



# Arcane: transhumanismo, tecnologías convergentes y guerra antropológica

fecha de recepción: 1 de marzo de 2025 ————— fecha de aprobación: 6 de agosto de 2025

por Javier Rodas<sup>1</sup>

## RESUMEN

*Arcane* es una serie televisiva que aborda problemáticas interdisciplinarias contemporáneas como las tecnologías convergentes y la guerra antropológica, todo mediante una profunda y matizada ejemplificación del pensamiento transhumanista que deja ver con claridad los objetivos y el propósito de esta ideología tan representativa de la denominada posmodernidad. Cuando la guerra antropológica de la serie alcanza su punto crítico, se deja entrever que la supervivencia a largo plazo de la especie humana dependerá en gran medida del manejo responsable de dichas tecnologías convergentes. Por estos y otros tantos factores, *Arcane* resulta tan reveladora del panorama intelectual de inicios del siglo XXI.

## PALABRAS CLAVE:

transhumanismo, tecnologías convergentes, guerra antropológica, antropología filosófica, análisis cinematográfico

## ABSTRACT

*Arcane* is a television series that addresses contemporary interdisciplinary issues such as convergent technologies and anthropological warfare, all through a deep and nuanced exemplification of transhumanist thought that clearly shows the objectives and purpose of this ideology so representative of the so-called postmodernity. When the anthropological warfare of the series reaches its critical point, it is suggested that the long-term survival of the human species will depend largely on the responsible management of these convergent technologies. For these and many other factors, *Arcane* is so revealing of the intellectual landscape of the early 21st century.

## KEYWORDS

transhumanism, convergent technologies, anthropological warfare, philosophical anthropology, cinematographic analysis

1 Javier Eduardo Rodas Paredes (Ciudad de Guatemala, 30 de abril de 2004) es bachiller en Ciencias y Letras, egresado del Colegio Bilingüe Educate. En el 2014, por su ensayo *Todos somos responsables de nuestra Guatemala*, fue uno de los diez ganadores del certamen cívico Integración de la Corte de Constitucionalidad Infantil-Juvenil. Ha escrito, dirigido y producido varios cortometrajes entre los que destacan *Roedora* (2024) y *Cruel cobalto* (2025). Actualmente se encuentra cursando la Licenciatura en Producción Audiovisual y Artes Cinematográficas en la Universidad Mesoamericana.

## EL REFLEJO AUDIOVISUAL DE NUESTRA ÉPOCA

Toda verdadera obra de arte es, en tanto que manifestación cultural, una ventana metafísica que posibilita la contemplación del modo de ser y de pensar de una sociedad pasada o presente. En nuestro mundo hiperconectado, donde todo ser humano con conexión a la red global tiene acceso casi ilimitado a la totalidad del conocimiento de su especie,<sup>2</sup> fácil resulta darse cuenta de que cada obra artística es hija de su tiempo. Sin embargo, suele pasar inadvertido, incluso en ambientes académicos y profesionales, un hecho complementario e igualmente relevante de cara a un apropiado análisis cultural: la obra artística es, en mayor o menor medida, madre de los tiempos por venir.

En el arte, la cultura se manifiesta, en diferentes instancias, en sus tres grandes acepciones.<sup>3</sup> Respecto a la acepción estética: el valor estético de una obra es proporcional a la capacidad de su autor de plasmar (o en cierto sentido invocar) belleza. Ahora bien, pese a su innegable carácter trascendente, la belleza pasa a un segundo plano cuando se trata de una valoración de otra índole: la antropológica. La cosmovisión de cada pueblo es articulada y preservada mediante la cultura, en el sentido

antropológico del término. De tal suerte, las obras artísticas devienen en escalones hacia el mundo simbólico, puentes entre los vivos y los muertos y, en definitiva, huellas del espíritu humano.<sup>4</sup> Y es de la convergencia armónica de las dimensiones estética y antropológica del arte que surge la característica que considero definitoria de las obras maestras: localidad que abraza la universalidad, aquello propio de un tiempo y lugar concreto en unión con lo intrínsecamente humano. «Pinta tu aldea y pintarás el mundo», dijera León Tolstoi.<sup>5</sup>

Lo magistral del campo artístico, por cierto, le queda como anillo al dedo a la acepción ilustrada del término cultura. Tal como los ingenieros agrónomos cuidan y acondicionan el suelo para lograr una buena cosecha en el plano físico, los maestros artistas, aquellos que la modernidad denominó «hombres de cultura», están llamados a proveer a la humanidad de las ideas necesarias para una buena cosecha en el plano intelectual y espiritual.<sup>6</sup> Es en la obra maestra que el arte se consolida como transmisor de la enseñanza virtuosa, de tal manera que en cada artista reside el potencial y la consecuente responsabilidad de aportar a la creación de buenos tiempos para nuestros sucesores.

---

2 cfr. Pablo Muñoz Iturrieta, *Apaga el celular y enciende tu cerebro: Manipulación, control y destrucción del ser humano* (Tennessee: Harper Enfoque, 2023), 40.

3 cfr. Agustín Laje, *La batalla cultural: Reflexiones críticas para una Nueva Derecha* (Ciudad de México: HarperCollins México, 2022), 15-29.

4 cfr. *ibid.*, 19-23.

5 Rubén Emilio Tito García, «Pinta tu aldea y pintarás el mundo», *El Territorio*, 11 de marzo de 2020, acceso el 21 de enero de 2025, <https://www.eltterritorio.com.ar/noticias/2020/03/11/655494-pinta-tu-aldea-y-pintaras-el-mundo>

6 cfr. Laje, *La batalla cultural*, 16.

Aunque en extremo simplista, resulta sumamente útil para la vida en sociedad el entender a cada período histórico como el resultado de las contiendas filosóficas del período anterior.

Ni el protestantismo ni el liberalismo causaron directamente la transición de la Edad Media (y su ideal de hombre cristiano) a la Edad Moderna (y su ideal de hombre económico), pero ciertamente fueron los indicadores más claros de dicha transición.<sup>7</sup> Lo mismo aplica a la revolución microelectrónica, en el plano tecnológico, y a la revolución sexual/identitaria, en el plano cultural, con respecto a la denominada posmodernidad.<sup>8</sup> Conforme los postulados filosóficos comunes a un racimo de ideologías, en su momento consideradas periféricas, ganan cada vez más aceptación social, estos van adulterando gradualmente el sentido común de la época. Cuando alguna de esas ideologías se torna hegemónica, sus postulados se consolidan como un nuevo sentido común. Este proceso de cambio de paradigma, que otrora tomaba siglos y que se ha acelerado exponencialmente en las últimas décadas, es la razón por la cual cada nuevo periodo histórico trae consigo un particular ideal de hombre y, por ende, una particular visión de progreso.<sup>9</sup>

Como sentencia Miklos Lukacs de Pereny en *Neo entes: Tecnología y cambio antropológico en el siglo 21* (2022): «Ningún movimiento cultural, político y/o social representa y estructura mejor la visión de progreso del mundo posmoderno que el transhumanismo».<sup>10</sup> Por tal motivo, no es de extrañarse que un número considerable de producciones audiovisuales *mainstream* de los últimos años presenten conflictos dramáticos de carácter transhumanista, sea en forma de mediación ideológica<sup>11</sup> o, por el contrario, de crítica. Entre los ejemplos más claros están dos superproducciones relativamente recientes: *Guardians of the Galaxy Vol. 3* (2023) y *Dune: Part Two* (2024), pues el ya mencionado ideal transhumanista de «deconstrucción» del ser humano aparece representado por el Alto Evolucionador (*High Evolutionary*), en el caso de la primera, y por el autoproclamado *Lisan al-Gaib*, Paul Atreides, en el caso de la segunda. Pero las obras recién mencionadas (y algunas otras similares), aunque ilustrativas del pensamiento transhumanista, palidecen a nivel de profundidad reflexiva en torno a la actual guerra antropológica en comparación con *Arcane* (2021-2024): la serie de animación producida por Fortiche Production y Riot Games y distribuida por Netflix

7 cfr. Pablo Muñoz Iturrieta, *Las mentiras que te cuentan, las verdades que te ocultan* (Ontario: Metanoia Press, 2021), 20-26.

8 cfr. *ibid.*, 26-29.

9 cfr. *ibid.*, 9-14.

10 Miklos Lukacs de Pereny, *Neo entes: Tecnología y cambio antropológico en el siglo 21* (Buenos Aires: Grupo Unión, 2022), 10.

11 Para profundizar en el concepto de «mediación ideológica», con ejemplos de los últimos cien años, ver Muñoz Iturrieta, *Las mentiras que te cuentan*, capítulo 3.

que ha cautivado a millones de espectadores a nivel mundial,<sup>12</sup> tanto a los aficionados de *League of Legends* como a los ajenos al videojuego y su mitología.

