

La biopolítica, el transhumanismo y el posthumanismo en la novela gráfica *We3*

Biopolitics, transhumanism, and posthumanism in the graphic novel *We3*

Emmanuel Román Espinosa Lucas^a

Abstract:

This essay analyzes the graphic novel *We3* by Grant Morrison and Frank Quitely. We begin by arguing that this work presents a plot influenced by biopolitics, transhumanism, and posthumanism, in which the cybernetic modification of animals is proposed for the safety and progress of human beings. For our research, we use the paradigms of indexical inference and semiotics as methodological guides, while drawing on the ideas of researchers to discuss the aforementioned currents of thought.

Keywords:

Graphic novel, biopolitics, transhumanism, posthumanism, bioethics.

Resumen:

En este ensayo se analiza la novela gráfica *We3*, de Grant Morrison y Frank Quitely. Se parte del argumento que esta obra presenta una trama influida por la biopolítica, el transhumanismo y el posthumanismo, donde se plantea la modificación cibernética de animales para la seguridad y progreso de los seres humanos. Para el análisis, se toma el paradigma de inferencias indiciales y a la semiótica como guías metodológicas, al tiempo que retomamos las ideas de varios investigadores para hablar en torno de las corrientes de pensamiento antes mencionadas. Como parte de las conclusiones, se considera que la novela gráfica *We3* es un relato sobre los peligros del uso de la ciencia y la tecnología sin ninguna consideración ética.

Palabras Clave:

Novela gráfica, biopolítica, transhumanismo, posthumanismo, bioética.

Introducción

Los relatos que abordan la superación de la humanidad a partir de la tecnología son una constante dentro de las narraciones gráficas, ya sea por la curiosidad humana de imaginar su propio avance o decadencia, presentar escenarios donde nuestra especie se ve rebasada por otra o por un avance tecnológico que nos lleva al siguiente paso de la evolución sin reflexionar sus consecuencias. Ante ello, analizar la relación entre la humanidad y la tecnología en la narrativa gráficaⁱ nos permite comprender la ciencia de manera lúdica, así como reflexionar sobre el presente en que vivimos y un futuro menos distante.

La presente investigación analiza la novela gráficaⁱⁱ *We3*, escrita por Grant Morrison y dibujada por Frank Quitely.

Partimos del argumento de que esta obra presenta una historia influida por la biopolítica, el transhumanismo y el posthumanismo, donde se plantea la modificación cibernética de animales para la seguridad y progreso de los seres humanos. Fundamentamos lo anterior con base en que en *We3* la alteración de seres vivos supone un avance para la preservación de la vida a partir de lo tecnológico. A pesar de esto, la modificación cibernética de animales responde a intereses políticos, militares y científicos que se contraponen a la defensa de la vida. Los animales modificados en esta obra, conocidos como la unidad *We3*, superan al ser humano al mostrar que no se identifican como seres a disposición de los intereses humanos, sino como especies que merecen un trato digno.

^a Autor de Correspondencia, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Área de Historia y Antropología | Pachuca-Hidalgo | México,
<https://orcid.org/0009-0002-9186-0681>. Email: vanderlukas@hotmail.com

Garantizamos lo anterior, a través de la semiótica, disciplina que estudia los significados, al igual que la operación y procesos de significación (Talens, 1980: 47), así como, con el empleo del paradigma de inferencias indiciales de Carlo Ginzburg. Para este historiador, los indicios son las pistas, huellas, síntomas o vestigios que nos pueden ayudar a develar las complejidades dentro de la historia o, en nuestro caso, de una narración gráfica (Ginzburg, 1997: 140-144). Validamos su empleo por medio de los planteamientos de Esposito (2009: 160-161) sobre la biopolítica, así como de Pugliese (2020: 429), Hottois (2013: 180-181) y Postigo Solana (2010) en torno al transhumanismo y el posthumanismo; con el trabajo de Román Gubern (2002) sobre el ciborg, y las ideas de Rivero Weber y Herrera Ibáñez (2018: 50 y 56) sobre la bioética.

Este trabajo no considera que *We3* sea una obra propagandística que promueva el uso de la tecnología para fines bélicos; consideramos que es un relato sobre los peligros del uso de la ciencia y la tecnología sin ninguna consideración ética.

La novela gráfica *We3*

We3 es una novela gráfica escrita por el guionista escocés Grant Morrison y dibujada por el artista estadounidense Frank Quitely. Fue publicada de manera seriada durante el año 2005 por el sello editorial Vertigo, filial de DC Comics, dedicada a narraciones gráficas dirigidas a un público adulto (Chimal, 2006). En ella, seguimos la historia de *Bandit* (un perro), *Tinker* (una gata) y *Pirate* (un conejo), animales que fueron separados de sus hogares y modificados por el ejército de Estados Unidos para servir como “armas vivientes” en operaciones secretas. Sin embargo, “al ser prototipos y con el fin del periodo de pruebas, serán desmantelados y puestos fuera de servicio, por lo que aprovechan una oportunidad para escapar en busca de un lugar al que puedan llamar ‘hogar’” (Morrison y Quitely, 2015: 118). Sin embargo, su travesía llevará al ejército estadounidense a desplegar una nueva arma cibernética, el *We4*, para terminar con ellos.

