

Inuyashiki: **entre ciborgs y poshumanos** Emmanuel Román Espinosa Lucas^(*)

Resumen: La presente investigación analiza el manga *Inuyashiki*, de Hiroya Oku. Partimos del argumento de que esta narración gráfica nos presenta un relato en el que se aborda el proceso de humanización y deshumanización que dos personas sufren al verse alterada su existencia de manera disruptiva a través de la tecnología. Empleamos al paradigma de inferencias indiciales como guía metodológica, así como a la semiótica como herramienta. Validamos su uso a través de las ideas y planteamientos en torno a la biopolítica, el transhumanismo y el poshumanismo, las cuales vemos retratadas a través de la figura del ciborg.

Palabras claves: Manga - narración gráfica - ciborg - biopolítica - transhumanismo - poshumanismo - ciencia - tecnología - paradigma de inferencias indiciales

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 31]

^(*) Doctor en Ciencias Sociales en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, institución en la que actualmente imparte clases en las Licenciaturas en Historia de México y Comunicación. Sus líneas de investigación son la novela gráfica e historieta mexicanas, culturas visuales, análisis de la imagen y medios de comunicación. Ha publicado textos como “Las estrategias para la inserción de la novela gráfica en la industria editorial” en el libro *Innovaciones sociales y posmodernidad* (2023), así como los artículos “Moctezuma II en *La caída de Tenochtitlan*” (2023) y “La industria cultural de la historieta mexicana: una visión desde la economía política” (2021), este último junto con Jesús Enciso González, para la revista (CUCO) *Cuadernos de Cómic*. Esta publicación fue citada dentro de la propuesta para la creación del Día del Caricaturista y del Historietista, dentro del Congreso de la Unión en México. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores de México (SNII) en el nivel Candidato.

Introducción

Desde el uso de la primera piedra como herramienta, la tecnología ha redefinido el sentido de la vida, al grado en que en la actualidad se inserta dentro de nuestro cuerpo para mejorar nuestro potencial como especie. Este nuevo sentido de la existencia ha sido abordado desde la literatura hasta los medios masivos de comunicación y otras formas de expresión artística como las narraciones gráficas¹, con el fin de mostrar los posibles escenarios de un empleo más disruptivo de la técnica sobre nosotros mismos y nuestro mundo.

En la presente investigación analizamos al manga² *Inuyashiki* (2014-2017), de Hiroya Oku. Partimos del planteamiento de que esta narración gráfica originaria de Japón nos presenta un relato dual en el que se aborda el proceso de humanización y deshumanización de las personas por medio de la tecnología. Fundamentamos lo anterior con base en que este manga propone el mejoramiento y superación del ser humano como organismo a partir de la tecnología, a fin de convertir al ser humano en un organismo cibernético, un ciborg. Este proceso ocurre en los sujetos que protagonizan esta obra: Inuyashiki, un adulto que encarna la preservación del sentido de humanidad a pesar de la brecha tecnológica, y Hiro, el antagonista, quien exhibe la renuncia a su moralidad a causa de la técnica.

Para la realización de nuestros propósitos, tomamos en consideración a la semiótica, disciplina que se encarga del estudio de los significados, al igual que la operación y procesos de significación (Talens, 1980: 40). Igualmente, recurrimos al paradigma de inferencias indiciales, definido como las huellas, vestigios o datos poco relevantes que nos ayudan a develar las complejidades dentro de un texto o una imagen (Ginzburg, 1997:140-144). Sostenemos esta guía metodológica a partir de los planteamientos de Roberto Espósito (2009) en torno de la biopolítica, postura que aboga por la preservación de la vida a través del desarrollo tecnológico; las de Postigo Solana (2010), Hottois (2013) y Pugliese (2020) sobre el transhumanismo y el poshumanismo, propuestas que alientan la alteración y combinación de los seres humanos con dispositivos tecnológicos en diversos grados, y las ideas desarrolladas por Román Gubern (2002) y Hernández (2020) sobre el ciborg en la cultura pop, entre otros autores.

Nuestro trabajo no considera que *Inuyashiki* sea una obra propagandística que presenta las potencialidades de la alteración humana por medio de la tecnología; más bien, se erige

¹. La narrativa gráfica, o narraciones gráficas, pueden conceptualizarse como “la descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea” (Eisner, 2003: 6). Aborda diversos tipos como las tiras de prensa, los cómics y las novelas gráficas. El manga, al ser una de las tradiciones principales de las historietas, forma parte de este grupo.

². Manga es el término con el que se conoce coloquialmente a las historietas japonesas. Significa “dibujo involuntario” o “dibujo grotesco” y se adjudica al pintor Katsushika Hokusai en el año de 1814. Su aparición tiene dos posibles orígenes: el primero, ubicado en el siglo XI a partir de los chojugiga, imágenes humorísticas protagonizadas por animales, y el segundo, durante 1862 con la publicación de la revista Japan Punch, a cargo del editor Charles Wirgman, quien residió en Japón (Vilches Fuentes, 2014: 29-30).

como un manga que, a través de la ficción, reflexiona en torno a las posibles consecuencias y peligros de estos actos.