Antes de arrancar con el análisis propiamente dicho, conviene recordar que cada forma de arte ha tenido sus edades de oro y sus edades oscuras. El séptimo arte, desde hace al menos una década y de manera más notoria en su faceta mainstream, atraviesa una edad oscura que surge directamente de la crisis de la civilización occidental y que amerita su propio ensayo.<sup>13</sup> Por ahora, baste mencionar que el momento cinematográfico actual es una dura sequía, pues las recién conceptualizadas obras maestras, las lluvias torrenciales del ecosistema mediático, han brillado por su escasez, cuando no por su ausencia. El principal efecto psicológico de cualquier sequía es la sacralización del agua, de tal forma que hasta la más mínima llovizna es recibida con exacerbado, y a menudo injustificado, entusiasmo. En ese contexto, procedo a dejar bien en claro que este ensayo es todo menos una sacralización de la llovizna. Aunque no considero a *Arcane* una obra maestra, doy fe de sus múltiples puntos fuertes. Aunque le tengo objeciones importantes tanto a nivel de forma como de fondo,

reconozco en ella un aura especial. Si en algún punto del presente texto me detengo para destacar la narrativa fílmica y la semiótica audiovisual que exhibe la serie en cuestión, sépase que tal elogio no es gratuito. Me he limitado a mencionar solamente los ejemplos de excelencia técnica (estética y narrativa) que me permiten profundizar de mejor manera en los tópicos seleccionados: transhumanismo, tecnologías convergentes y guerra antropológica. *Arcane* me ha inspirado a escribir estos párrafos porque es quizá lo más cercano a una obra maestra que ha surgido durante esta edad oscura: el reflejo audiovisual de nuestra época.<sup>14</sup>

Este análisis se compone de dos capítulos con tres subcapítulos cada uno. El primero está dedicado a un par de tecnologías ficticias, el brillo (*shimmer*) y la hextech, así como a la máquina en la que ambas convergen por primera vez, el Núcleo Hex, tecnologías a través de las cuales la serie expone las implicaciones de vivir en una sociedad cuya visión de progreso no es ni teocéntrica ni antropocéntrica, sino misantrópica; el segundo, enfocado en el modo en que tres personajes clave, Singed, Silco y Viktor, representan cada uno a una variante del transhumanismo: tres variantes que, a pesar de sus diferencias, acaban

---

12 *cfr.* Carver Fisher, «*Arcane* Season 2 smashes Netflix charts & becomes most popular show in over 60 countries», *Dexerto*, 10 de noviembre de 2024, acceso el 21 de enero de 2025, <https://www.dexerto.com/league-of-legends/arcane-season-2-smashes-netflix-charts-becomes-most-popular-show-in-over-60-countries-2976338/>

13 *cfr.* Filosofía de Película, «¿Por qué el cine de hoy apesta? (Video completo)», 31 de diciembre de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=9d0LPIYA6mI>. *cfr.* Patrick (H) Willems, «Who Is Killing Cinema? – A Murder Mystery», 3 de octubre de 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=RQF82Kj-v0E>

14 *cfr.* Jordi Maquiavello, «*Arcane* 2: La obra pluscuamperfecta | Análisis», 6 de diciembre de 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=2RzpEzkFaPo>. El analista cinematográfico sintetiza este punto al referirse a la serie como «una obra de nuestro tiempo» (ver desde el min. 39:57).

por retroalimentarse. Finalmente, algunas conclusiones preliminares —tan conclusivas como pueden serlo ideas acerca de un asunto de semejante complejidad y en pleno desarrollo—.

Deseo que el resultado sea mi proverbial granito de arena en aras del pensamiento crítico en torno a los fenómenos sociales, culturales, políticos, económicos, tecnológicos y antropológicos que el primer cuarto del presente siglo XXI ha traído consigo: fenómenos polifacéticos que, casi con certeza, representan un parteaguas en la historia de la humanidad.

## LA CIENCIA, LA MAGIA Y LA TECNOLOGÍA

«La historia de los opuestos». <sup>15</sup> Esta frase, con la cual Silco describe su experiencia de haber estado al borde de la muerte por ahogamiento, es quizás la que mejor encapsula el espíritu de *Arcane*, pues la serie desarrolla la temática de los opuestos y su paradójica complementariedad en varios niveles. A nivel sociopolítico mediante Piltóver y Zaun, a nivel psicológico mediante Vi y Powder/Jinx, a nivel tecnológico mediante el brillo y la hextech. Ciudades hermanas, campeonas hermanas, tecnologías hermanas: fuerzas de distinta escala e índole que colisionan una vez tras otra hasta que su tensión se resuelve, dando lugar a una síntesis. Es en ese contexto que las dos tecnologías ficticias recién mencionadas funcionan como los pilares del comentario que la obra articula en materia tecnopolítica y antropológica.

Son muchos y muy variados los géneros cinematográficos que convergen en *Arcane*, entre los que destacan el *steampunk* (cuyas convenciones remiten al auge de la modernidad) y el *cyberpunk* (cuyas convenciones son herederas de la posmodernidad). Siendo ese el caso, cabe destacar que la obra saca abundante provecho del ineludible paralelismo entre la figura del inventor y el arquetipo del mago. En el mundo ficticio de Runaterra, lo que se entiende por los términos «ciencia» y «tecnología» es prácticamente lo mismo que en el mundo real. Empero, los más prominentes inventores de Piltóver y Zaun son polímatas al más puro estilo de Leonardo da Vinci, hombres de conocimiento interdisciplinario y multidisciplinario, hábiles tanto para la teorización como para el oficio práctico, científicos a la vez que ingenieros. Y dicho perfil intelectual es radicalmente distinto del hombre hiperespecializado que exige gran parte de la academia y el mercado laboral en nuestros días. <sup>16</sup> Otra diferencia crucial entre el mundo real y el de esta particular ficción es la existencia de la magia, no como una superstición, sino como una propiedad de la naturaleza cuyos efectos son susceptibles de estudio matemático-empírico, pero cuyos más recónditos secretos resultan inaccesibles hasta para los estudiosos más brillantes. La serie es, entre tantas otras cosas, un oportuno recordatorio de que las proezas tecnológicas de nuestros tiempos superan ampliamente lo que las sociedades primitivas le atribuían a la magia.

<sup>15</sup> «The Base Violence Necessary for Change» (Fortiche Production, 6 de noviembre de 2021).

<sup>16</sup> *cfr.* Noosys PKM, Leonel Arocha, «¿Por qué ser un polímata? El resurgimiento de los generalistas en la era de la información», 13 de enero de 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=lzluQY4fOaM>

## **BRILLO: LA MISANTROPIA HECHA SUSTANCIA**

El brillo es una droga sintética que confiere temporalmente resistencia, regeneración, fuerza y velocidad sobrehumana a quien la consume. Su desarrollo estuvo a cargo del prodigioso químico Singed, por órdenes y bajo la supervisión del industrial revolucionario Silco. Por la abrumadora rapidez con la que hace efecto y lo relativamente fácil de su producción en masa, esta sustancia es el estupefaciente definitivo. Funge como alegoría de todos los narcóticos del mundo real — aunque, dicho sea de paso, su propiedad analgésica y sus devastadoras secuelas a largo plazo son extremadamente similares a las del fentanilo—. <sup>17</sup> Su característico color violeta, manifestado en tonos brillantes y saturados, simboliza una falsa sabiduría y, por consiguiente, una subversión del orden natural.

Las aplicaciones militares de una tecnología suelen ser más reveladoras de su ideología subyacente que las del ámbito civil. En el caso del brillo, la influencia del transhumanismo resulta evidente, pues este retorcido invento responde a un claro objetivo estratégico militar: consolidar un ejército de supersoldados capaces de enfrentar (aunque no necesariamente derrotar) a un enemigo numérica, económica y tecnológicamente superior. En palabras del propio Silco, dirigidas a Vander, su alguna vez hermano de armas: «no

tengo que hacerlo (ganar). Solo necesito asustarlos». <sup>18</sup> Todo aquel que, como el revolucionario de Zaun, se proponga mejorar al hombre es un misántropo, pues, como expone Oscar Chao, esto presupone que el ser humano «es un medio al servicio de otra cosa y no un fin en sí mismo. Porque sólo se puede mejorar lo que es un medio. El fin no admite mejora porque el fin es, por definición, lo que debe ser». <sup>19</sup> Este trasfondo ideológico se torna explícito cuando Silco convence a Deckard, un joven de los barrios bajos, para que consuma el brillo; pues le dice el primero al segundo que «el verdadero poder no llega a aquellos que nacieron más fuertes», sino «a quienes harían lo que sea para conseguirlo». <sup>20</sup> En ese marco ideológico, las leyes de la naturaleza son vistas como ataduras arbitrarias y, por lo tanto, la alteración biotecnológica del hombre es planteada como un imperativo para la obtención del poder.