We3 es influida por la “Nueva Carne”, subgénero del cine de horror que plantea la modificación de los organismos a partir de lo artificial y que tiene como mayor exponente a David Cronenberg; pero también podemos notar ciertas reminiscencias a filmes como *Robocop* (1987), de Paul Verhoeven, *Soldado universal* (1992) de Roland Emmerich, o al clásico infantil, *El viaje increíble* (1963) de Fletcher Markle (Chimal, 2006). Esta novela gráfica destaca por una estética naturalista, además de su violencia explícita. Morrison retoma “temas recurrentes en su bibliografía, como son la denuncia social, los peligros del ejercicio irresponsable del poder y la defensa del ecologismo” (Fernández, 2010), lo cual da cuenta de

que se trata de una reflexión bioética sobre la manera en que los seres humanos irrumpimos en la naturaleza sin pensar en las consecuencias, al tiempo que cuestiona si un animal puede recuperar su naturaleza pacífica y noble tras la intervención humana.

En México, *We3* ha sido publicada por Editorial Televisa en tres ocasiones durante 2013, 2015 y 2020. En 2023, Panini reeditó una versión más de esta narración gráfica, lo cual da cuenta de su relevancia en el mercado local.

Entre la biopolítica, el transhumanismo y el posthumanismo

Al revisar el relato que comprende a *We3*, podemos percatarnos que se erige como una historia de ciencia ficción donde sus sustratos son la biopolítica, el transhumanismo y el posthumanismo. Podemos definir a la biopolítica como una corriente del pensamiento que aboga por el ejercicio de la política y el poder para la preservación y superación de la vida (Esposito, 2009: 160-161), lo cual se logra a través de la inmunización, proceso donde nuestro organismo alcanza la resistencia para sobrevivir.

La inmunización puede ser natural, como ocurre con las especies que se adaptan a diferentes climas y biomas, pero también adquirida, como pasa con la vacunación, donde se emplea de manera controlada aquello que atenta contra la vida, como los virus, para que nuestro sistema inmunológico lo reconozca y afronte cuando enfermemos (Esposito, 2009: 18). La inmunización adquirida se logra gracias a políticas cuyo objetivo es preservar la vida, pero igual se debe al desarrollo tecnológico que permite el combate contra aquello que la quebranta.

Debemos tomar en cuenta que nuestro organismo no es definitivo o inmodificable, sino “un constructo operativo abierto a un continuo intercambio con el ambiente circundante” (Esposito, 2009: 30). Por lo tanto, puede alterarse a través de la tecnología e incluso superarse por medio de implantes, dispositivos al interior del cuerpo como los chips para localización que se insertan en algunas mascotas, o explantes, aditamentos al exterior del organismo que resultan en una extensión de la propia vida, como los teléfonos o relojes inteligentes.

Por lo tanto, el nexo entre la vida y la tecnología se ha redefinido de tal forma que lo tecnológico supone el siguiente paso para la evolución humana. Es ahí donde podemos encontrar un nexo con el transhumanismo y el posthumanismo, corrientes de pensamiento que abordan el mejoramiento de la especie humana. El transhumanismo es concebido como un planteamiento cultural, tecnológico y científico que aboga por la aplicación de la ciencia en el organismo para eliminar aspectos como el sufrimiento, la enfermedad, el

envejecimiento y hasta la mortalidad (Postigo Solana, 2010). Bajo sus consignas, los seres humanos debemos ser considerados materia cuyo funcionamiento es similar al de las máquinas por lo que, mediante la implementación de métodos como la biotecnología, la bioingeniería y la manipulación genética, se logre extender nuestra existencia.

El posthumanismo, por su parte, plantea el siguiente paso (Pugliese, 2020: 429), uno donde ocurran mejoras constantes que rompan, ya sea de manera progresiva o disruptiva, la noción que tenemos sobre nosotros mismos (Hottos, 2013: 180-181), al grado en que nos cuestionemos dónde se encuentran los linderos entre lo natural y lo artificial. Se superarían las capacidades humanas, rompiendo con el deterioro físico y psicológico propio del proceso de vida (Pugliese, 2020: 429). Por lo tanto, esta corriente de pensamiento apuesta por un uso más extensivo de la ciencia y la tecnología para alterar el proceso evolutivo, guiado completamente por la capacidad humana (Pérez Andreo, 2016: 32).

El transhumanismo y el posthumanismo pretenden romper los linderos de la vida misma al tomar a la tecnología como el medio para llevar a la humanidad al futuro de su evolución. Y aunque sus planteamientos promuevan una nueva manera de ver nuestra condición humana, al mismo tiempo nos dejan diversas interrogantes, entre ellas, qué es lo que se entiende por “mejora”; si este nuevo desarrollo generará mayores desigualdades entre la población y, finalmente, en dónde reside la esencia de lo humano, lo cual parece ceñirse más hacia una visión utilitarista y capitalista de nuestra existencia que al humanismo del que supuestamente deriva.

