



La posmodernidad ilustrada a través de la novela gráfica

Vladimir Juárez Alcalá

***Resumen:** La posmodernidad surge en el siglo XX, como crítica a los metarrelatos de la modernidad a la vez de ofrecer perspectivas distintas en áreas como el arte, la filosofía y la educación. La novela gráfica como microtexto es un ejemplo de la narración posmoderna y puede servir como recurso didáctico para abordar el tema; el presente ensayo recupera a la novela gráfica *Watchmen* de Allan Moore, como ejemplo de microtexto que maneja discursos posmodernos, derivado del contexto social de la década de los años ochenta, y así servir como estrategia didáctica para ilustrar el tema.*

***Palabras clave:** posmodernidad, novela gráfica, modernidad, microtexto.*

1. Intentando Definir La Posmodernidad

Durante el siglo XIX surge en Europa un proyecto cultural, que busca la imposición global de un modelo eurocentrista, propiciado por una ideología positivista impregnada de una ciega confianza en la razón y en la creencia que el propio progreso podría redimir y solucionar permanentemente los problemas de la humanidad (Buenfil et Al., 1998). Este modelo se le conoce como *modernidad*, el cual es una expresión occidental con raíces en el Renacimiento, en el cual reina el *antropocentrismo*, se genera un proceso continuo de secularización de Estado, el modelo económico Capitalista surge y evoluciona, las expresiones artísticas pasan de exaltar el misticismo cristiano a abordar temas paganos y de la vida cotidiana; todo esta cosmovisión entrará en crisis a mediados del siglo XX.

El desencanto con la *modernidad*, se da en múltiples momentos y se denomina *posmodernidad*. Aunque al inicio comienza como una crítica y movimiento artístico que “reacciona ante los *excesos* del modernismo literario” (Abbagnano 2004, p. 238), se dan otro tipo de manifestaciones al atacarse la modernidad con la aparición del existencialismo de Sartre en la búsqueda de la recuperación del hombre y la exaltación de que es un agente electivo, libre y responsable de sus propias elecciones (Hernández, 1998).

Todo esto ocurre entre las décadas de los años cincuenta y sesenta, en que comienza a existir un escepticismo hacia las instituciones, una desconfianza hacia los proyectos de unificación cultural utópica y el deseo de no ser sólo gobernados por la razón (Buenfil et Al. 1998). La posmodernidad critica a la *metanarración*, es decir, aquellos relatos que explican amplia y envolventemente un fenómeno entre ideas probablemente opuestas entre sí (Martínez, 2010), para así declarar *la muerte de los grandes relatos* en la historia del mundo occidental: cristiano *triunfo del proyecto religioso*, iluminista *triunfo de la razón*, marxista *triunfo de las clases trabajadoras*, capitalista *triunfo de la prosperidad económica* (Dalí Producciones, 2009).

A esto se agrega, en la categoría vanguardista de la superación, la exaltación al microrrelato, el cual puede existir a manera de imagen como de breves líneas; además se habla de una orientación relativista hacia el abordaje de los problemas y el desarrollo de aspectos filosóficos, hasta alcanzar puntos absolutistas y así la posmodernidad se vuelve

una contradicción en sí misma (Pérez, 2004). Además, la estética predomina sobre la ética, es una sociedad en que todo vale y aparece la figura de *supermercado de valores* que se antepone a las nociones de *valores eternos* y ahonda más sobre la crisis de instituciones base como la familia, la escuela, etc. (Buenfil et Al., 1998).

Cabe resaltar que es complejo, acorde al modelo positivista, intentar reducir a unos cuantos enunciados o ejemplos los conceptos a la posmodernidad, puesto que por su diverso bagaje cultural inherente, vuelve fútiles incluso los intentos de sus mismos ideólogos de explicar. Ejemplo de lo anterior, ocurrió con Lyotard al publicar su libro *Posmodernidad (explicada a los niños)* título por demás irónico, debido a que es un texto de alto complejidad y de difícil comprensión (Buenfil et Al, 1998).