El primer sujeto de prueba del brillo que aparece en la serie es un minúsculo roedor que, tras habersele proporcionado una dosis por vía oral, entra en un frenesí y aniquila en un instante al que en circunstancias normales sería su depredador: un gato doméstico. Indefensa presa devenida en monstruoso superdepredador: un punto de quiebre en el orden biológico, análogo a la perforación que se pretende realizar en el tejido social para el derrocamiento del régimen político vigente. Asimismo, esta metáfora visual

17 *cfr.* Date un Vlog, «Fentanilo: Todo sobre la droga de las ciudades zombis #Dateunvlog», 16 de agosto de 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=qVRx-G9tPPc>

18 «The Base Violence Necessary for Change».

19 Oscar Chao, *La filosofía relajada* (2023), 30, <https://www.docdroid.net/nqekVT6/la-filosofia-relajada-oscar-chao-2023-pdf>

20 «Some Mysteries Are Better Left Unsolved» (Fortiche Production, 6 de noviembre de 2021).

forja cierto símil entre el conflicto de las ciudades hermanas y el concepto de «lucha de clases», núcleo del pensamiento económico y sociológico marxista. Inclusive Vi, que acabaría convirtiéndose en acérrima enemiga de Silco, parafrasea a Karl Marx cuando, en una escena anterior del mismo episodio, afirma que «ellos (Piltóver) tienen mucho, mientras nosotros estamos aquí abajo juntando monedas».<sup>21</sup> Así que dicha reminiscencia al concepto de «lucha de clases» no es exclusiva de los independentistas liderados por Silco, sino que está ampliamente extendida entre quienes habitan el distrito suburbano. Sin embargo, erróneo sería etiquetar a la facción revolucionaria como «neomarxista».<sup>22</sup> La dialéctica de opresores y oprimidos forma parte de su discurso, sí, pero esta no viene acompañada del determinismo económico ni de la propuesta de redistribución de la riqueza, características de la teoría marxista. Además, como profundizo más abajo, la Nación de Zaun es un proyecto político que, por sus mismas características, resulta difícil de ubicar en el tradicional espectro izquierda-derecha —mismo que ordena las propuestas políticas en función de las relaciones entre el Estado y el mercado, entre el sector público y el privado—.<sup>23</sup>

También son dignas de mención ciertas variantes del brillo. Una, la que le es otorgada a Viktor por el propio Singed, sirve como catalizador para la vinculación estable entre el

Núcleo Hex y la materia orgánica (me extendo al respecto en el subcapítulo dedicado al Núcleo Hex). Otra variante es la que se le proporciona a Jinx para asegurar su supervivencia tras la segunda batalla en el puente. Lo que la distingue del producto original es lo perdurable de sus efectos. Jinx se vuelve más rápida, fuerte y resistente a causa del procedimiento al que Singed la somete, pero todas estas alteraciones permanentes son de un grado menor que las del brillo común. Y está la versión definitiva, la que forma parte del pastiche biotecnológico que es Warwick y que permite a Viktor alcanzar la última fase de su «gloriosa evolución». Conforme la sustancia química se refina, su ideología formadora se muestra de manera cada vez más transparente. Esta forma final del brillo —que ya no es violeta, sino que varía entre un rojo infernal y un verde putrefacto según el estado de ánimo del híbrido— no es otra cosa que el producto del transhumanismo llevado hasta sus últimas consecuencias. No es otra cosa que la misantropía hecha sustancia.

### **HEXTECH: LA CEGADORA AMBICIÓN PROGRESISTA**

La hextech es un medio tecnológico para la canalización de la magia, teorizado y llevado a la práctica por Jayce y Viktor. Aunque se pueden inferir varios atributos de la magia que nunca son mencionados explícitamente, la verdadera naturaleza

21 «Welcome to the Playground» (Fortiche Production, 6 de noviembre de 2021).

22 *cfr.* Lukacs de Pereny, *Neo entes*, 53.

23 *cfr.* Miklos Lukacs, «Tecnología, Política y Antropología (Tecnopolítica) - Conferencia de Miklos Lukacs en Loja, Ecuador», 29 de junio de 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=qvTxfU1s5aY>. Antes de desarrollar propiamente su propuesta de espectro tecnopolítico, Lukacs de Pereny repasa las características del tradicional espectro izquierda-derecha (ver min. 7:43-9:16).

de esta prevalece misteriosa durante toda la serie. Inclusive Heimerdinger, destacado científico y uno de los fundadores de Piltóver, se refiere a ella en reiteradas ocasiones con el término «arcano», enfatizando que «lo arcano es peligroso».<sup>24</sup> Procedente del latín *arcānus*, la palabra arcano, según el *Diccionario de la lengua española*, significa «secreto, recóndito, reservado».<sup>25</sup> Dicha magia no es algo que se crea, sino algo que se invoca, y para ello es requerido un «cristal de energía mágica».<sup>26</sup> Este es caracterizado por un color azul intenso que remite a la metódica frialdad del pensamiento científico, a la vez que a la inmensidad del océano y del firmamento. Así, la hextech apela cromáticamente a uno de los anhelos más profundos del ser humano: la exploración, aquel deseo de ir siempre un paso más allá. En respuesta a combinaciones específicas de runas dispuestas en circunferencias de diversos tamaños, el cristal mágico manifiesta poderes igualmente específicos. Las runas, formas arcaicas del lenguaje escrito, recalcan el hecho de que toda manifestación tecnológica es, esencialmente, un proceso comunicativo, algo que nos confirma la etimología común de las palabras «texto», «técnica» y «tecnología»: el griego *téchne* (τέχνη).<sup>27</sup>

Las circunferencias, por su parte, son cada una un «símbolo de la limitación adecuada, del mundo manifestado, de lo preciso y regular, también de la unidad interna de la materia y de la armonía universal [...]».<sup>28</sup>

Muchas y muy obvias son las similitudes entre la hextech y la energía nuclear del mundo real, siendo la más obvia su capacidad de alimentar a una variedad prácticamente ilimitada de artefactos. Claro ejemplo de esto es la aplicación a gran escala de la hextech en los rubros de la infraestructura y el comercio internacional, el sistema de Hexgates, que trajo a Runaterra el fenómeno que nosotros conocemos como globalización: «el aumento de la integración mundial de economías, sociedades y culturas por medio de tres intercambios fundamentales: productos, individuos, información».<sup>29</sup> Con justa razón afirma Silco que «el mundo se hace cada día más pequeño gracias a los Hexgates».<sup>30</sup>

El sueño que motivó inicialmente a Jayce y Viktor fue la democratización de la magia: poner a disposición del ciudadano común un poder que históricamente había sido exclusivo de un reducidísimo grupo de magos (cuyas capacidades mágicas son un don de nacimiento).

24 «Some Mysteries Are Better Left Unsolved».

25 Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed. (Madrid: RAE, 2014), <https://dle.rae.es/arcano>

26 «Happy Progress Day!» (Fortiche Production, 13 de noviembre de 2021).

27 *cfr.* Henry George Liddell y Robert Scott, *Greek-English Lexicon (abridged)* (Oxford: Clarendon Press, 1929), 416-417, 702-703. Citado por Muñoz Iturrieta, *Apaga el celular y enciende tu cerebro*, 14.

28 Juan Eduardo Cirlot, *Diccionario de símbolos*, 9.ª ed. (Barcelona: Editorial Labor, S. A., 1992), 131.

29 El Canal del Licenciado, «Flash explica la globalización y el globalismo», 13 de marzo de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=l-5JR83IfZA>, extracto: min. 3:58-4:12.

30 «Happy Progress Day!».

El punto de partida de la hextech es un postulado de optimismo tecnológico: si una técnica puede usarse en beneficio de la sociedad, su implementación responsable debería ser promovida por los principales agentes políticos, económicos y culturales. Una iniciativa innovadora y bienintencionada, sin duda, pero con el inadvertido potencial de desatar una catástrofe de proporciones apocalípticas. Toda tecnología tiene dos caras, y pese a los nobles objetivos para los que fue creada, la hextech muestra una vez tras otra su terrible lado oscuro. Por un lado, crecimiento económico sin precedentes para la autodenominada Ciudad del Progreso; por el otro, la proliferación de nuevas redes de corrupción sostenidas en el contrabando de sustancias ilícitas. Por un lado, un nuevo y eficiente medio de transporte; por el otro, un potentísimo proyectil explosivo que aniquila a tres miembros del Consejo. Incluso la garra hex y los guanteletes Atlas, ideados como herramientas para los artesanos y mineros, respectivamente, encuentran sus aplicaciones destructivas más temprano que tarde. Esta dualidad moral del conocimiento aplicado a la alteración del entorno es magistralmente simbolizada por el martillo, herramienta aprovechable tanto en tiempos de paz como de guerra, emblema de la casa Talis y, como no podía ser de otra forma, instrumento mejorado con hextech que acompaña al propio Jayce a la batalla.