Inuyashiki

Inuyashiki, también conocida en japonés e inglés como Last Hero Inuyashiki, es un manga creado por Hiroya Oku, quien es también autor de otras obras reconocidas como *Gantz* (2000) y *Gigant* (2017). Se compuso de 10 tomos publicados entre enero de 2014 y julio de 2017. El éxito de esta narración gráfica derivó en la realización de un anime, lanzado en la televisión nipona durante 2017 (Rossignoli, 2025), así como una película en acción real en el año 2018. En México, *Inuyashiki* fue editado por Panini de manera bimestral entre 2018 y 2020; la animación apareció posteriormente en la plataforma de streaming Amazon Prime Video. El filme basado en el anime se encuentra disponible en algunas páginas web.

El manga sigue a Ichiro *Inuyashiki* y Hiro Shishigami, personas cuyas vidas se unen gracias a un evento extraordinario. *Inuyashiki* es un hombre de 58 años cuya familia lo menosprecia a pesar de sus esfuerzos por ser buen padre, esposo y proveedor. Se entera, tras una visita médica, que está desahuciado y le quedan algunos meses de vida. Sin embargo, su vida cambia cuando un objeto de origen alienígena lo destruye, por lo que es reconstruido a partir de tecnología armamentística, convirtiéndolo en un hombre-máquina con capacidades metahumanas. Ante ello, decide ayudar a la gente y resolver crímenes para demostrarse a sí mismo que aún conserva un grado de humanidad.

Hiro Shishigami, por su parte, es un joven que estudia la preparatoria. A pesar de ser reconocido dentro de su escuela y querido en el entorno familiar, se muestra completamente alienado del mundo en el que vive. Este adolescente es impactado al mismo tiempo que *Inuyashiki* por un objeto extraterrestre, por lo que su cuerpo es regenerado de manera cibernética y con características similares al primer caso; sin embargo, emplea sus nuevas facultades para convertirse en un asesino serial.

Durante el clímax de este manga observamos el enfrentamiento entre ambas contrapartes, lo que de acuerdo con Hernández (2020: 79) simboliza “la diferencia entre la posesión de un poder y su correcta utilización”. En la situación final del relato ambos deben unir sus fuerzas para abatir un meteorito que amenaza con destruir la Tierra, acción que representa la última oportunidad de ambos por recuperar su humanidad, así como las responsabilidades éticas de ser un ciborg.

Inuyashiki es una obra influida por el manga de ciencia ficción con tendencias ciberpunk³, que posee como algunas de sus referencias más conocidas a *Akira* (1982-1990), de Kat-

³ El ciberpunk, o cyberpunk por su origen en inglés, es una corriente de la ciencia ficción que se caracteriza por mostrar entornos y sociedades distópicas en las que impera el uso de la tecnología y la desigualdad social. Asimismo, explora tópicos como la alienación, la identidad y el impacto de la ciencia en nuestras vidas (Romero, 2023).

shiro Otomo, *Ghost in the Shell* (1989-2013) de Masamune Shirow y Saikano: *Mi novia, el arma definitiva* (2000) de Shin Takahashi, las cuales también abordan la alteración del cuerpo humano a partir del desarrollo tecnológico, al igual que los desafíos morales y éticos de estas acciones. También presenta conexiones con la “Nueva Carne”, subgénero del cine de horror que sugiere la modificación de organismos naturales a partir de lo artificial. En Occidente, su exponente más conocido es David Cronenberg con filmes como *La mosca* (Chimal, 2006) o recientemente *Crímenes del futuro*, que plantean las consecuencias fatales del avance tecnológico, mientras que en Japón identificamos a Shin Tsukamoto con la película *Tetsuo, el hombre de hierro* (1989), la cual sirve como un planteamiento psicológico sobre las consecuencias que genera ser un ciborg para la mente, el cuerpo e incluso la sexualidad (Hernández, 2020: 84).

Debido a la relación dual que sirve como eje para el desarrollo de este manga, localizamos una proximidad con el taoísmo, filosofía y religión procedente de China que propone la existencia de una fuerza superior, el tao, la cual se encarga de mantener un equilibrio en el mundo. Para lograrlo, desde el origen de la existencia interactúan dos fuerzas primordiales, el ying y el yang, el ser y la falta del ser, las cuales permiten el cambio y la realización de diversos procesos, entendiendo que sin una no podría existir la otra y viceversa (Mark, 2016). En Inuyashiki, Ichiro simboliza a la máquina que busca reconectar con su humanidad, al tiempo que Hiro representa el abandono paulatino de ésta para convertirse en la máquina perfecta, una que no se encuentre mediada por el sentido de la ética y la moral. Así, para abordar la complejidad dentro de Inuyashiki, así como la relación de opuestos que presenta, es necesario hacer una parada en torno a los sustratos que toma para la construcción de su relato: la biopolítica, el transhumanismo y el poshumanismo.

Biopolítica, transhumanismo y poshumanismo

Al revisar Inuyashiki, identificamos que se trata de una historia de ciencia ficción influida por el taoísmo, pero que también toma como sustrato algunos planteamientos sobre la modificación del ser humano a partir del desarrollo científico y tecnológico, como son la biopolítica, el transhumanismo y el poshumanismo, los cuales se engloban en la figura del ciborg, que veremos más adelante. La biopolítica es una corriente del pensamiento que promueve el desarrollo de políticas y el ejercicio del poder a fin de preservar, extender e, incluso, superar la propia vida. Este propósito se efectúa a través de la inmunización, proceso del devenir histórico de la humanidad en el que nuestro organismo logra la resistencia suficiente para sobrevivir y perdurar ante la hostilidad del mundo natural.

