkertijd de verhoudingen tussen technologie, macht en identiteit kritisch bevraagt.

Bibliografie

Bostic, Adam I. “Automata: Seeing Cyborg through the Eyes of Popular Culture, Computer Generated Imagery, and Contemporary Theory.” *Leonardo*, jrg. 31, nr. 5, 1998, pp. 357–61. *JSTOR*, doi.org/10.2307/1576595.

Braidotti, Rosi. *The Posthuman*. Polity Press, 2013.

Buchan, Suzanne. “Animation, in Theory.” *Animating Film Theory*, red. Karen Beckman, Duke University Press, 2014, pp. 111–28. *JSTOR*, doi.org/10.2307/j.ctv11sn1f6.11.

Cholodenko, Alan. “‘First Principles’ of Animation.” *Animating Film Theory*, red. Karen Beckman, Duke University Press, 2014, pp. 98–110. *JSTOR*, doi.org/10.2307/j.ctv11sn1f6.10.

Haraway, Donna. “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century.” *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, 1991, pp. 149-181.

“Oil and Water.” *Arcane*, gecreëerd door Christian Linke en Alex Yee, seizoen 1, aflevering 8, Riot Games, 2021.

“Paint the Town Blue.” *Arcane*, gecreëerd door Christian Linke en Alex Yee, seizoen 2, aflevering 4, Riot Games, 2024.

“The Boy Savior.” *Arcane*, gecreëerd door Christian Linke en Alex Yee, seizoen 1, aflevering 7, Riot Games, 2021.

“Watch It All Burn.” *Arcane*, gecreeërd door Christian Linke en Alex Yee, seizoen 2, aflevering 2, Riot Games, 2024.

Wells, Paul. “Once Upon a Time: Narrative Strategies.” *Understanding Animation*, Routledge, 1998, pp. 68-126.