Una particularidad de los inventores es que, por su afán solucionador de problemas, con frecuencia «pasan por alto las implicaciones de su trabajo, así como el hecho de que la tecnología implica de fondo un juicio sobre cómo deberían funcionar las cosas y cómo debería lucir la realidad»,<sup>31</sup> subraya oportunamente Pablo Muñoz Iturrieta. En un inicio, el talón de Aquiles de los padres de la hextech es, por contraintuitivo que parezca, la candidez acarreada por sus privilegiados intelectos. En la primera temporada, ignoran las principales implicaciones de su sueño de progreso tecnológico, pues subestiman considerablemente la posibilidad de que la hextech sea «convertida en armas» por los revolucionarios de Zaun. Es más, les juega en contra la idea misma de las armas como sustantivos, la idea de que una máquina orientada a beneficiar al prójimo (*x*) pueda «convertirse» en otra distinta orientada a dañarlo (*y*), pues en ese contexto la implementación de un sustantivo en lugar de un verbo «nos oculta la realidad de que el arma no es una cosa, es una función».<sup>32</sup> El artefacto *x* no es susceptible de convertirse en el artefacto *y*, pues tanto *x* como *y* son una misma porción de la realidad, pero contemplada desde ópticas distintas.

Por si lo anterior fuese poca cosa, es llegado el primer acto de la segunda temporada que Jayce y Viktor atestiguan el vertiginoso empeoramiento de la crisis sociopolítica provocada en gran parte por la hextech. Ante semejante situación, ¿cuál es la respuesta de ambos intelectuales?

---

<sup>31</sup> Muñoz Iturrieta, *Apaga el celular y enciende tu cerebro*, 2.

<sup>32</sup> Oscar Chao, *Artículos y ensayos* (2023), 5, <https://www.docdroid.net/RWX0DZg/articulos-y-ensayos-pdf>

La de cualquier persona en sus cabales, desde luego... ¡más hextech! El primero, tras casi ser asesinado por la madre de un no combatiente al que él asesinó (de manera no premeditada), elabora un lote de equipo militar potenciado por hextech y se lo entrega a Caitlyn Kiramman, su amiga políticamente influyente que está en plena fase de duelo y muestra claras tendencias autocráticas. El segundo, tras una breve fase *edgy* producto de la hibridación de su persona con el Núcleo Hex, se dispone a rehabilitar adictos al brillo con sus poderes psíquico-mágicos recién adquiridos, dando como resultado una comuna pretendidamente utópica en el medio de la nada cuyos miembros lo adoran religiosamente. ¿Qué podría salir mal?

Posteriormente, habiendo regresado de su odisea postapocalíptica, Jayce entabla una conversación remota con Viktor,<sup>33</sup> quien telepáticamente toma control del cuerpo de Salo. «Hextech no es un milagro. Es una maldición. Tenemos que acabar con ella, Viktor». Esas son las palabras que exclama Jayce, agotado, deteriorado, mostrando claros indicios de estrés postraumático, padeciendo el tormento de haber visto con sus propios ojos a la civilización entera reducida a escombros. La escena que da pie a este diálogo es una de las que mejor ponen en evidencia que el sentido alegórico de la hextech es mucho más amplio que el del brillo. Por lo antes expuesto, queda claro que esta no es la representación de una tecnología específica ni de un puñado de tecnologías interconectadas, ni siquiera de la tecnología en sentido amplio, sino de la segadora ambición progresista.

## **NÚCLEO HEX: LA CONVERGENCIA Y LA SINGULARIDAD TECNOLÓGICA**

El rol que tienen el teléfono celular y la internet de las cosas en el mundo real es análogo al que el Núcleo Hex tiene en *Arcane*, pues es el más relevante y evidente ejemplo de tecnologías convergentes que la obra presenta. Los más observadores se habrán dado cuenta de que yo, así como la propia serie mediante sus subtítulos, escribo «Núcleo Hex» con las iniciales mayúsculas que lo acreditan como un nombre propio. Aunque *a priori* no lo parezca, este artefacto es el antagonista principal de toda la serie, uno que actuando indirectamente y sin decir una sola palabra logra poner de cabeza a toda una sociedad. Hablar de esta máquina implica necesariamente hablar de Viktor, pues en más de un sentido él es el padre del Núcleo Hex, así como Singed es el del brillo o, fuera del marco de la ficción, Robert Oppenheimer es el de la bomba atómica. Las relaciones invención-inventor son como las relaciones padre-hijo, con la diferencia de que en estas últimas son los padres los que corren el riesgo de ser una mala influencia para sus hijos, mientras que en las primeras suele ser la creación la que influye negativamente en su creador.

Retomando el pensamiento de Muñoz Iturrieta, hemos de tener en cuenta que los algoritmos son en esencia «fórmulas matemáticas que funcionan como modelos, ya sea predictivos o directivos, que a su vez dependen de gran información para su desarrollo

---

33 «Blisters and Bedrock» (Fortiche Production, 16 de noviembre de 2024).

y perfeccionamiento». Viktor explica esto mismo al definir a su creación como «una matriz de runas adaptativas. Hextech que evoluciona».<sup>34</sup> No está de más recordar que, durante el primer cuarto del presente siglo XXI, la economía se ha digitalizado y globalizado hasta tal punto que resulta difícil para el usuario promedio de la red global darse cuenta del alcance, eficiencia y eficacia que tienen los algoritmos más sofisticados para realizar la denominada «minería de datos». Las más prominentes corporaciones tecnológicas contemporáneas no solamente extraen cantidades astronómicas de datos, sino que depuran y analizan con maestría esos datos crudos, a partir de los cuales identifican correlaciones que a menudo implican relaciones causales: patrones de conducta digital que les permiten conocer (y posteriormente manipular) con precisión a los internautas.<sup>36</sup> Lo mismo hace el Núcleo Hex, pero no mediante la internet, sino a través de una red psíquico-mágica, y no con un target específico, sino con cualquier ser consciente que entra en contacto con él.

Recapitulando, el Núcleo Hex es: (a) un algoritmo (predice y direcciona conductas mediante su inmenso poder de procesamiento de datos), (b) un ejemplo de biotecnología (reacciona y se hibrida con la materia orgánica) y (c) un ejemplo de tecnologías convergentes (hextech adaptable cuyas capacidades han sido acentuadas por el brillo). A los tres atributos anteriores hay que sumarles uno que, aunque roza el terreno de la especulación,

está respaldado por varias evidencias indirectas: el artefacto es consciente, ha dejado de ser *algo* y pasado a ser *alguien*. La escena clave para entender estas cuatro cualidades del Núcleo Hex es el montaje en el que la sangre de Viktor, su vida hecha líquido, se fusiona con el artefacto y este empieza a asimilar el código genético de su inventor, todo esto en paralelo con el encuentro sexual entre Jayce y Mel Medarda. Durante esa elegantísima yuxtaposición de imágenes móviles sonoras se pone de manifiesto no solamente el carácter pasional que es común tanto al amor erótico como a la investigación científica, sino también el hecho de que la biotecnología abre la puerta a todo un mundo de alteraciones genéticas, anatómicas, fisiológicas, neurológicas y cognitivas cuyas implicaciones todavía nos resultan difíciles de dimensionar. Siendo que las relaciones sexuales tienen (o deberían tener) un fin procreativo, resulta coherente que el surgimiento de la consciencia del Núcleo Hex sea enfatizado por un nada sutil simbolismo psicosexual que remite a la formación de un cigoto.

La siguiente fase de la «gloriosa evolución» de Viktor se produce cuando él, debido al atentado al Consejo de Piltóver, queda al borde de la muerte, razón por la cual Jayce recurre al algoritmo mágico en un intento desesperado por salvarlo. El invento se convierte en una crisálida, haciendo que su inventor atravesase una metamorfosis. Eventualmente, la máquina consciente y su creador alcanzan un nivel de integración biotecnológica hasta

34 Muñoz Iturrieta, *Apaga el celular y enciende tu cerebro*, 117.

35 «When These Walls Come Tumbling Down» (Fortiche Production, 13 de noviembre de 2021).