Ante ello, resulta necesario y determinante tomar en cuenta a la bioética, rama de la ética que se encarga de reflexionar los alcances, limitaciones y riesgos de la manipulación de la existencia (Villalba, 2016: 146); es decir, una disciplina cuya preocupación central no es la vida humana, sino la vida en el planeta (Rivero Weber, 2018: 56). Sus desarrollos han generado una postura conocida como la bioconservación, la cual plantea que las mejoras tecnológicas son válidas en cuestiones como el tratamiento de enfermedades; sin embargo, su empleo para acelerar las capacidades físicas, intelectuales y psicológicas supondría riesgos mayores y escenarios que nos llevarían a nuevas desigualdades (Pugliese, 2020: 438-442).

En este sentido, *We3* de Grant Morrison y Frank Quitely se muestra como una obra que retoma los preceptos de la biopolítica, el transhumanismo y el posthumanismo para establecer una postura bioética en torno a los peligros de manipular la vida a través del desarrollo cibernético. Si bien la manipulación que se presenta no

ocurre en seres humanos, es lógico pensar que un paso previo a ello será la manipulación tecnológica de especies animales y vegetales. Veamos cómo ocurre esto en su relato.

La alteración cibernética para el progreso y seguridad de la humanidad

La tecnología forma parte importante de las distintas esferas de la vida, al grado en que la relación entre ésta y la política ahora pasa por un filtro biotecnológico que descompone ambos términos para reasociarlos en una nueva figura, la del ciborg, definida por Gubern (2002) como un ente que ha conjuntado lo mejor de la biología con lo mejor de lo artificial, una máquina emocional que ha alcanzado actividades y niveles mayores a los del ser humano.

Sin embargo, esta idea no es reciente, ya que desde el siglo XVII se han presentado figuras complementarias al cuerpo humano, como es el caso del cuerpo mecánico y el mecanismo viviente. Hoy, este proceso ha dejado de ser una metáfora para convertirse en una realidad encarnada en los seres humanos por medio de distintos tipos de dispositivos (Esposito, 2009: 207-209). El uso de la tecnología en el cuerpo humano tiene por objeto su preservación, el mejorar y extender su calidad de vida; no obstante, en la actualidad estamos experimentando una nueva etapa: la de su modificación más allá de las razones de salud. Es así que, por medio de estas “mejoras” el organismo se inmuniza, ya no sólo de la hostilidad del mundo que le rodea, sino también de su propio deterioro.

En la parte inicial de *We3* podemos percatarnos de este proceso; sin embargo, esto no ocurre en humanos, sino en animales, siguiendo la idea antropocéntrica de que tenemos al medio ambiente a nuestra disposición para alterarlo a conveniencia (Rivera Weber, 2018: 64). La viñeta muestra a un grupo de científicos, un político y un militar observando cómo una colonia de ratas ensambla el motor de un jet. El diálogo entre ellos revela que esto es sólo el primer paso hacia una operación más grande: producir animales modificados cibernéticamente para combatir en conflictos bélicos (Morrison y Quitely, 2015: 24)ⁱⁱⁱ, situación que supone un escenario posthumanista en el que la vida natural se altera de manera agresiva para satisfacer los intereses humanos.

Figura 1. 1. El político, el militar y el científico observan a la colonia de ratas.



Fuente: Novela gráfica We3 de Grant Morrison y Frank Quitely. (2005). We3. Nueva York: Vértigo.

En este sentido, la colonia de roedores ha sido modificada mediante la inserción de implantes y prótesis para que sean aptos en la realización de diferentes tareas. Su existencia ha adquirido un nuevo significado por medio de la tecnología: ahora son ciborgs, o biorgs, como se les nombra en la obra. En las viñetas siguientes destaca una rata cuya cabeza fue sustituida por un minitaladro, un caso de animación en el que un objeto inerte adquiere vida a partir de su inserción en un organismo. Pero esto genera una paradoja: mientras que la herramienta cobra vida, no podemos concebir la existencia de la rata sin su cabeza. El animal ahora es el objeto inanimado.

Figura 2. La rata-taladro.

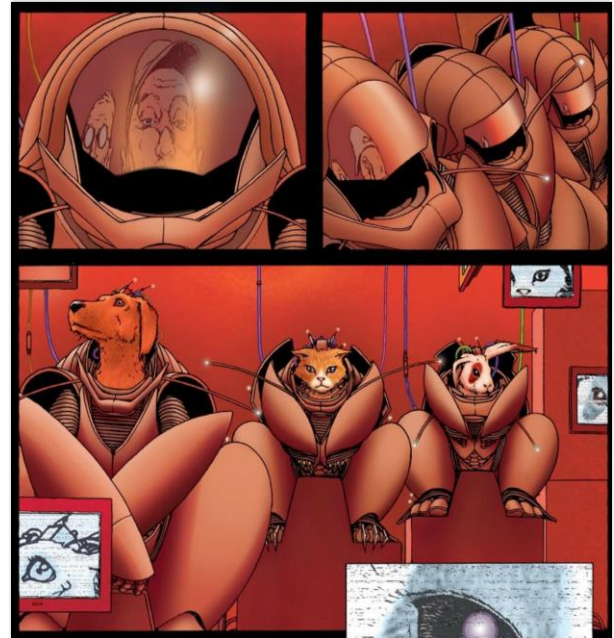


Fuente: Novela gráfica We3 de Grant Morrison y Frank Quitely. (2005). We3. Nueva York: Vértigo.