La inmunización resulta un proceso complejo, dinámico y no siempre progresivo que puede ocurrir de dos maneras: naturalmente, como ocurre cuando una especie desarrolla características específicas a fin de adaptarse a los diferentes biomas y ecosistemas. Pero también la inmunización puede suceder de manera adquirida o artificial, cuando el desarrollo del conocimiento permite la preservación de la vida. Un ejemplo ocurre con la vacunación, la implantación controlada de virus y padecimientos que atentan contra nuestra

salud con objeto de que nuestro sistema inmunológico los reconozca y enfrente en caso de enfermar (Esposito, 2009: 18). La inmunización adquirida se logra gracias a una serie de políticas cuyo objetivo es preservar la vida, pero también se debe al desarrollo tecnológico que permite la lucha contra aquello que la quebranta, transgrede y amenaza.

Los seres humanos no somos una especie superior a la demás formas de vida del planeta (Chaos Cador, 2018: 25) y nuestro organismo no es definitivo o inmodificable, sino que somos “un constructo operativo abierto a un continuo intercambio con el ambiente circundante” (Esposito, 2009: 30). En consecuencia, puede alterarse por medio de la tecnología e incluso superarse a través de implantes, dispositivos que se insertan al interior del cuerpo para mejorarlo, como ocurre en la actualidad con los chips de Neuralink que pretenden tratar dolencias neurológicas complejas y ayudar a las personas que han perdido la movilidad en sus extremidades (BBC, 2024), o explantes, dispositivos al exterior del organismo que se convierten en una extensión de la propia vida, como pueden ser algunos visores de realidad virtual, o dispositivos inteligentes como teléfonos celulares y relojes.

Gracias a esta serie de políticas el nexo entre la vida y la tecnología es redefinido de tal forma que la técnica supone la alternativa para auxiliar a la humanidad a lograr el siguiente paso para su evolución. Es ahí donde aparecen el transhumanismo y el poshumanismo, corrientes del pensamiento que alientan este proceso. Aunque para nuestros propósitos tomaremos más en cuenta los preceptos de la segunda propuesta, consideramos necesario definir a la primera dada la proximidad y conexión que existe entre ambas. El transhumanismo es un planteamiento cultural, tecnológico y científico que aboga por la aplicación del desarrollo tecnológico en nuestro organismo para eliminar cuestiones como el dolor y las enfermedades, e incluso posponer y aletargar procesos naturales como el envejecimiento y la mortalidad (Postigo Solana, 2010). Compara el funcionamiento del cuerpo humano con el de una máquina a la que, a través de la biotecnología, la bioingeniería y la manipulación genética, se logre extender nuestra existencia.

El poshumanismo, por su parte, plantea un nuevo estado evolutivo (Pugliese, 2020: 429) donde ocurran mejoras constantes, e incluso infinitas, que rompan de manera progresiva y disruptiva la noción que tenemos de nosotros mismos (Hottois, 2013: 180-181) al grado en que nos cuestionemos los linderos entre lo natural y lo artificial. Postula la superación de las capacidades humanas, entre ellas el deterioro físico y mental propios de la vida (Pugliese, 2020: 429). Así, esta corriente apela por un uso más extensivo del desarrollo tecnológico para alterar y acelerar el proceso evolutivo, guiado completamente por la capacidad y la razón humanas (Pérez Andreo, 2016: 32).

En este sentido, el poshumanismo plantea la superación de los límites de la vida misma al tomar a la tecnología como el medio e instrumento para llevar a la humanidad hacia su futuro como especie: convertirnos en un nuevo ser, los poshumanos. A pesar de que sus planteamientos promuevan una nueva manera de observar, percibir y experimentar nuestra condición humana, al mismo tiempo generan diferentes cuestionamientos, entre ellos: ¿qué es lo que entendemos como “mejora” de nuestro cuerpo?; si alteramos de manera definitiva nuestro organismo, ¿en dónde reside nuestra esencia?; ¿la alteración tecnológica en nuestro organismo también cambiará nuestro sentido de humanidad?, y finalmente, ¿esta aceleración del proceso evolutivo estará al alcance de todas y todos o solamente para aquellos en el poder?

Tanto los planteamientos de la biopolítica como del poshumanismo se engloban en *Inuyashiki* por medio de la figura del ciborg, la cual es una constante en las expresiones culturales japonesas contemporáneas debido a la relación de este pueblo con el progreso tecnocientífico (Hernández, 2020: 79). Ante ello, toca el turno de analizar la manera en que el ciborg se manifiesta en el manga de Hiroya Oku.

El ciborg en el que me convertí

Ciborg es un término que surge de la unión de los vocablos *cyb* (*cybernetic*, cibernético) y *org* (*organism*, organismo), las cuales aluden a un ser vivo alterado por la técnica. Román Gubern (2002: 427) lo define como un ente que ha conjuntado lo mejor de la biología y lo artificial, una máquina emocional que ha alcanzado capacidades, niveles y actividades superiores a las del ser humano y que no está limitado a las percepciones y experiencias de esta especie. Koval (2008: 78), por su parte, lo conceptualiza como un ser humano corregido en sus limitantes naturales, y potenciado en sus facultades, mediante el uso e implantación de tecnologías en su organismo.