36 *cf.* Muñoz Iturrieta, *Apaga el celular y enciende tu cerebro*, 29-75.

entonces inimaginable. Al despertar, el futuro heraldo de lo arcano nota que se ha vuelto incapaz de sentir frío. Ahora, adviértase que daré un salto en la cronología de la serie para puntualizar un último asunto referente al Núcleo Hex. Más adelante, cuando ambos están nuevamente en el edificio del Consejo, Jayce le dice a Viktor: «mi compañero murió en esta habitación».<sup>37</sup> Esa frase me ha dejado pensando mucho acerca del problema filosófico de la consciencia y las implicaciones que la integración biotecnológica mediante chips cerebrales e inventos similares podría tener en la consciencia. Si alguien quisiese seguir los pasos de Viktor en el mundo real, ¿el resultado sería todavía un ser humano o, por el contrario, un cadáver que, cual títere, sería movido por una máquina?

## EL HOMBRE, LA BESTIA Y LA MÁQUINA

Lukacs de Pereny, en su libro antes mencionado, también expone que el movimiento transhumanista «busca “mejorar” la naturaleza y experiencia vital del ser humano mediante la aplicación de tecnologías como la inteligencia artificial, biotecnología, nanotecnología, robótica y ciencia de materiales».<sup>38</sup> El transhumanismo, como cualquier otra ideología surgida del relativismo posmodernista, muestra bastante heterogeneidad, carece de una ortodoxia claramente definida, tanto en el mundo real como en la particular ficción que concierne a este análisis.

Son tres las principales variantes del transhumanismo que presenta *Arcane*, cada una articulada por un personaje: Singed, Silco y Viktor. Puesto que en la base de las tres versiones está la visión del hombre no como un fin, sino como un medio susceptible de mejora tecnológica, toca indagar en las particularidades de cada una.

## SINGED, WARWICK Y EL MAQUIAVELISMO BIOQUÍMICO

Alguna vez respetado por sus colaboradores, y alguna vez conocido como Dr. Reveck, Singed es una de las mentes más brillantes que *Arcane* nos presenta. Su pensamiento es el equivalente de agarrar el juramento hipocrático, los Convenios de Ginebra, los más excelsos tratados de bioética y toda la tradición del derecho natural, prenderles fuego y después escupir sobre las cenizas. Dado su privilegiado intelecto y total falta de escrúpulos, es el sujeto idóneo para armificar<sup>39</sup> técnicas de todo tipo, razón por la cual sus principales aliados son caudillos como Silco y Ambessa. Torturar animales, experimentar con cadáveres, desatar una epidemia de toxicomanía, crear un híbrido entre hombre, bestia y máquina (Warwick), apoyar la ocupación militar de Piltóver por parte de Noxus y elevar la guerra antropológica al punto de casi acabar con la humanidad son solo algunas de sus reprobables acciones. En una ocasión Caitlyn se refiere a Singed con el término «alquimista», traducible al contexto actual como

37 «Killing Is a Cycle» (Fortiche Production, 23 de noviembre de 2024).

38 Lukacs de Pereny, *Neo entes*, 60.

39 *cfr.* Chao, *Artículos y ensayos*, 5. «Armificar» y sus conjugaciones son un puñado de neologismos que, pese a no gozar del reconocimiento de la Real Academia Española, de a poco están ganando terreno entre los hispanohablantes. Su equivalente más cercano es el inglés «to weaponize».

«químico», uno especializado en bioquímica y química farmacológica, para ser precisos. «La mutación debe sobrevivir»,<sup>40</sup> esa es la única regla por la que se rige este enigmático y despiadado intelectual. «Maquiavelismo bioquímico» me parece un nombre plausible para tal doctrina transhumanista.

Las invenciones de Singed acaban por salvar algunas vidas durante la serie, pero esto no es debido a su trasfondo ideológico, sino a pesar de este. Buen ejemplo de esto es el momento en que Caitlyn le proporciona a Vi un remedio con una pizca de brillo, para así evitar que muera a causa de una puñalada. Una posible lectura de esa escena es que se trata de una apología de las drogas o, para ser exactos, del supuesto uso medicinal que se invoca para justificar su consumo. Mi interpretación es que no se trata del tópico propagandístico de «lo malo no es la droga, sino su consumo en exceso», tan frecuente en los contenidos del catálogo de Netflix como la arena en el desierto, sino de un resabio del pasado (y lo que pudo haber sido el futuro) de Singed en el campo médico. La medicina ve al hombre como un fin, partiendo del reconocimiento de la dignidad humana, mientras que el transhumanismo ve al hombre como un medio, un mero cúmulo de materia orgánica, un material de pruebas tan desechable como cualquier otro. Son esquemas de pensamiento que se excluyen mutuamente: un médico

transhumanista es un círculo cuadrado. Quizás en uno de tantos universos del multiverso que la serie presenta, el enciclopédico conocimiento de carácter bioquímico y farmacológico de Singed es aplicado para la sanación de innumerables pacientes, pero en el universo principal ese simplemente no es el caso.

Ya que hemos repasado el «qué» de Singed, su rol villanesco y antagonico en la trama, toca profundizar en el «porqué» del personaje, ¿por qué alguien cometería sistemáticamente semejantes atrocidades? Cuando Caitlyn le interroga al respecto, el químico le responde sin una pizca de ironía y sin titubear: «por amor».<sup>41</sup> Acto seguido, el máximo exponente del maquiavelismo bioquímico de toda Runaterra procede a argumentar que la muerte es una enfermedad y a revelar que su única motivación es la posibilidad de traer de vuelta a la vida a su hija. La vida eterna o superlongevidad es uno de los tres súper, los tres objetivos declarados del transhumanismo en el mundo real.<sup>42</sup> Tal objetivo transhumanista ya estaba implícito en afirmaciones anteriores del personaje. «La naturaleza nos hizo intolerantes al cambio. Pero afortunadamente tenemos la capacidad de cambiar nuestra naturaleza»,<sup>43</sup> es una de las más escalofriantes. Siguiendo este delirante anhelo de inmortalidad, al final de la serie Singed logra algo que tomó por sorpresa a gran parte de los espectadores, incluyendo a mi persona.

---

40 «When These Walls Come Tumbling Down».

41 «Blisters and Bedrock».

42 *cfr.* Lukacs de Pereny, *Neo entes*, 78-84.

43 «The Boy Savior» (Fortiche Production, 20 de noviembre de 2021).

En la última escena donde aparece, está en compañía de Orianna, su hija *resucitada*. Resucitada en sentido singular, pues la serie hace hincapié en que seres anatómica y conductualmente idénticos a los humanos, pero carentes de consciencia, son posibles. Surge entonces, para interpretar el desenlace de Singed, una disyunción exclusiva: o la dama mecánica es consciente (y por ende capaz de comprender los horrores que ha provocado su padre) o es un zombi filosófico, un mero vestigio sin alma de lo que alguna vez fue.<sup>44</sup>

Antes de pasar al próximo subcapítulo, aprovecho para reflexionar un poco acerca de Warwick. «Él no es un monstruo. Una vez fue un hombre. Muy respetado, por cierto. Víctima de una gran tragedia».<sup>45</sup> Palabras de Singed que sirven para describir a la quimera que ha creado, pero que también son un reflejo de su autoconcepto.<sup>46</sup> Este implacable híbrido, transformación final de Vander, es una brillante reinterpretación del arquetipo del licántropo. Su monumental estatura, sus desproporcionados brazos y sus características garras capaces de despedazar a un ser humano (como si se tratase de papel maché) hacen de este personaje la viva imagen del hombre descrito por Thomas Hobbes, aquel hombre que es un lobo para el hombre. Singed, de hecho, parafrasea al filósofo

inglés cuando dice que «no hay bestia más salvaje que el hombre».<sup>47</sup> Teniendo todo esto en cuenta, me surge una incógnita. De haber vivido lo suficiente para atestiguarlo, ¿qué hubiese dicho Silco al ver a su antiguo compañero de lucha convertido en la máquina asesina definitiva?

### **SILCO, LOS QUIMOBARONES Y EL NARCOESTATISMO TRANSHUMANISTA**

A diferencia de Singed y Viktor, Silco no es un destacado científico, sino un hábil empresario. Gran parte de las cuestiones científico-tecnológicas se las delega a Jinx, quien, pese a nunca haber recibido formación académica, exhibe conocimientos técnicos que el propio Viktor llega a elogiar. Entonces, ¿por qué este personaje es uno de los principales referentes del pensamiento transhumanista en la serie? El transhumanismo, recordemos, «corresponde a un híbrido entre religión, filosofía, ciencia y tecnología [...]».<sup>48</sup> El aspecto religioso del transhumanismo en *Arcane* alcanza su cúspide en el posthumanismo de Viktor, pero sus raíces ya eran apreciables en la primera temporada, puntualmente en la arquitectura ideológica del proyecto revolucionario que es la Nación de Zaun. Como se apuntó en el subcapítulo dedicado al brillo, Silco tiene de marxista únicamente la retórica

---

44 El análisis quizás más completo de la psicología e ideología de Singed es el del usuario schnee, «Singed's Ending Makes No Sense...», 12 de enero de 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=cJGYN3K4mMk>. Para profundizar acerca de las implicaciones de que Orianna sea (o no) consciente, ver min. 7:13-10:07.