Los biorgs serán empleados en conflictos bélicos para sustituir a mujeres y hombres en el campo de batalla. Nuevamente identificamos una paradoja: este plan secreto pretende defender la vida de miles de soldados sustituyéndolos y dejándolos en la incertidumbre laboral por una fuerza de trabajo que requiere una menor inversión en su preparación, cuidado e, incluso, su

muerte, lo cual sigue una tendencia capitalista y utilitarista. Ante ello, la Operación Guerrera desarrolló un equipo de prototipos que ha realizado con éxito todas sus misiones, la unidad We3:

Figura 3. La unidad We3



Fuente: Novela gráfica We3 de Grant Morrison y Frank Quitely. (2005). We3. Nueva York: Vértigo.

Roseanne Berry: ...Como estaba diciendo, nuestro conejo biorg fue diseñado y entrenado para liberar minas y gas venenoso. Pueden considerar al perro como un pequeño tanque, y al gato como una mortífera máquina de sigilo.

Militar: Por supuesto, el hardware es el que hace el trabajo verdadero. Y si llega a caer en manos enemigas, y se da cualquier intento por remover la tecnología... inmediatamente se autodestruirá.

Roseanne Berry: Los animales son el hardware, señor (Morrison y Quitely, 2015: 26).

El hardware del perro (*Bandit*), la gata (*Tinker*) y el conejo (*Pirate*) son sus propios cuerpos, los cuales han sido mejorados por medio de armaduras, prótesis que potencian sus capacidades físicas, al grado en que, por ejemplo, el perro puede adoptar una posición bípeda, lo cual es una muestra de que a partir de la técnica se puede extender y acelerar el proceso evolutivo, pasar de lo orgánico hacia lo mecánico, como manifiesta el posthumanismo. Sin embargo, tanto la colonia de ratas como la unidad We3 no son completamente autónomas, ya que poseen restricciones que les hacen seguir las órdenes de sus superiores científicos y militares.

Estos biorgs han sido modificados por medio de la tecnología con el objetivo aparente de preservar la vida

humana, como plantea el transhumanismo, a partir de la generación de nuevas técnicas biológicas y electrónicas para el mejoramiento del desempeño físico del organismo (Hottois, 2013: 169), y servir a nuestra especie como fuerza de trabajo. Sin embargo, las verdaderas intenciones de estas acciones vuelcan en satisfacer los intereses de aquellas personas en el poder que impulsaron su desarrollo, como veremos a continuación.

Las “armas vivientes” sirven a los intereses que impulsaron su creación

El organismo recurre a la tecnología para autopreservarse, para inmunizarse; no obstante, estas transformaciones se prestan para otra función: la guerra. La inmunización pasa a un carácter bélico cuyo objetivo es la conservación de la existencia, pero también la destrucción de todo aquello que la amenace:

...el mecanismo inmunitario asume el carácter de una auténtica guerra cuya prenda en disputa es el control, y en última instancia la supervivencia, del cuerpo ante invasores externos, que primero traten de ocuparlo y más tarde de destruirlo. (Esposito, 2009: 217)

En *We3*, la modificación cibernética de *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* pretende llevar la guerra fuera de casa, a ser los invasores en vez de los invadidos. La inmunización ha sido efectuada para combatir en el exterior, y los animales domésticos fueron convertidos en “armas vivientes”, uno de los intereses clave del transhumanismo, la investigación dirigida hacia la milicia y el combate (Hottois, 2013: 169). Entonces, la redefinición entre la política y la vida, a través de la tecnología, puede ser empleada como una estrategia de defensa, pero también como un arma que responde a intereses ajenos a la preservación de la vida. Estos intereses son representados por el senador Washington, quien encarna al poder político; el militar, cara de las fuerzas castrenses, y el doctor Trendle, rostro de la ciencia, como podemos identificar en el siguiente diálogo:

Militar: Para noviembre los resbaladizos pantalones de Dan Washington estarán calentando las sillas de la mesa oval. Está hablando de la producción masiva de biorgs como una manera de poner fin a la guerra convencional.

Ahora que hemos conquistado la tecnología quiero que se críen animales para el trabajo. Tú sabes lo delicado que puede ser el público.

Aquellos pobres especímenes han sido cableados y convertidos en robots durante mucho tiempo del que cualquiera habría esperado.

Tal vez veas esto como un triunfo de la biotecnología con pericia, pero tan sólo veo a tres animalitos enojados... ¿Qué clase de lunático podría enseñar a hablar a una máquina?

Sáquelos de su miseria, doctor Trendle. Y avivate para los medios de comunicación (Morrison y Quitely, 2015: 29).

La conversación revela que la Operación Guerrera no pretende beneficiar a la humanidad, sino a los intereses que impulsaron su desarrollo. Por un lado, tenemos al poder político representado por el senador Washington, ya que los animales modificados son una propuesta para posicionarlo como candidato presidencial de Estados Unidos. En caso de resultar electo, ordenará una producción en masa de “armas vivientes”, lo que beneficiará al poder militar, ya que éste podrá efectuar distintas operaciones bélicas para dominar a otros pueblos. Por lo tanto, esto también ayudará al poder científico, al doctor Trendle, porque le brindará mayores recursos para financiar nuevas investigaciones con otras especies e, incluso, humanos. Es así que este avance solamente beneficiará a una clase dominante que considera al resto de sus congéneres como conquistables, explotables y sustituibles (Chaos Chador, 2018: 25).