La idea del ciborg no es reciente, ya que desde el siglo XVII se han presentado figuras que imitan al ser humano como es el caso del cuerpo mecánico, el mecanismo viviente y, posteriormente, el autómatas. Hernández (2020: 77) clasifica a los ciborgs en dos tipos: el híbrido mental, que explora la implantación de tecnología informática en el cerebro y su vinculación con el ciberespacio, y el híbrido corporal, que supone el uso de artefactos biónicos en el cuerpo para alterar sus funciones y habilidades.

Desde una perspectiva filosófica, el ciborg se presta a diferentes discusiones. Una de ellas estriba en el empleo de sus capacidades trans y poshumanas como instrumentos bélicos (Hottois, 2013: 169). Otra se relaciona con la manera en la que observamos al ciborg. Mientras que en la ciencia se le mira con fascinación, desde las industrias culturales se le considera parte de la otredad que rechazamos. Esto relaciona más al ciborg con la figura del monstruo que con la del metahumano o superhéroe (Calabrese, 1989: 106). Finalmente, el organismo cibernético también plantea la superación de conceptos como lo orgánico, lo natural y lo subjetivo, relacionados con el ser humano, pero también con lo mecánico, lo artificial y lo objetivo, próximos a la tecnología y su avance (Hernández, 2020: 92). En *Inuyashiki*, la figura del ciborg es encarnada por Ichiro *Inuyashiki* y Hiro Shishigami. Ambos son destruidos por un objeto alienígena, por lo que son reconstruidos a fin de que los extraterrestres pasen desapercibidos. Sin embargo, este proceso es efectuado con dispositivos armamentísticos. Esta situación se ciñe a algunos objetivos transhumanistas de mejorar el cuerpo para generar uno más sensible, resistente y además apto para el combate (Hottois, 2013: 169), como nos permite distinguir el siguiente diálogo:

Alienígena 1: ¿Hay daños?

Alienígena 2: No los hay pero... destruimos dos formas de vida inteligente... nativas de este planeta.

Alienígena 1: ¿Es posible reconstruirlas?

Alienígena 2: No por completo... Pero sólo tenemos unidades de armamento...
Alienígena 1: Entonces, al menos reconstrúyanlas parcialmente. De inmediato.
Alienígena 2: ¡Esperen! ¡Podrían terminar destruyendo este planeta!
Alienígena 1: ¡Qué importa! ¡Debemos retirarnos tan pronto como sea posible!
Alienígena 2: Que no se note nuestra intervención (Oku, 2018a).

Los alienígenas que reconstruyen a *Inuyashiki* y Hiro son un ejemplo breve, pero claro, de la figura del científico loco, personaje recurrente de la ciencia ficción que se caracteriza por el uso irresponsable y poco ético del conocimiento (Espinosa Lucas, 2017). Es así que nuestros protagonistas son intervenidos mediante la tecnología, al grado en que ambos se han convertido en un implante-explante viviente, paradoja donde los objetos inanimados que los componen terminan investidos con los atributos propios de un ser vivo (Gubern, 2002: 431).



Figura 1. El endoesqueleto de Inuyashiki. Oku, Hiroya (2018).

Fuente: *Inuyashiki*, volumen 1, México, Panini.

Por fuera, ambos siguen teniendo una apariencia humana; sin embargo, partes corporales como el cabello y la piel han perdido su textura natural. La epidermis resulta un caso peculiar: pasa de ser un elemento suave a uno rígido cuando alguno de estos ciborgs entra en combate, además de que no ha perdido su capacidad para sudar a fin de evitar el sobrecalentamiento. Finalmente, ambos han sufrido un aumento de peso a pesar de mantener una complexión delgada (Oku, 2018a y b).

Por dentro, no se puede detectar algún órgano natural, todos han sido sustituidos por elementos biónicos, lo cual exhibe el proceso en el que la vida orgánica deviene a la condición mecánica (Gubern, 2002: 437). El esqueleto ahora es completamente metálico, similar al endoesqueleto del T-800 de la franquicia de películas *Terminator*. El cerebro ahora es un núcleo redondo que se encuentra dentro de la cabeza de ambos seres. Esto los emparenta con el híbrido mental, cuyo ejemplo más conocido proviene del cine: HAL 9000, la inteligencia artificial en *2001: Odisea del espacio* (1969), de Stanley Kubrick.

Ambos poseen diferentes dispositivos que permiten su acción en combate: una mano se convierte en una pistola; la otra extremidad superior se transforma en un rifle; la espalda se despliega en un minijet que le permite surcar los aires y disparar municiones, y el resto del cuerpo puede abrir su coraza para evitar su calentamiento y fallas posteriores. Estas alteraciones de lo biológico siguen una “ideología del progreso extremo” que promueven una evolución dirigida por la tecnociencia (Hottois, 2013: 175).