Como refiere Díaz Barriga, la posmodernidad tiene significados ambiguos, situación que genera confusiones con respecto a los distintos componentes y posturas que llega a tener (1995). Y es que tanto puede significar una crítica extrema al proyecto moderno, o en el medio político aceptarse como un estado naciente sin ser el fin de la modernidad, etc. situación por la que es posible afirmar que “lo moderno se constituye como referente de lo posmoderno, porque desde la modernidad se puede acceder al proyecto posmoderno”. (Díaz Barriga, 1995, p. 214),

En vista de lo complejo que es el tópico, es necesario recuperar la idea de Coll (1992) de lograr la construcción de significados y crear relaciones sustantivas y no arbitrarias en el estudiante, para que este pueda comprender mejor el tema. Usualmente se busca aprovechar la existencia del microrrelato a través de los medios visuales, ya que por antonomasia es un recurso posmodernista. Parte de la propuesta previa ha sido utilizar películas como *The Wall* (1982) o *The Matrix* (1999), por su alta cantidad de metáforas, simbolismos y cuestionamiento de la realidad.

Como estrategia didáctica se presenta la novela gráfica *Watchmen* de Alan Moore a manera de recurso, por sus múltiples lecturas posmodernas, tanto en estilo como en temática, y por ser referente del contexto socio-histórico y cultural de la década de los ochenta.

2. La Novela Gráfica Como Medio Didáctico e Histórico ó 5 Minutos Para La Medianoche

El microrrelato es un sello propio de la posmodernidad. Tal como se mencionó previamente, en esta forma de narrativa el autor utiliza medios visuales o textos cortos para transmitir un mensaje y expresar una idea que pudiera abarcar libros enteros. El ejemplo más cotidiano es el cine, donde múltiples imágenes transmitidas en secuencia de 24 cuadros por segundo, otorgan una sensación de movimiento y son capaces de expresar ideas y conceptos de manera rápida, aunque no necesariamente sea de fácil digestión para el espectador.

El dibujo ha sido utilizado por la humanidad como medio de registro y comunicación desde la prehistoria, como muestran las pinturas rupestres de la época glacial, para pasar por distintos tipos de expresiones y modelos según la época, siendo uno de los máximos estandartes de la modernidad. La posmodernidad deja de lado las expresiones más complejas, que se trabajaron en las corrientes artísticas del *cubismo* y *surrealismo*, para exaltar lo cotidiano y banal, como demuestra el trabajo de Andy Warhol durante la década de los sesenta, en que aparecen íconos como *Marilyn Monroe* o la *Sopa Campbell*.

La historieta o cómic, a pesar de no ser un género artístico en sí mismo es un microtexto debido a sus *lenguajes secuenciados* ya que “cada viñeta delimita una porción de espacio, de extensión y escala variable” (Sanhueza, 2012 p. 71), situación que puede tener posibilidades infinitas para desarrollar historias, ya sea que se trate de volúmenes seriados sin una temática específica, historias de un solo tomo o series limitadas (Castagnet Legajo, 2012).

Durante los últimos 80 años, al menos en la versión americana, sus tendencias, argumentos, apogeos o fracasos económicos han transcurrido a la par de la evolución del siglo XX. Es de amplios contrastes, ya que por un lado desde 1935 hasta finales de los años 50, derivado a los intereses de las principales casas editoriales surgen nuevas figuras míticas, dioses modernos perfectos e invulnerables, que representan nuevos mesías y campeones necesarios como son Superman, Capitán Marvel o Capitán América, para un mundo que pasa de una Guerra Mundial a una Guerra Fría.

Por otro lado, se observa como en los 60 surgen historias en que el contexto de la carrera armamentista, la Conquista de la Luna y la Guerra Fría, es retomado por artistas como Stan Lee o Steve Ditko, para así presentar nuevos personajes más humanos, con rasgos generales como imperfección, una psique voluble en varios personajes, quienes pueden ser parias sociales, es decir, cada día en cada historia asemejan más la realidad. Es a partir de aquí que trascienden fronteras de los medios y se convierten en un fenómeno que alcanza el cine, la televisión y los mismos estantes de libros, motivado principalmente por fines monetarios (Machado, 2008 citado en Sanhueza, 2012).