Dentro del diálogo se muestra que el militar está consciente de que *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* han sido alterados en contra de su voluntad, por lo que ordena su “decomisión”, su sacrificio. Esto muestra que para este personaje la unidad *We3* es desechable y sustituible, por lo que su desarrollo poco tiene que ver con la preservación de la vida, sino con el principio de que el ser humano es el centro de la existencia y, por tanto, tiene derecho a manipularla para sus propios intereses (Rivera Weber, 2018: 64), como muestra la siguiente conversación:

Militar: Bueno, aliméntelo. Aliméntelos a todos. Denles lo que quieran, se lo han ganado. Me temo que la Operación Guerrera fue el final del camino para estos animales. Mataron a su último dictador de pacotilla. Vamos a dismantelar *We3*.

Roseanne Berry: Pero señor... estos tres han mostrado mayor progreso que cualquier otro... esto significa años... años de mi trabajo.

Militar: En cuanto a su propio papel dentro de esta nueva estructura, señorita Berry, se le advierte que está bajo revisión. Creo que he dejado clara mi posición. Estos animales están obsoletos. Serán reemplazados (Morrison y Quitely, 2015: 28).

Para el militar, el trabajo científico pasa a segundo plano: la unidad *We3* sólo sirve como herramienta bélica. Esto exhibe una falta de ética sobre la manipulación de estos mamíferos, así como la consideración de que solamente se puede valorar a una especie animal en la medida en que posea cualidades similares a las humanas o sirva plenamente a sus intereses (Rivera Weber, 2018: 64). El militar reprende a la doctora Roseanne Berry, responsable del desarrollo de la unidad, por reclamar

sobre su desmantelamiento, lo que termina por revelar su incompreensión por la ciencia cuando no se subordina a las órdenes militares.

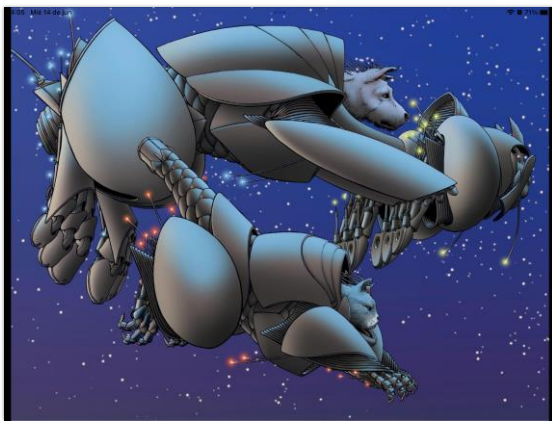
En este sentido, la relación entre la vida, la política y la evolución tiene fines armamentísticos, políticos y científicos que solamente benefician a los intereses de los personajes y poderes que representan. A pesar de ello, la vida encuentra el camino para emerger y superar el yugo tecnológico humano.

Las “armas vivientes” (We3) superan al ser humano

La figura del ciborg, o biorg, apela a un largo proceso de tecnificación de la vida en el que lo artificial se ha instalado en nuestro propio cuerpo, trastocando la experiencia personal (Gubern, 2002). No obstante:

Es necesario enfocar la evidente inversión de la marcha del desarrollo tecnológico: ya no, como antes, del interior al exterior, sino, por el contrario, del exterior al interior. Mientras hasta cierto punto fue el hombre quien se proyectó en el mundo, y luego también en el universo, ahora es el mundo, en todos sus componentes naturales y artificiales, materiales y electrónicos, químicos y telemáticos, el que penetra dentro de él en una forma que parece abolir la separación misma entre adentro y afuera (Esposito, 2009: 208).

Figura 4. Bandit, Tinker y Pirate.



Fuente: Novela gráfica We3 de Grant Morrison y Frank Quitely. (2005). We3. Nueva York: Vértigo

Bandit, *Tinker* y *Pirate* muestran esta modificación. Por fuera han sido cubiertos con un explante, un dispositivo por fuera de su organismo que redefine su existencia. En este caso se trata de una armadura similar a un exoesqueleto que los inmuniza ante las amenazas, pero igual potencia sus capacidades físicas.

Bandit puede mantener una pelea cuerpo a cuerpo contra un vehículo de mayor tamaño. *Tinker*, con sus garras metálicas retráctiles, puede asirse a casi cualquier

superficie; incluso puede planear distancias cortas gracias a las alas pequeñas de su traje. *Pirate*, el conejo, puede liberar minas explosivas y de gas. La inmunización apela a que estos animales funcionen en entornos bélicos como infantería y artillería.

Figura 5. Bandit se comunica con los humanos.



Fuente: Novela gráfica We3 de Grant Morrison y Frank Quitely. (2005). We3. Nueva York: Vértigo.