45 «Blisters and Bedrock».

46 *cf.* schnee, «Singed's Ending Makes No Sense...». El subtexto de la escena en cuestión revela la profunda soledad que atormenta a Singed (ver desde el min. 17:50).

47 «Blisters and Bedrock».

48 Lukacs de Pereny, *Neo entes*, 60.

revolucionaria (heredera del materialismo dialéctico). Los demás puntos clave de su pensamiento son más bien reflejos de los cánones liberales e incluso libertarios, pues él entiende a la libertad como ausencia de restricciones.<sup>49</sup> En cierto sentido, la religión de Silco es la revolución; su principal medio para esparcir la doctrina, el mercado.

Como toda falsa virtud, la monstruosidad, esa amoral implacabilidad predicada por Silco, implica el repudio por una virtud verdadera; en este caso, la prudencia. Todo aquel que valora la técnica por encima de la prudencia es más propenso a toda clase de desmesuras, incluidas las más nefastas adicciones.<sup>50</sup> A su vez, la adicción resulta, invariablemente, en la autodestrucción. Los quimobarones (*chem-barons*) son quienes supervisan la producción y distribución del brillo, ellos y su numerosa clientela representan con aterradora precisión la narcocultura contemporánea. En toda sociedad decadente, el nihilismo y hedonismo afloran como dos caras de una misma moneda. El drogadicto es claramente un idiota útil, carne de cañón idónea para una causa revolucionaria como la de Silco, pues aquel que envenena su propio cuerpo tratando de escapar del sinsentido carece de autocontrol y, por lo tanto, vive condenado a estar bajo el control de un tercero. He allí el fundamento de la narcopolítica: mientras haya al menos un adicto, habrá

quien aporte económicamente a la causa que en ese momento convenga a quienes manejan la sustancia. La droga es monstruosidad.

La variante del transhumanismo que he denominado narcoestatismo transhumanista, como cualquier otra manifestación del bandolerismo, no puede sino reinar por el terror. Implícita en la jerarquía y en la táctica predilecta de un grupo armado, sea este una milicia o una fuerza armada legalmente constituida, está la visión del mundo de sus altos mandos. Basándose uno en los documentos históricos del mundo real, lo esperable de una narcoguerrilla como la de Zaun sería estar conformada mayormente por infantería ligera, pero, dada la variable del brillo, este no es el caso. Los *chemtanks* son una fuerza de infantería pesada, la división principal de la milicia de los quimobarones. Se trata de hombres que, además de estar bioquímicamente alterados por el brillo, portan trajes de combate con dos prominentes cuchillas integradas, una al final de cada mano. Lo más destacable acerca de estos soldados no es su desempeño, sino lo bien que reflejan las ideas de Silco. Su peculiar arsenal tiene una función más intimidatoria que práctica, razón por la cual no tardan en ser diezmados por soldados profesionales con experiencia en combate como los de Noxus, pese a la desventaja tecnológica de estos últimos.

---

49 La visión liberal de la libertad es explicada en términos simples (min. 08:25-47:13) en Filosofía de Película, «Críticas al liberalismo», 23 de junio de 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=WdDZo3OEaL8>

50 *cfr.* Aristóteles, *Ética nicomáquea* (Madrid: Gredos, 2011), VI, 1139a5-15, citado por Muñoz Iturrieta, *Apaga el celular y enciende tu cerebro*, 15.

La lanza y el escudo, en las manos correctas, pueden dejar en ridículo a la parafernalia de tecnología de punta en el campo de batalla.

También es digno de mención el caso de Sevika, la mano derecha de Silco, y su brazo mecánico —sí, soy consciente de la ironía de lo que acabo de decir—. Asimismo, es irónico que el brazo orgánico de esta mujer fuese desintegrado por una versión primitiva de la hextech, pues pareciese que los problemas ocasionados por aquella tecnología ficticia están condenados a empeorar debido a su contraparte color violeta. Ya desde su primera versión, el dispositivo es algo extremadamente distinto de cualquier prótesis de extremidad superior del mundo real, no tanto por sus capacidades, sino por su propósito. Es, en primera instancia, un aditamento bélico, y solamente de manera secundaria un medio para restaurar un aspecto propio de la anatomía y fisiología humana. Aquella versión 1.0, además de estar equipada con una poderosa espada, tiene al brillo como fuente de poder, lo que la hace rivalizar a nivel de fuerza con los guanteletes Atlas, inventos potenciados por hextech. De nuevo se aprecia la compulsión transhumanista por erradicar defectos inexistentes como, por ejemplo, el hecho de que las extremidades superiores del *Homo sapiens* no traigan de fábrica la capacidad de cortar una mesa por la mitad como si esta fuese de cartón.

Pero es la versión 2.0 de la prótesis de Sevika la que revela una dimensión más profunda del transhumanismo, una que comparte con la ideología de género, otra hija del relativismo posmodernista.<sup>51</sup> Dicha segunda versión, diseñada por Jinx, viene integrada con lo que, por extraño que suene, puede describirse como una serie de mecanismos bélico-lúdicos. Se trata de un conglomerado tipo navaja suiza que incluye una garra, una máquina tragamonedas, un reproductor de audio, un lanzallamas y demás artefactos, montado sobre una base vagamente similar a un verdadero brazo. Así como la ideología de género promueve un continuo proceso de «deconstrucción» que da pie a la denominada «identidad de género» (manifestada estéticamente como «expresión de género»),<sup>52</sup> la charlatanería transhumanista es una invitación a convertir el cuerpo, sea propio o ajeno, en una vistosa ensalada de carne, metal y materiales sintéticos, en un reflejo de la pretendida identidad. Cuando en casos como los de las prótesis y otros procedimientos quirúrgicos, los criterios estéticos, económicos, armamentísticos o puramente recreativos se imponen a los de carácter ético y médico, el hombre se convierte en un avatar de sí mismo: siempre fluido, siempre maleable, siempre actualizable y, por consiguiente, siempre pretendidamente incompleto.<sup>53</sup>

---

51 *cfr.* Pablo Muñoz Iturrieta, *Atrapado en el cuerpo equivocado: La ideología de género frente a la ciencia y la filosofía*, 2.<sup>a</sup> ed. (Ontario: Metanoia Press, 2020), capítulo I.

52 *cfr.* Agustín Laje, *Generación idiota: Una crítica al adolescentismo* (Ciudad de México: HarperCollins México, 2023), 216-222.

53 *cfr.* Lukacs de Pereny, *Neo entes*, 160-164.

El superbienestar,<sup>54</sup> otro de los tres súper del transhumanismo, se vislumbra en las promesas vacías del jefe de los narcos de Zaun. Silco no ve a la tecnología como algo que en sí mismo pueda conceder al hombre una calidad de vida sin precedentes, sino como un instrumento al servicio de una revolución sociopolítica. Tal revolución es entendida como la puerta de entrada a una suerte de paraíso terrenal, un régimen al que se le atribuye una perfección que justifica toda la sangre derramada en el proceso de instaurarlo. Esta idea delirante, sacrificar cual ganado a las generaciones presentes argumentando que solamente así las generaciones futuras podrán gozar el bienestar que se merecen, la encontramos tanto en los tres grandes hijos de la Ilustración<sup>55</sup> (el marxismo, el liberalismo y el fascismo) como en el narcoestatismo transhumanista. Aunque el revolucionario no vivió lo suficiente para verlo, sus acciones fueron el detonante no de bienestar, sino de todo lo contrario.

### **VIKTOR, LA «GLORIOSA EVOLUCIÓN» Y EL POSTHUMANISMO**

La comuna de Viktor, una mente colmena que lo tiene a él como origen, ejemplifica otra de las aristas del transhumanismo, una inmejorablemente descrita por Chao, la forma en que esta ideología

«ha reciclado el mito rousseauiano del “buen salvaje”, convirtiéndolo en el mito del “buen robot”», pues, presuponiendo que la civilización es la causa o el catalizador de los males que aquejan al hombre, «se inventa un paraíso mítico en donde todos los “males de la civilización” no existen. La única diferencia es que ese paraíso mítico ha dejado de estar en el pasado y ahora está en el futuro».<sup>56</sup> Y el estrepitoso fracaso de dicha comuna expone que la relación entre transhumanismo y posthumanismo es análoga a la que hay entre socialismo y comunismo: el primero tiene al segundo como estadio *utópico* al cual aspirar.<sup>57</sup> Dicho de otra forma, en el momento en que Viktor alcanza la cúspide de su «gloriosa evolución» y se convierte en el heraldo de lo arcano, deja de ver a la humanidad como una especie que deba *mejorarse* tecnológicamente, sino como una plaga que ha de ser erradicada y reemplazada por algo mucho más *glorioso y evolucionado*: la posthumanidad.