Los párrafos previos introducen dos conceptos que son necesarios explicar: mito y héroe. El mito, como componente clave de un sistema social, funciona como un sistema de estructuras del lenguaje y significados por los cuales se intenta describir el mundo y así generar un sentido de unión entre los sujetos (Quinceno, 2010). El héroe es un sujeto que ha realizado un acto de máxima beneficencia entre los sujetos de su comunidad, de características positivas y que cumple con la ley moral, y ser así un ejemplo para las siguientes generaciones (Quinceno, 2010).

Así pues, es factible afirmar que el héroe es más una categoría moral en la sociedad, puesto que es una condición atribuible a ciertos gremios, como el médico, por sus acciones o sujetos que cumplen con ciertos rasgos por ello es necesario que la sociedad “acepte, defina y las requiera” (Quinceno, 2010, p. 27). La construcción de este concepto no es nueva, ya que desde Gilgamesh, pasando por Aquiles, Hércules, Sansón, Sigfrido y otros, se han generado estas figuras como los roles a seguir y ser *honorable*, siempre recordando que su inmortalidad llega al trascender sus historias de generación en generación, puesto que son por naturaleza simples mortales al creárseles debilidades en los distintos mitos, el ejemplo más claro es el llamado *Talón de Aquiles*.

En otro orden de ideas, hay que destacar que el término *novela gráfica* se acuña en 1964, para aquellas historietas de gran extensión, aunque como refiere Castagnet “no sólo es un eufemismo para adquirir un prestigio del cual el comic carece, sino que a su vez sus características formales” (2013, p. 8) vuelven más prestigioso al formato, para lograr así su

acceso al mercado de las librerías. Logrado el objetivo mercantil previo, las historias publicadas no son canónicas, tienden a ser ediciones limitadas entregadas a manera de volúmenes, que cuentan con un desarrollo, nudo, desenlace y, a veces, epílogo.

Se consideran dos trabajos como los más representativos, por cambiar esquemas existentes: *Dark Knight Returns* de Frank Miller y *Watchmen* de Alan Moore. Mientras una será la reconstrucción de un personaje icónico, en este caso Batman, donde chocan a la vez un discurso sobre porqué es necesaria su existencia, se establece el punto donde puede ser un símbolo de múltiples significados ante los instintos más bajos de una ciudad decadente; la otra será una deconstrucción del modelo de superhéroe que había imperado hasta ese punto, donde se crítica su representación e identidad “cosa de no poca importancia sí se toma en cuenta que se trata de personajes que se han convertido en figuras míticas” (Hernández Roura, 2013).

La historieta, inicialmente, y la novela gráfica, *a posteriori*, se han venido a utilizar desde la década de los ochentas por ser un recurso para acercar a las nuevas generaciones a la lectura y a partir de allí acorde a los intereses de cada docente realizar las adecuaciones necesarias (Pascual, 1987). Estas adecuaciones son las llamadas *estrategias pedagógicas*, que son recursos didácticos utilizados para cumplir los distintos objetivos de un programa académico activo, el cual para lograrse requiere del empleo consciente, reflexivo y regulativo de acciones y procedimientos de forma global, con acciones planificadas a corto, mediano y largo plazo, susceptibles al cambio y adecuación de sus alcances (Montes de Oca, 2011).

Para redondear la idea, Pascual (1987) habla del hecho de trascender del texto escrito a los rasgos icónicos en el género en el comic, se da una conversión de los significados textuales en significados conceptuales para llevar a un plano de comprensión holística del documento, lo que genera en el estudiante análisis semánticos y semióticos. Para ello se deben retomar tres aspectos de análisis (Pascual, 1987):

- Morfosintaxis: Las acciones más y sucesos que ocurren en cada cuadro.

- Semántica: Estudio del significado de cada viñeta.
- Pragmática: La coexistencia en el cuadro de imágenes, textos, recursos como onomatopeyas...