Pero la unidad We3 también ha sufrido una modificación tecnológica al interior de su organismo. Les han sido implantados chips en el cerebro para potenciar su desarrollo cognitivo a fin de coordinarse entre sí para efectuar operaciones militares. De esto deriva un rasgo significativo: *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* pueden comunicarse de manera oral con los seres humanos. Esto sigue el argumento posthumanista de que, por medio de la tecnología, se podrían acelerar procesos evolutivos que tardarían miles de años en efectuarse y que, incluso, esto es un deber que debe llevarse a cabo (Hottos, 2013: 175). No obstante, el progreso entre especies varía, ya que mientras el perro puede elaborar oraciones sencillas y expresarse de manera empática, la gata y el conejo pronuncian mayormente vocablos relacionados con sus necesidades. El cuerpo se ha reestructurado de manera radical al permitir que ciertas limitaciones biológicas se rompan o adquieran otro sentido (Esposito, 2009: 209).

La transformación de estas mascotas en ciborgs es una superación parcial del ser humano, ya que han adquirido nuevas capacidades, conocimientos y, además, no están sujetos a la decadencia natural del cuerpo. Sin embargo, existe una reserva a esta nueva condición: *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* no son autónomos, sus acciones dependen de las órdenes de sus desarrolladores. Así, al ser liberados por la doctora Roseanne Berry, y ejercer su libre albedrío,

estas “armas vivientes” han superado totalmente a sus creadores:

Doctor Trendle: ¿“Mascotas”? Señor por favor. Estos son organismos biomodificados, manipulados quirúrgicamente, armados por la Fuerza Aérea y entrenados para matar.

Son instintivos. Amorales. Carecen del miedo a la muerte que marca los límites del comportamiento humano. Ese es nuestro único problema señor...

... Ellos no se rendirán sin pelear (Morrison y Quitely, 2015: 35).

El diálogo expone que la modificación cibernética ha provocado que el trío redefina su existencia. Incluso, la misma comunidad que los creó no comprende a totalidad el peso del cambio, ya que nunca reflexionó sobre sus alcances y limitaciones, como muestra el siguiente texto:

Doctor Trendle: Están entrenados para atacar si se les amenaza de alguna manera... así es... Pero... Verá, no... Inclusive sus sentidos son diferentes a los nuestros. Son mucho más veloces que cualquier humano. Ellos perciben el tiempo y el movimiento de manera distinta.

Simplemente no puedo... no puedo expresar más cuan peligroso... señor.

Ellos simplemente no entienden lo que hemos hecho aquí. Pobres hombres. ¿Ves lo que has hecho?

Pobres hombres (Morrison y Quitely, 2015: 44-45).

A pesar de los intentos de la doctora Berry y el doctor Trendle para que la unidad We3 no sea atacada, y con ello no se pierdan vidas humanas, la incomprensión por parte del militar los lleva a efectuar una medida extrema: activar al arma animal 4, We4, un mastín napolitano modificado. No obstante, su ignorancia sobre el entrenamiento que el trío de mascotas llevó, hace que el despliegue de la nueva “arma viviente” falle y además se ponga en riesgo a varios civiles. Esto confirma nuevamente la superioridad de estos seres sobre la humanidad, ya que, como mencionó Herrera Ibáñez (2018: 50), al reconocerse su racionalidad, así como habilidades y cualidades similares o superiores a las de los seres humanos, el perro, la gata y el conejo se han vuelto acreedores a un trato respetuoso y, por tanto, de derechos. Pero éstos no derivan de un deber moral indirecto por parte de los humanos, más bien de una simpatía racional, de salir del círculo antropocentrista que pone al ser humano en el centro de la vida para comprender que ésta involucra a todos los seres del planeta y que ocupamos un lugar más en él.

Así, a pesar de las modificaciones en su cuerpo y en su mente, el entrenamiento cognitivo y militar, y las diversas operaciones secretas efectuadas con éxito, *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* no se asumen como soldados ni como “armas vivientes” sino como mascotas, por lo que han

pasado por un proceso de humanización donde ocurre una paradoja: mientras que en estos animales se han humanizado, y por ende, identificamos en ellos una mayor comprensión por la vida, ocurre el efecto contrario con los humanos que se han encargado de ellos, lo cual rompe con el principio transhumanista de que la modificación tecnológica debería volvernos más nobles con nuestra especie, así como con el medio que nos rodea (Hottois, 2013: 175). Percibimos parte de este desarrollo al observar los carteles de “Se busca” de *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*, donde sus dueños exhiben el carácter de estos mamíferos, sus gustos, nombres y parte de su vida antes de formar parte de la Operación Guerrera:

Figura 6. Cartel de búsqueda de *Pirate*.



Fuente: Novela gráfica *We3* de Grant Morrison y Frank Quitely. (2005). *We3*. Nueva York: Vértigo

Conejo perdido.

¿Puedes ayudar a encontrar a *Pirate*?

Es blanco con una mancha café sobre su ojo. Le gustan las lechugas y las zanahorias. Gracias. Johnny y Claire.

(Favor de llamar a la sra. Mortimer: 555 6783) (Morrison y Quitely, 2015: 77).