Tanto *Inuyashiki* como Hiro cuentan con dispositivos dedicados a las telecomunicaciones: ambos pueden conectarse al Internet e incluso transmitir información textual y audiovisual en tiempo real. Sus ojos, así como otras partes de su cuerpo pueden desplegar cámaras de video, mientras que en sus dedos se esconden artefactos como memorias y entradas USB. Podemos ver esto cuando Ichiro revela las identidades de unos menores que se dedican a abusar físicamente de personas en situación de calle (Oku, 2018a). Hiro, por su parte, puede fungir como un control remoto para televisores, cajeros automáticos y hasta vehículos (Oku, 2018b). Lo único que ambos pueden consumir es agua, ya que les permite regular su temperatura (Oku, 2018 a y b). Ninguno requiere dormir; sin embargo, pueden entrar en un “modo de reposo” similar al de las computadoras, lo cual es un indicio del proceso de “animismo” que experimentan (Gubern, 2002: 437). Así, los únicos vestigios del pasado humano de Hiro e *Inuyashiki* son su memoria, conciencia y capacidad para percibir sensaciones.

Inuyashiki y Hiro han redefinido su existencia por medio de la tecnología al grado en que rompen con el sentido de sus limitaciones biológicas (Esposito, 2009: 209). Su cambio es tan disruptivo que resulta complejo definirlos como híbridos mentales o corporales, ya que ambos presentan rasgos y características de ambas clasificaciones. Probablemente, la deducción más adecuada es que ambos se traten de poshumanos, el siguiente paso de la evolución, el cual se encuentra totalmente mediado por la tecnociencia y la razón humanas. Por lo tanto, los linderos entre lo natural y lo artificial, lo biológico y lo tecnológico, se trastocan de una manera tan agresiva que resulta difícil distinguir uno de otro. Quizá sea en la conciencia y en la emocionalidad donde localizamos los elementos que permitan definir su humanidad... o la renuncia a ésta.

Ichiro Inuyashiki: la humanidad a pesar de lo cibernético

Inuyashiki es un hombre de baja estatura que luce como un adulto mayor a causa de dos factores: la presión de cumplir un rol de padre y esposo para una familia que lo menosprecia, así como un cáncer de estómago que lo ha desahuciado (Oku, 2018a). Como po

demos notar, Ichiro está enfermo en dos planos: el médico, al padecer un mal que está por terminar con su vida, pero también el social, al tener que cumplir con un rol que le resulta desfavorable y no correspondido. *Inuyashiki* es el ejemplo de cómo la insatisfacción y el vacío emocional son pilares que sostienen a las sociedades del desempeño y la competencia (Hottois, 2013: 172). Una vez convertido en un ser mecánico y de darse cuenta de los cambios en su cuerpo, *Inuyashiki* se lamenta de su retorno a la vida, pero más de su regreso al entorno que lo rechaza:

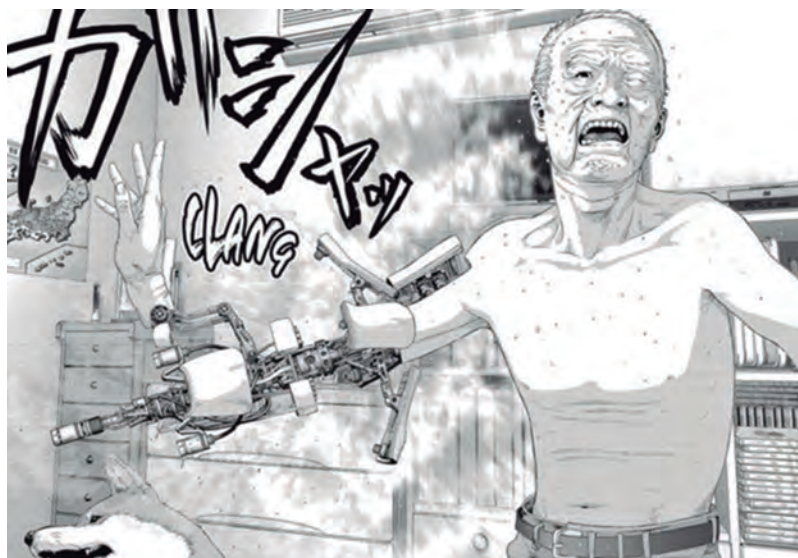


Figura 2. *Inuyashiki* al descubrir sus nuevas capacidades. Oku, Hiroya (2018).

Fuente: *Inuyashiki*, volumen 2, México, Panini.

Inuyashiki: Yo... no soy yo. Soy... una máquina [...]. Si... no soy Ichiro Inuyashiki... no tengo por qué... hacerme cargo de esta familia... [...]. Adiós... Mi verdadero yo está muerto... ¿Quién podría creerme? ¿Qué soy? ¿Por qué existo? Aunque estoy... muy triste... no me salen las lágrimas... Ni siquiera puedo llorar... porque soy una máquina (Oku, 2018a).

Inuyashiki ha pasado por un proceso de inmunización tan disruptivo, que su cuerpo ha pasado a ser un órgano mecánico completo, un poshumano. Ha cumplido los fines últimos de la biopolítica, el transhumanismo y el poshumanismo: a partir de su mejora cibernética también ha superado al cáncer, pero igual ha dejado atrás varias propiedades de la condición humana como la necesidad de alimentarse, dormir o su propia mortalidad.

Incluso el deseo sexual ha desaparecido, lo que lo conecta directamente con otro ciborg de la cultura pop, Robocop, al convertirse en un ente asexuado que emplea la violencia para impartir justicia (Gubern, 2002: 438).