La idea de fusionar la mente humana con sistemas informáticos lleva varias décadas siendo propuesta seriamente no como ciencia ficción, sino como parte del último súper del transhumanismo que nos queda por cubrir: la superinteligencia.<sup>58</sup> Los avances tecnológicos de las últimas décadas han facilitado enormemente la

54 *cf. ibid.*, 86-88.

55 El término «tres grandes hijos de la Ilustración» lo tomo de Filosofía Clase B, «Respondiendo comentarios 2024», 27 de diciembre de 2024, <https://www.youtube.com/watch?v=9qmtr3PwiEQ>

56 Chao, *La filosofía relajada*, 34.

57 Si bien existe un amplio abanico de teorías socialistas distintas de la de Marx, misma que tiene al comunismo como estadio final, considero que esta analogía da a entender lo que me interesa puntualizar.

58 *cf. Lukacs de Pereny, Neo entes*, 84-86.

proliferación de una falacia de equívoco alrededor de la palabra inteligencia. Como señala Hans-Georg Moeller, hay dos acepciones mayores del término inteligencia: la primera refiriéndose a facultades de la consciencia como la experiencia subjetiva, el análisis crítico y la valoración moral, es decir, al *modus operandi* de la mente; la segunda, al mero procesamiento de datos, algo que también es logvable por estructuras que carecen de consciencia, tales como algoritmos u organizaciones.<sup>59</sup> Cuando los transhumanistas hablan de potenciar la inteligencia del hombre mediante la inteligencia artificial, están incurriendo en un sofisma que consiste en igualar ambas acepciones. Eso explica por qué los lacayos posthumanos de Viktor no son eruditos, sino zombis.

En plena confrontación final, Jayce accede al plano etéreo en el que convergen la consciencia de Viktor, la del Núcleo Hex y las de los integrantes de la comuna, estas últimas claramente subordinadas a las de los dos primeros. La secuencia en cuestión, con sus colores psicodélicos que se asemejan a aquellos de las vanguardias pictóricas del siglo XX y sus trazos grandilocuentes que remiten a los de la bóveda de la Capilla Sixtina, retrata a Viktor como una divinidad tecnológica, una materialización del *Homo deus*<sup>60</sup> teorizado por Yuval Noah Harari. Para ese momento, el Núcleo Hex le ha nublado la visión a su creador, tanto literal como metafóricamente.

Toda esa entelequia megalómana del hombre devenido en dios, que en el mundo real ha empezado a manifestarse en las diferentes conceptualizaciones del metaverso, pone en evidencia que «cuando el mundo es superado por el medio que procura capturarlo, la realidad se vuelve *hiperrealidad*» y, por ende, «*lo virtual* compite con *lo real*, y termina por hibridarse».<sup>61</sup> Más temprano que tarde aparecerán hordas de chiflados que creerán ser literalmente dioses, internautas cuya megalomanía será potenciada por los incesantes estímulos de sus mundos virtuales preferidos.

La serie, especialmente en los dos últimos actos de su primera temporada, deja bien en claro que el anhelo de Viktor siempre fue mejorar al mundo mediante sus invenciones, pero las buenas intenciones no son garantía de buenos resultados. Lo que empezó como una investigación para curar su propia enfermedad terminal acabó siendo una cruzada para curar a toda la humanidad de una enfermedad inexistente. ¿No será la soberbia implícita en el razonamiento de los transhumanistas la verdadera condición patológica? Históricamente, todo aquel que ha propuesto abolir las libertades fundamentales de sus semejantes ha creído erróneamente que su manera de pensar es la única legítima, y es exactamente esta aspiración totalitaria la que lleva a Viktor a casi borrar a la humanidad del mapa.

---

59 Para evitar caer en dicha falacia de equívoco, el autor desarrolla brevemente la noción de «comunicación artificial», en contraposición al término inteligencia artificial, en Carefree Wandering, «Chat GPT And The Paradoxes Of Our Times», 1 de febrero de 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=9dNVmPepATM>

60 *cfr.* Lukacs de Pereny, *Neo entes*, 55-58.

61 Laje, *Generación idiota*, 146.

Toda forma de misantropía es peligrosa, pero ejemplos ficticios como este nos recuerdan que no hay misántropo más peligroso que aquel que no se da cuenta de que lo es.

El concepto de «guerra antropológica» es uno relativamente reciente en el campo de la antropología filosófica, razón por la cual el mismo no tiene una sola definición ampliamente aceptada. Aunque sería más académicamente riguroso definirla con base en las reflexiones de alguno de los autores ya citados, considero oportuno hacer eco de las palabras de uno de los personajes de la serie para esbozar la idea en cuestión. «Esta no es una lucha por ideales o territorios. Es una lucha por la humanidad»,<sup>62</sup> afirma Jayce con sobrio liderazgo ante sus compatriotas de las ciudades hermanas. Y es que, como toda guerra, esta no empieza cuando estallan los combates, sino en el preciso momento en que dos o más facciones dejan de reconocer una ley en común;<sup>63</sup> en este caso, acerca de lo que es y debe ser el hombre. Una vez más, *Arcane* incita al espectador a la reflexión. ¿Estamos a tiempo para evitar que la guerra antropológica llegue a la etapa de los combates? Este y otros cuestionamientos surgen de la inquietud intelectual por entender la política contemporánea no en términos de Estado versus mercado, sino de tecnofobia versus tecnofilia.<sup>64</sup>

Resumido en la tabla que aparece a continuación está el vínculo de los tres súper con las tres variantes del transhumanismo diseccionadas a lo largo de este capítulo.

**TABLA 1**

**PERSONAJES DE ARCANE Y SUS VARIANTES DEL TRANSHUMANISMO**

| PERSONAJE | VARIANTE DEL TRANSHUMANISMO   | SUPERLONGEVIDAD | SUPERBIENESTAR | SUPERINTELIGENCIA |
|-----------|-------------------------------|-----------------|----------------|-------------------|
| Singed    | maquiavelismo bioquímico      | sí              | no             | no                |
| Silco     | narcoestatismo transhumanista | no              | sí             | no                |
| Viktor    | posthumanismo                 | sí              | sí             | sí                |

Fuente: elaboración propia.

62 «Killing Is a Cycle».

63 *cfr.* Chao, *Artículos y ensayos*, 2.

64 *cfr.* Miklos Lukacs, «Tecnología, Política y Antropología (Tecnopolítica) - Conferencia de Miklos Lukacs en Loja, Ecuador».

## HACIA UNA SOCIEDAD MÁS HUMANA

¿Qué es el hombre? He allí la eterna pregunta que nos plantea la antropología filosófica. El transhumanismo, en su deleznable arrogancia, busca no definir al ser humano, sino redefinirlo; no edificarlo, sino destruirlo. Y tales delirios propios de la misantropía traen consigo una disyunción exclusiva: o convertir a la humanidad en una masa homogénea, una mente colmena cuya reina sea una supercomputadora, o separarla en un heterogéneo racimo de subespecies que deriven primero en un biotecnológico régimen de castas y eventualmente en nuevas especies posthumanas —quizás con más diferencias entre ellas que entre nosotros y los demás primates—. Por primera vez en la historia, el hombre tiene la capacidad de alterar tecnológicamente su naturaleza, y en esa capacidad reside el germen de su propia aniquilación. Como sabe todo aquel que haya tomado un curso de semiótica, en el momento en que un significativo, en este caso el ser humano, se presenta como capaz de adoptar cualquier significado, tal significativo pierde su capacidad de significar cosa alguna. Aquello que puede significar cualquier cosa, no significa nada. Las «múltiples identidades» ofrecidas por el transhumanismo son como un catálogo de sogas ofrecido a un condenado a la horca.

El deseo transhumanista de superbienestar no es otra cosa que la pretensión de migrar en masa a una nueva caverna platónica, una mente colmena o un metaverso que dé la impresión de haber hecho desaparecer todos nuestros problemas.