3. Watchmen: Who Watches The Watchmen?

El británico Alan Moore comienza el trabajo de Watchmen durante mediados de 1985, siendo concebido en su inicio como una historia que utilizaría a héroes de la extinta Charlton Comics. Dado que el resultado final de la trama dejaría inutilizables a los personajes a la posteridad, se sugiere utilizar nuevos personajes (Castagnet, 2013).

La historia se publica de 1986 a 1987, durante 12 capítulos de 32 páginas; en este trabajo se reconoce la constante presentación en páginas fragmentadas en 9 viñetas, su estructura no lineal al desarrollar la trama, la semiótica compleja, la presencia de *documentos complementarios* (ausente en la última entrega), la compleja psicología de cada personaje, los múltiples giros de trama que se presentan en puntos clave (Castagnet, 2013). El microtexto es la constante tanto al momento de desarrollar a cada personaje como con la presencia de *Tales of the black ship*, como subcomponente de la trama principal.

Hay que tener en cuenta que discurre en una *ucronía*, o sea, una realidad alterna producto de ciertas licencias del autor y donde los llamados *héroes* conviven con los acontecimientos cotidianos de la cultura americana (Polo, 2012). Tiene dos momentos fundamentales que generan este nuevo mundo:

- 1938: A la par de la aparición de *Action Comics #1* (debut de Superman), surge un fenómeno de *vigilantes urbanos encapuchados*, quienes se vuelven símbolos populares durante el inicio de la Segunda Guerra Mundial al agruparse como los *Minutemen del 39*. Cabe destacar que esta asociación se da más con fines de lucro que filantrópicos.
- 1959: “El Superhombre existe y es estadounidense” (Moore, A. Watchmen #4, p. 13). El único ser con poderes, Dr. Manhattan hace su aparición resultado de un accidente que lo transforma de un humano ordinario a un *Dios*, aunque para ello tiene que pasar por un

proceso de reconstrucción, que en consecuencia le otorgará la habilidad de contemplar el Universo desde las subpartículas y con ello manipular la estructura física.

Las consecuencias directas de estos eventos serán, entre tantas, el desarrollo tecnológico global tras la aparición del Dr. Manhattan, la victoria en Vietnam para Estados Unidos con la participación directa del Dr. Manhattan en el evento y ser una ventaja estratégica para su país durante la etapa final de la *Guerra Fría* contra la URSS. De igual manera, cayendo en el cinismo, esto permite que Richard Nixon pueda seguir en el poder hasta la época en que se desarrolla la historia, puesto que otro personaje, *The Comedian*, se encargará de prevenir el escándalo Watergate al asesinar a los reporteros que lo hubieran detonado.

Por lo que refiere a la trama principal aborda el asesinato de *The Comedian* y su investigación por el vigilante urbano *Rorschach*, que al inicio será el hilo conductor para la introducción de los distintos personajes (*Ozymandias*, *Nite Owl*, *Silk Spectre II*), con saltos temporales desde su *presente* (los ochenta) y retrospectivas que abarcan desde la década de los cuarenta hasta el año 1977, en que entra la prohibición de los vigilantes con la ficticia *Keene Act*, cuyo resultado será que sólo se reconocerán como *héroes* a quienes trabajen para el gobierno de forma pública u oculta. Al momento de la trama el mundo se encuentra en una crisis debido a la invasión soviética a Afganistán y la tensión por un posible Apocalipsis Nuclear.

La comprensión de la semiótica es compleja pero esencial. El reloj, es quizás el símbolo que más se repite, acercando al lector lentamente al final, mostrando la anacronía y sincronía de la historia, casi como un chiste. La *cara feliz*, del comediante muerto que está presente en cada momento que se descubre o da pie al descubrimiento de la realidad de la trama principal.

Vale la pena mencionar que, los personajes mismos se vuelven actores principales y secundarios; protagonistas y antagonistas; héroes y antihéroes; es decir, su moral, función en la trama y conflictos personales representan un *mercado de valores* al alcance de la

mano para la identificación del lector con cada uno de ellos, cuestión por demás posmoderna.