No obstante, y al igual que Robocop, *Inuyashiki* resulta en un ser que es moralmente más íntegro que sus creadores y las personas que lo rodean. En un primer momento, Ichiro trata de comprender su nueva condición a través de lo biológico, la realización de procesos como respirar, sudar o llorar, pero se da cuenta que ha perdido estas facultades. Cuando ayuda a un hombre en situación de calle, quien es agredido por unos adolescentes, se percató que en su emocionalidad radica su propia humanidad, por lo que decide aprovechar su nueva vida para ayudar a las personas, es decir, el empleo de la biopolítica para preservar el cuerpo humano, ahora simbolizado en la vida de los civiles (Esposito, 2009: 217), como exhibe el siguiente diálogo: Vagabundo: ¡Cuidaré muy bien... esta vida que salvaste! Inuyashiki: Salvé una vida... yo salvé la vida de... uhh... Soy humano... tengo corazón... soy un ser humano... me siento vivo... Soy Ichiro *Inuyashiki* (Oku, 2018a).

La humanidad de *Inuyashiki*, entonces, responde a la capacidad de emplear su cuerpo poshumano, y los diferentes implantes-explantes que lo componen, para ayudar a las personas que lo necesitan, entre ellas víctimas de crímenes, el hampa y enfermos terminales. Esta necesidad sigue un fundamento del taoísmo conocido como “la vía” (Gubern, 2002: 445), el camino hacia la perfectibilidad y el cambio. En este sentido, nuestro protagonista alcanza un grado de virtud, de humanidad, al entregar sus nuevas capacidades al servicio de las personas. Se erige entonces como una máquina emocional que encuentra en el servicio una forma de reconectar consigo mismo y el mundo que lo ignora.

Hiro Shishigami: la técnica a pesar de la humanidad

Nuestro otro ciborg es Hiro Shishigami, estudiante de preparatoria. Su nombre se pronuncia como “Hero”, héroe en la lengua inglesa, juego de palabras que contradice su personalidad. En apariencia, Hiro es un estudiante de preparatoria amable, popular y querido en el seno familiar, todo lo contrario a *Inuyashiki*. Tras el incidente extraterrestre que lo retorna a la vida como un poshumano, nos percatamos de su carácter cruel y despreciable al mostrarle a su mejor amigo, Ando, sus nuevas habilidades: dispara a un grupo de aves empleando solamente sus manos, roba un cajero automático, transmite pornografía en una red de televisores ubicada en una tienda departamental y provoca accidentes de tránsito al controlar la computadora de diversos automóviles (Oku, 2018b). Posteriormente, acaba con la vida de los acosadores escolares de Ando. Su exhibición resulta en un ejercicio irresponsable del nuevo poder que se le ha conferido, con lo cual Hiroya Oku efectúa una crítica sutil sobre el desequilibrio que existe entre el progreso científico-tecnológico y el moral (Gubern, 2002: 450), así como de los peligros de la biopolítica al no estar mediada por la ética.



Figura 3. Hiro Shishigami. Oku, Hiroya (2018).

Fuente: Inuyashiki, volumen 2, México, Panini.

La transformación biónica de Hiro ha provocado que abandone su moral, al grado de asesinar personas al azar con objeto de percibir alguna emoción. Sin embargo, conforme se convierte en un asesino serial, Shishigami se percata continuamente de la ausencia de su sensibilidad, y con ello, de su humanidad. Este indicio exhibe uno de los peligros en torno al poshumanismo: la pérdida de la emocionalidad ante la mejora cibernética y, con ello, el surgimiento de nuevas desigualdades al considerarse a las emociones un estadio inferior en el nuevo proceso evolutivo (Pugliese, 2020: 440).

Ando, al enterarse de las acciones de Shishigami, decide abandonarlo, situación que simboliza la eliminación de uno de los anclajes morales que Hiro mantenía: la amistad. Con ello, ha dado el paso siguiente en su proceso: ser una máquina libre de emociones (Oku, 2018b). Los actos de Hiro brindan la apariencia de que la transformación cibernética que sufrió es la causante en el cambio de su personalidad; sin embargo, el diálogo que sostiene con Ando revela que siempre ha sido un sociópata, siempre ha tenido una animadversión por la humanidad. En este sentido, este personaje se relaciona con el monstruo posmoderno, figura que no debe su atrocidad a una condición estética, sino a su psique, comportamiento y disforia, dando cuenta de su propia inestabilidad e informalidad (Calabrese, 1989: 109). Su constitución biónica, entonces, es una analogía sobre su mente y sus compulsiones.

A pesar de sus acciones, Hiro todavía mantiene un ancla moral, su madre. Cuando ella le confiesa que sufre de un cáncer terminal, de manera similar a *Inuyashiki*, la cura de su padecimiento y decide abandonar su vida criminal: ahora emplea el dinero que robó para brindarle una mejor vida a su progenitora y forjar un futuro para ambos (Oku, 2018d). El entorno familiar, y no los asesinatos, son lo que permite a Hiro aproximarse a su humanidad a pesar de su sociopatía. No obstante, al ser descubierto por la policía, el monstruo biónico resurge para entablar una cruzada contra la humanidad. El siguiente diálogo, entre *Inuyashiki* y Ando, nos sirve como un indicio para profundizar la relación dual entre ambos poshumanos:

Ando: A él... A Hiro... Deténgalo, por favor... Ayudaré en lo que sea... Deténgalo, por favor...