El deseo transhumanista de superlongevidad no es otra cosa que el más claro indicio de que la vida de gran parte de mis contemporáneos carece de sentido. El deseo transhumanista de superinteligencia no es otra cosa que la pereza mezclada con la desconfianza en la capacidad intelectual de uno mismo, una mezcla que deriva en la tentación de tercerizar la toma de decisiones a los algoritmos. Cada decisión que delegamos a las máquinas es una fracción de nuestra vida que cedemos a la emergente oligarquía tecnocrática, es la renuncia a una porción del ya de por sí limitado control que tenemos sobre nuestras circunstancias. Además, no hace falta ser un genio para darse cuenta de que no hace falta ser un genio para ser feliz. Para salvaguardar la naturaleza y la condición humana antes hay que amarlas, y no se puede amar lo que no se conoce.

A nosotros, los espectadores, *Arcane* nos regala algo que trasciende cualquiera de sus logros estéticos y narrativos: una invitación a conocer, revalorizar y salvaguardar lo que nos hace humanos. Pero claro está que tal cosa es más fácil de decir que de hacer. Ni yo, ni los realizadores de la serie, ni los autores acá citados (ni nadie por sí solo) puede dar respuestas definitivas a las interrogantes que trae consigo la actual guerra antropológica. Sin embargo, y en tanto que no hay sociedad sin hombre ni hombre sin sociedad, podemos afirmar sin miedo a equivocarnos que urge volver a humanizar a la sociedad, razón por la cual las primeras preguntas que conviene hacernos son de tipo interdisciplinario y multidisciplinario. Pongo sobre la mesa tres preguntas de esa índole, tres cuestionamientos que me hago a mí mismo de manera

constante. (1) ¿Conozco mi cuerpo? Es decir, ¿tengo un conocimiento mínimamente decente de mi genética, anatomía y fisiología? (2) ¿Conozco mi mente? Es decir, ¿tengo un conocimiento mínimamente decente de los fenómenos psicológicos que se manifiestan en mí y mis semejantes? (3) ¿Conozco mi sociedad? Es decir, ¿tengo un conocimiento mínimamente decente de los documentos históricos y del acontecer sociopolítico de mi ciudad, de mi país, de mi región y, en última instancia, del mundo? Dichas preguntas me han servido para hacer autocrítica y motivado a realizar investigaciones como la que dio pie a este ensayo.

En tiempos de relativismo moral, estamos llamados a exponer que todo relativismo acaba por refutarse a sí mismo. En tiempos de cientificismo, estamos llamados a recibir una verdadera formación científica, pues la literal divinización del método científico es el resultado de una generalizada ignorancia al respecto. En tiempos de utilitarismo, estamos llamados a poner de manifiesto el valor intrínseco de la vida humana y a destacar que ni todo lo bueno es útil ni todo lo útil es bueno. En tiempos de nihilismo, estamos llamados a educar con el ejemplo a las nuevas generaciones, mostrándoles el sentido trascendente que la vida adquiere cuando es vivida de manera virtuosa. En tiempos de hedonismo, estamos llamados a señalar los barrotes y grilletes psicológicos que son las adicciones, a enfatizar que el desorden en la búsqueda de los placeres es el más cruento de los parásitos, precisamente porque es insaciable. En tiempos de materialismo, estamos llamados a ver más allá de la mera materia y a

desarrollarnos espiritualmente. En tiempos de transhumanismo, estamos llamados a ser más humanos.

Para finalizar, invito cordialmente a todo aquel que me lee a hacer un ejercicio que es tan sencillo como revelador. Escriba en una hoja de papel las siguientes palabras. «Yo, [inserte su nombre completo], he nacido para...». Si tiene usted la bendición de saber exactamente qué palabra o frase es la que en su caso completa la oración, escríbala, y seguidamente haga un pacto consigo mismo: tan seguido como le sea posible, lleve a la práctica la acción que dicha palabra o frase encapsula. Si no es el caso, si no ha descubierto su palabra o frase, ¿qué está esperando para descubrirla? Todos tenemos algo que nos conecta con el resto de la humanidad a un nivel cuya profundidad trasciende las palabras. En mi caso, paradójicamente, ese algo es la escritura. Yo, Javier Eduardo Rodas Paredes, he nacido para escribir. He nacido para escribir piezas de literatura en las que la euforia y la melancolía, cual cadenas de ADN, se enroscan en armoniosa complementariedad. He nacido para escribir formidables guiones y filmarlos en colaboración con personas que respeto y admiro profundamente, dando como resultado ese preciosísimo arte que es el cine. He nacido para escribir ensayos, como este acerca de una serie que retrata con pinceladas finas las encrucijadas de la época que me ha tocado llamar presente.

# Bibliografía

Aristóteles. *Ética nicomáquea*. Madrid: Gredos, 2011.

«Blisters and Bedrock». Fortiche Production, 16 de noviembre de 2024.

Carefree Wandering. «Chat GPT And The Paradoxes Of Our Times», 1 de febrero de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=9dNVmPepATM>

Chao, Oscar. *Artículos y ensayos*, 2023. <https://www.docdroid.net/RWX0DZg/articulos-y-ensayos-pdf>

—. *La filosofía relajada*, 2023. <https://www.docdroid.net/nqekVT6/la-filosofia-relajada-oscar-chao-2023-pdf>

Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. 9.<sup>a</sup> ed. Barcelona: Editorial Labor, S. A., 1992.

Date un Vlog. «Fentalino: Todo sobre la droga de las Ciudades Zombis #Dateunvlog», 16 de agosto de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=qVRx-G9tPPc>

El Canal Del Licenciado. «Flash explica la globalización y el globalismo», 13 de marzo de 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=l-5JR83IfZA>

Filosofía Clase B. «Respondiendo Comentarios 2024», 27 de diciembre de 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=9qmtr3PwiEQ>

Filosofía de Película. «Críticas al liberalismo», 23 de junio de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=WdDZo3OEaL8>

—. «¿Por Qué el Cine de Hoy Apesta? (Video Completo)», 31 de diciembre de 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=9d0LPIYA6mI>

«Happy Progress Day!» Fortiche Production, 13 de noviembre de 2021.

Jordi Maquiavello. «*Arcane 2: La obra pluscuamperfecta | Análisis*», 6 de diciembre de 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=2RzpEzkFaPo>

Killing Cinema? – A Murder Mystery», 3 de octubre de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=RQF82Kj-v0E>

«Killing Is a Cycle». Fortiche Production, 23 de noviembre de 2024.

Laje, Agustín. *Generación idiota: Una crítica al adolescentismo*. Ciudad de México: HarperCollins México, 2023.

- . *La batalla cultural: Reflexiones críticas para una Nueva Derecha*. Ciudad de México: HarperCollins México, 2022.
- Liddell, Henry George, y Robert Scott. *Greek-English Lexicon (abridged)*. Oxford: Clarendon Press, 1929.
- Lukacs de Pereny, Miklos. *Neo entes: Tecnología y cambio antropológico en el siglo 21*. Buenos Aires: Grupo Unión, 2022.
- Miklos Lukacs. «Tecnología, Política y Antropología (Tecnopolítica) - Conferencia de Miklos Lukacs en Loja, Ecuador», 29 de junio de 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=qvTxfU1s5aY>
- Muñoz Iturrieta, Pablo. *Apaga el celular y enciende tu cerebro: Manipulación, control y destrucción del ser humano*. Tennessee: Harper Enfoque, 2023.
- . *Atrapado en el cuerpo equivocado: La ideología de género frente a la ciencia y la filosofía*. 2.ª ed. Ontario: Metanoia Press, 2020.
- . *Las mentiras que te cuentan, las verdades que te ocultan*. Ontario: Metanoia Press, 2021.
- Noosys PKM, Leonel Arocha. «¿Por qué ser un polímata? El Resurgimiento de los generalistas en la era de la información», 13 de enero de 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=IzluQY4fOaM>
- Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*. 23.ª ed. Madrid: RAE, 2014. <https://dle.rae.es>
- schnee. «Singed's Ending Makes No Sense...», 12 de enero de 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=cJGYN3K4mMk>
- «Some Mysteries Are Better Left Unsolved». Fortiche Production, 6 de noviembre de 2021.
- «The Base Violence Necessary for Change». Fortiche Production, 6 de noviembre de 2021.
- «The Boy Savior». Fortiche Production, 20 de noviembre de 2021.
- «Welcome to the Playground». Fortiche Production, 6 de noviembre de 2021.
- «When These Walls Come Tumbling Down». Fortiche Production, 13 de noviembre de 2021.



este texto está protegido por una licencia  
Creative Commons 4.0



Volterrano, *La Verdad iluminando la ceguera humana*, circa 1650.  
(Imagen de dominio público cedida por el Getty Museum Collection).



Édouard Blacus, *La Filosofía*, decoración del Louvre, París, circa 1852-1857.  
(Imagen de dominio público cedida por el Getty Museum Collection).