Un rasgo más del proceso de humanización que ha vivido la unidad We3 consiste en que presentan y reconocen emociones complejas. Un primer ejemplo de ello lo tenemos cuando *Pirate*, en busca de comida, se acerca amistosamente a un niño, quien lo acaricia con curiosidad y se lo muestra a su padre, quien ante el desconcierto de lo que ve, ataca al conejo con una escopeta. La viñeta siguiente nos muestra a *Bandit* y *Tinker* a punto de

agredir al hombre en defensa de su compañero. El cuadro final de la secuencia muestra a los animales viendo al horizonte, mientras *Bandit* se repite: “Mal perro”, mostrando su arrepentimiento por haber atacado a un civil (Morrison y Quitely, 2015: 73). En este sentido, la aparición de este tipo de emociones exhibe una inteligencia similar a la del ser humano, al tiempo que su reconocimiento sobre el bien y el mal los hacen acreedores a nuestra consideración moral y una simpatía racional (Herrera Ibáñez, 2018: 47).

Figura 7. *Bandit* muestra arrepentimiento.



Fuente: Novela gráfica *We3* de Grant Morrison y Frank Quitely. (2005). *We3*. Nueva York: Vértigo.

Páginas más adelante, identificamos que *Pirate* reconoce la abnegación. Durante el enfrentamiento con *We4*, se separa del grupo para enfrentar solo al mastín napolitano. El conejo se sabe herido y sin las capacidades para ayudar a *Bandit* y *Tinker*, por lo que se detona a sí mismo para ayudar a sus amigos (Morrison y Quitely, 2015: 85-91). El roedor también sabe qué es la solidaridad y el sacrificio, acciones más emparentadas con el comportamiento humano.

Localizamos un último indicio sobre la humanización de la unidad *We3* en su manera de hablar, la cual, a pesar de las limitaciones de los animales para llevar a cabo oraciones complejas, resulta más emocional que la de todos los personajes humanos en esta narración gráfica.

Para Román Gubern (2002) esta característica muestra “la deshumanización que viven los hombres ante la tecnología, pero también la correlativa deshumanización de las máquinas en la sociedad futura”. Esto igual resulta uno de los cuestionamientos más fuertes en contra del posthumanismo, si ante la modificación cibernética de nuestra especie viviremos un proceso de homogeneización donde se pierdan rasgos de nuestra humanidad, como el reconocimiento por la otredad y, con ello, el de emociones como la empatía. Así, mientras que la comunicación oral de los humanos se muestra fría y en gran parte del relato se limita a las indicaciones que siguen, en *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* da cuenta del deseo de los animales por volver a casa, no ser sacrificados y ser mascotas nuevamente.

Los animales están conscientes de su transformación, pero a su vez reconocen que los implantes (chips) y explantes (armadura) no forman parte de su ser. Así, el desprendimiento de sus armaduras tras derrotar a *We4*

representa el retorno del perro y la gata como mascotas, al tiempo que muestra el fracaso del militar y el doctor Trendle por asumir el control sobre sus creaciones:

Tinker: ¡¡Aves pssstosas!!

Bandit: ¡Correr! Correr. Correr.

Rota. Cubierta de pata.

Mala cubierta. Cubierta. Cubierta no “Bandido”.

Tinker: ¡Hombre pssstar star pronto aquí! (Morrison y Quitely, 2015: 105)

Así, a pesar de que la existencia de *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* ha sido redefinida a través de lo tecnológico, al grado en que procesos tan complejos como hablar tomaron meses en lugar de miles de años, están conscientes de que son seres que han experimentado un proceso de humanización, se asumen como mascotas, por lo que tras su escape definieron como objetivo la búsqueda de un hogar, la vida anterior a ser “armas vivientes”. En este sentido, la superación de la unidad *We3* sobre la humanidad no sólo radica en romper las limitaciones del cuerpo, sino también las de la razón y las emociones en especies animales consideradas “inferiores” al ser humano.

Conclusiones

La narrativa gráfica ha sido un medio eficaz para hablar de temas que involucran el desarrollo humano y el tecnológico. En este sentido, también nos permite tener una aproximación hacia las labores científicas, ya sea por medio de historias que se apeguen a la ciencia, pero también, a través de relatos que muestren una interpretación ficcional de este trabajo, se genera un juego de espejos donde la ficción se ve nutrida de lo científico y viceversa, cuyo objeto es exhibir los distintos caminos, vertientes y desafíos que comprende nuestra búsqueda por sobrevivir.

We3, de Grant Morrison y Frank Quitely, se ciñe a este tipo de obras que se cuestiona sobre la alteración de la vida por medio del desarrollo científico. Así, esta narración gráfica presenta, dentro de su relato, un desarrollo tecnológico y armamentístico tan extremo que se manipula a seres vivos para fungir como “armas vivientes” sin considerar un comportamiento ético en torno a estas acciones. Es una obra que posee como referentes a la biopolítica, pero también al transhumanismo y al posthumanismo, propuestas que estudian la preservación de la vida a partir de lo científico, lo cual ocurre por medio de la inmunización, estrategia que permite al organismo protegerse de los males internos y externos que podrían perjudicarlo. En *We3* esto es efectuado a través del biorg, ser que combina lo natural con lo artificial. La vida y la política, son entonces, redefinidas a través de la tecnología.