Inuyashiki: Yo... Podría... Matar... A tu amigo.

Ando: Aun así... Hiro... ya está muerto. Ese no es Hiro... Ya es sólo ... un monstruo máquina, así que...

Inuyashiki:

Ando: ¡Ah! ¡Ah, perdón! ¡No hablaba de usted! ¡Lo siento!

Inuyashiki: Yo... No quiero admitir... que soy un monstruo máquina, así que... Ese es el único motivo... por el cual salvo... la vida de las personas...

Ando: ¡¿¿?!!

Inuyashiki: No soy... Ningún... Héroe...

Ando: U-usted... Es más que cualquier persona... Que haya conocido... hasta ahora.

..... Es mucho más... humano. Es mucho más humano... que cualquier persona que haya conocido. Es humano (Oku, 2018d).

El diálogo da cuenta del proceso de humanización y deshumanización que sufren ambos personajes. Por un lado, descubrimos que *Inuyashiki* ayuda a las personas para no admitir que ahora es una máquina; sin embargo, su deseo de auxiliar a los demás es lo que le brinda un sentido humano y hasta una mayor integridad moral. En el caso de Hiro, el empleo de su condición mecánica para efectuar acciones moralmente inaceptables representa una muerte simbólica: el ciborg, el poshumano, se apoderó al adolescente, por lo que debe ser detenido. Esto igual simboliza el alejamiento del principio taoísta de “la vía”, el abandono de la perfectibilidad y el cambio. En consecuencia, a pesar de que Ichiro tiene las facultades para acabar con Hiro, duda de si realmente quiere hacerlo, mostrando una vez más su humanidad al cuestionar el peso de quitar una vida.

Hiro Shishigami exhibe los miedos de la humanidad en torno a la tecnología: el mal uso que se le puede dar, el proceso continuo de deshumanización ante los dispositivos electrónicos y la suposición de que ésta termine desplazándonos o dominándonos. A diferencia de *Inuyashiki*, que se erige como un poshumano noble en búsqueda de su humanidad, el joven ciborg da cuenta de los peligros en torno a la alteración cibernética de la vida, así como de la falta de ética en torno a estos actos. En consecuencia, la renuncia de Hiro a su emocionalidad lo convierte en una máquina monstruosa.

Conclusiones

En la actualidad, el manga es una tradición dentro de las narraciones gráficas más populares alrededor del mundo. Ha aprovechado este reconocimiento para ofrecernos diferentes tipos de historias que nos brindan nuevas lecturas y perspectivas en torno a temas de los cuales es necesario reflexionar continuamente. En este sentido, los mangas de ciencia ficción, en especial aquellos que abordan a los ciborgs, nos permiten cavilar y tomar un posicionamiento en torno al uso de la tecnociencia para alterar el proceso de la vida.

Inuyashiki, de Hiroya Oku, es un manga que retoma esta temática. A partir de la historia sobre un adulto y un adolescente que se convierten en organismos mecánicos, Oku reflexiona en torno al sentido de la vida en un mundo mediado por la ciencia y la tecnología, así como las consecuencias fortuitas y fatales de este proceso, cada vez más inmediato y disruptivo. Ichiro *Inuyashiki* y Hiro Shishigami, los ciborgs o poshumanos de este relato, encarnan a esa figura que cuestiona lo que somos como especie, pero también todo aquello a lo que aspiramos como seres humanos (Hernández, 2020: 91): una mejor calidad de vida, pero también el acceder al siguiente estadio evolutivo.

Este manga toma como sustrato para su relato a la biopolítica, al igual que al transhumanismo y el poshumanismo, corrientes del pensamiento que abogan por la utilización de la tecnociencia para preservar la vida y llevarla al siguiente paso evolutivo: la fusión de nuestro propio organismo con dispositivos cibernéticos en un proceso que paulatinamente rompe con los linderos entre lo orgánico y lo inorgánico. En *Inuyashiki*, este proceso de inmunización adquirida es encarnado por la figura del ciborg, aunque como desarrollamos a lo largo de este análisis, se trata más bien de poshumanos.

Ichiro *Inuyashiki* y Hiro Shishigami son dos seres humanos cuya vida es alterada por medio de la tecnología: su cuerpo orgánico pasa a convertirse en una máquina viviente que supera las capacidades humanas y genera nuevas capacidades, como fungir como arma o conectarse automáticamente a la Internet. No obstante, este nuevo estadio en su existencia provoca una paradoja entre ambos: mientras *Inuyashiki* busca su humanidad en el acto de salvar vidas, Hiro pretende lo contrario al acabar con ellas. Es a través de la emocionalidad que ambos descubren ese lazo que los conecta con su pasado, y con ello, con esa humanidad perdida ante el halo tecnológico.

Inuyashiki es una obra que da cuenta de las posibilidades del manga como medio de expresión, entretenimiento y reflexión acerca de temas universales como la condición humana y el empleo de la tecnociencia en nuestros días. Los poshumanos creados por Hiroya Oku nos permiten reflexionar en torno al futuro de la humanidad y los linderos que puede seguir en su búsqueda de preservar la vida: desde los futuros más brillantes para nuestra especie, hasta los escenarios más distópicos de nuestra existencia.

Referencias bibliográficas

BBC (20 de enero de 2024). *Cómo funciona Telepathy, el chip cerebral que Elon Musk asegura que se implantó en un ser humano (y qué dudas genera)*. BBC News Mundo. Recuperado el 1 de marzo de <https://www.bbc.com/mundo/articles/c88np4v0n3zo>.

- Calabrese, Omar (1989). *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra.
- Chaos Cador, Álvaro (2018). A modo de introducción: Una historia alternativa. El planeta de los simios. En Paulina Rivero Weber (Coord.) *Zooética. Una mirada filosófica a los animales* (15-43), México, Fondo de Cultura Económica.
- Chimal, Alberto (10 de octubre de 2006). *Tres de nosotros: We3*. Las Historias. Recuperado el 7 de marzo de <https://www.lashistorias.com.mx/index.php/tres-de-nosotros/>.
- Eisner, Will (2003). *La narrativa gráfica*, Barcelona, Norma.
- Espinosa Lucas, Emmanuel Román (2017). El doctor Trendle en la novela gráfica We3: dialogando con el científico loco. *Edähi. Boletín científico del Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades del ICSHu*, volumen 5, número 9. DOI: <https://doi.org/10.29057/icshu.v5i9>.
- Esposito, Roberto (2009). *Immunitas: Protección y negación de la vida*, Buenos Aires, Amorrortu Editores.
- Ginzburg, Carlo (1997). *Mitos, emblemas e indicios. Morfología e historia*, Barcelona, Gedisa.
- Gubern, Román (2003). *Máscaras de la ficción*, Barcelona, Anagrama.
- Hernández, Tomás Martín (2020). La amenaza de la máquina que habita en mí: significados del ciborg en el cómic y en el cine. *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, número 2, 75-93. DOI 10.26754/ojs_neuroptica.
- Hottois, Gilbert (julio-diciembre 2013). Humanismo, transhumanismo, poshumanismo. *Revista colombiana de bioética*, volumen 8, número 2, 167-192.
- Koval, Santiago (2008). *La condición poshumana. Camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia*, Buenos Aires, Cinema.
- Mark, Emily (22 de febrero de 2016). *Taoísmo*. World History Encyclopedia en español. Recuperado el 8 de marzo de 2025 en <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-14406/taoismo/>.
- Oku, Hiroya (2018a). *Inuyashiki*, volumen 1, México, Panini.
- Oku, Hiroya (2018b). *Inuyashiki*, vol 2, México, Panini.
- Oku, Hiroya (2018d). *Inuyashiki*, volumen 3, México, Panini.
- Pérez Andreo, Bernardo (2018). ¿Seréis como dioses? Los límites humanos y el poshumanismo. *Moralía. Revista de ciencias morales*, volumen 39, número 149, 25-45.
- Postigo Solana, Elena (2010). Transhumanismo y post-humanismo: principios e implicaciones bioéticas. *Medicina y ética: Revista internacional de bioética, deontología y ética médica*, volumen 21, número 1.
- Pugliese Zulema (julio-diciembre de 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*, volumen X, número 16, 429-446.
- Romero, Sarah (8 de junio de 2023). *Ciberpunk: Un viaje a través del género y sus subculturas*. Muy Interesante. Recuperado el 15 de marzo de <https://www.muyinteresante.com/tecnologia/2688.html>.
- Rossignoli, Susana (2025). *Inuyashiki: ¿Qué es aquello que nos hace humanos?* Generación Friki. Recuperado el 20 de marzo de 2025 de <https://www.generacionfriki.es/anime-2/inuyashiki-aquello-nos-humanos/>.
- Talens, Jenaro, et. al. (1980). *Elementos para una semiótica del texto artístico*, Madrid, Cátedra.
- Vilches Fuentes, Gerardo (2014). *Breve historia del cómic*, Madrid, Nowtilus.

Abstract: This research analyzes Hiroya Oku's manga *Inuyashiki*. We argue that this graphic narrative presents a story that addresses the process of humanization and dehumanization that two people experience when their existence is disruptively altered by technology. We use the indexical inference paradigm as a methodological guide, as well as semiotics as a tool. We validate its use through ideas and approaches related to biopolitics, transhumanism, and posthumanism, which we see portrayed through the figure of the cyborg.

Keywords: Manga - graphic narrative - cyborg - biopolitics - transhumanism - posthumanism - science - technology - indexical inference paradigm

Resumo: Esta pesquisa analisa o mangá *Inuyashiki* de Hiroya Oku. Argumentamos que esta narrativa gráfica apresenta uma história que aborda o processo de humanização e desumanização que duas pessoas vivenciam quando sua existência é alterada de forma disruptiva pela tecnologia. Utilizamos o paradigma da inferência indexical como guia metodológico, bem como a semiótica como ferramenta. Avaliamos seu uso por meio de ideias e abordagens relacionadas à biopolítica, transumanismo e pós-humanismo, que vemos retratados por meio da figura do ciborgue.

Palavras-chave: Mangá, - narrativa gráfica - ciborgue - biopolítica - transumanismo - pós-humanismo - ciência - tecnologia - paradigma da inferência indexical

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