No obstante, al no existir una reflexión bioética en torno a la modificación de especies, este proceso para crear a un ente superior no responde a los intereses de la humanidad, sino de los poderes que impulsaron su generación. A pesar de esto, la unidad We3, conformada por el perro *Bandit*, la gata *Tinker* y el conejo *Pirate* superan a sus creadores al no estar sujetos a su control, al no vivir la decadencia del cuerpo y al mostrar una mayor humanidad que los propios humanos, por lo que emplean su autonomía para recuperar el pasado que les fue arrebatado: tener un hogar.

En este sentido, *We3* es una obra que nos invita a reflexionar en torno al papel que la tecnología le ofrece a la vida y, con ello, a nuestra existencia. Si bien es una narración gráfica de ficción, puede dar cuenta de los posibles escenarios a los que la humanidad se está enfrentando en el presente y en el futuro: la modificación de la vida a través de lo artificial. Es así que nos invita a pensar de manera bioética sobre los logros que este proceso podría generar, pero también de los escenarios más distópicos que podrían ocurrir.

Referencias

- Chaos Chador, Álvaro (2018). A modo de introducción: una historia alternativa. El planeta de los *simios*, en Rivero Weber, Paulina (coord.) *Zooética. Una mirada filosófica a los animales*, pp.15-43. Fondo de Cultura Económica.
- Chimal, Alberto (2006). Tres de nosotros: *We3* en *Las Historias* [en línea]. Disponible en <https://www.lashistorias.com.mx/index.php/tres-de-nosotros/> [consultado el 16 de septiembre de 2024].
- Eisner, Will (2003). *La narración gráfica*. Norma.
- Esposito, Roberto (2009). *Immunitas. Protección y negación de la vida*. Amorrortu Editores.
- Fernández, David (2010). *We3*, de Grant Morrison y Frank Quitely, *Zona Negativa* Disponible en <https://www.zonanegativa.com/we3-de-grant-morrison-y-frank-quitely/> [consultado el 20 de septiembre de 2024].
- García, Santiago (2010). *La novela gráfica*. Astiberri.
- Ginzburg, Carlo (1997). *Mitos, emblemas e indicios. Morfología e historia*. Gedisa.
- Gubern, Román (2002). *Máscaras de la ficción*. Anagrama.
- Herrera Ibáñez, Alejandro (2018). Nada vivo nos es ajeno, en Rivero, Weber, Paulina (coord.) *Zooética. Una mirada filosófica a los animales*, pp. 44-56. Fondo de Cultura Económica.
- Hottois, Gilbert (2013). Humanismo, transhumanismo, posthumanismo *Revista colombiana de bioética*, Vol. 8, núm. 2, pp. 167-192.
- Morrison, Grant & Quitely, Frank (2005). *We3*. Vertigo.
- Morrison, Grant y Quitely, Frank (2015). *We3*. Televisa.
- Pérez Andreo, Bernardo (2016). ¿Seréis como dioses? Los límites humanos y el posthumanismo. *Moralía, Revista de ciencias morales*. Vol. 39, núm. 149 pp. 25-45.
- Postigo Solana, Elena (2010). Transhumanismo y post-humanismo: principios teóricos e implicaciones bioéticas. *Medicina y ética: Revista internacional de bioética, deontología y ética médica*. Vol. 21, núm. 1, pp. 267-282.
- Pugliese, Zulema (2020). Transhumanismo. Una propuesta de mejoramiento humano carente de fundamento ético. *Nuevo pensamiento. Revista de Filosofía del Instituto de Investigaciones Filosóficas de la Facultad de Filosofía de la Universidad de El Salvador*. Vol. X, núm. 16, pp. 429-446.
- Rivero Weber, Paulina (2018). “En buena lid”, en Paulina Rivero Weber, (coord.) *Zooética. Una mirada filosófica a los animales*, pp. 56-68. Fondo de Cultura Económica.
- Talens, Jenaro, et. al. (1980). *Elementos para una semiótica del texto artístico*. Cátedra.
- Villalba Gómez, Jairo Andrés (2016). Problemas bioéticos emergentes de la inteligencia artificial. *Diversitas: Perspectivas en psicología*. Vol. 12, núm. 1, pp. 137-147.

NOTAS

ⁱ La narrativa gráfica es definida como la “descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea” (Eisner, 2003: 6). Abarca diversos tipos, entre ellas, la tira de prensa, el cómic o historieta, y la novela gráfica.

ⁱⁱ La novela gráfica consiste en un tipo de narración, basada en texto e imágenes, dirigida a un público adulto, pero no exclusiva de éste que se caracteriza por reclamar actitudes, lecturas y posicionamientos diferentes a

los del cómic masivo o comercial, generalmente dirigidos al público infantil o semialfabeto. Reconoce, además a la figura autoral, así como el empleo de diversas tradiciones y temáticas de las historietas (García, 2010: 16, 267).

ⁱⁱⁱ Las ilustraciones pertenecen a la edición íntegra estadounidense de *We3* del año 2005, mientras que los diálogos traducidos pertenecen a los de la edición mexicana publicada en 2015 por Editorial Televisa.