4. Entre El Hombre y El Superhombre: La Burla De La Vida.

Aunque el núcleo de la trama trasciende sobre seis personajes, son cuatro de ellos los que más simbolismos presentan: The Comedian Rorschach, Dr. Manhattan y Ozymandias. De cada uno de ellos se presentará una breve reseña, debido al poco espacio disponible, con algunas de sus características principales.

4.1 The Comedian

Edward Blake, *Mintumen* original de los años cuarenta, es el pretexto ideal para la historia. Su asesinato desencadena la serie de acontecimientos de la trama, con la particularidad de que el personaje sólo existe a través de la visión de los demás, nunca se expresa por su propia cuenta. Su agenda se enmarca dentro de la idea posmoderna de vivir sin contemplar el futuro, pensando que la vida es un chiste y los demás son sólo agentes temporales en esta vida. Esto se expresa en la siguiente frase “¿Creen que eso importa? ¿Creen que eso resuelva algo?... Déjame mostrarte por que no importa... porque dentro de treinta años las bombas nucleares volarán como abejorros... y entonces, Ozyy(mandias) será el hombre más inteligente sobre las cenizas” (Moore, A. Watchmen #2, p. 11).

A pesar de ser el personaje con la vida personal más criticable, puesto que es un violador y feminicida aunque héroe público de guerra (Vietnam y Crisis Irán) y agente aprobado por el gobierno ficticio de Nixon, a la vez es el instrumento para el cuestionamiento de la moral y ética del resto de los personajes, aunque también es el más vulnerable al descubrir el plan que terminará con todas las guerras y con ello, ver en crisis su concepto de realidad. Representa la visión más *cínica* del nuevo mundo.

4.2 Rorschach

El hombre nombrado Rorschach surge de un ambiente disfuncional, hijo de una prostituta, viviendo en uno de los barrios más miserables de la ciudad de Nueva York, sometido a abuso familiar, situación que reproduce en la vida pública al dejar ciego a un bravucón mayor que él, por lo que termina en el reformatorio algunos años. A pesar de ser esto, resulta ser un hombre de inteligente y apto para el trabajo.

Este hombre representa al viejo mundo, por su absolutismo moral. Al morir su madre sólo es capaz de decir *Bien*; en el siguiente extracto se observa su concepción del mundo:

Diario de Rorschach, 12 de octubre de 1985: he conocido la peor cara de la ciudad... la suciedad acumulada de todo su sexo y asesinatos subirá como espuma hasta sus cinturas y todas las mujerzuelas y políticos mirarán hacia arriba y gritarán 'sálvanos' y yo miraré hacia abajo y susurraré ¡NO! (Moore, A. Watchmen #1, p. 1).

Lentamente, este personaje irá cayendo en una espiral de descontrol emocional, al dejar de ser un vigilante más por un papel de juez y verdugo tras un caso de asesinato. Con la prohibición de vigilantes es el único que se mantiene activo en la ilegalidad, con un compartimiento ultraviolento, que recuerda en momentos a Alex DeLarge.

Al igual que el debate que se propone con otros personajes, sobre quién es quién, en este caso Rorschach es el ente real, mientras que Kovacs su verdadero nombre, es sólo la máscara. Cree en la ideología de derecha extrema y su personaje aparte de su máscara, se distingue por su clásico letrero *The End is Nigh*. Él no está encerrado en esta prisión, somos los demás quienes estamos encerrados con él.

Como se comentó escribe su historia a través de un diario, mismo que tras la solución definitiva a las guerras, es el único elemento para evidenciar la realidad detrás de tal plan. Muere como vive, casado con su propia ideología, incapaz de aceptar un mundo donde el sacrificio de muchos se da para una nueva etapa de vida.

4.3 Dr. Manhattan

Como se dijo único superhéroe de la trama; su origen demuestra una serie de elementos comunes a la modernidad: su elección de carrera profesional no viene de una vocación sino de una imposición paterna debido al cambio de paradigma del espacio tiempo por la *Teoría de la Relatividad* de Einstein y su aplicación en la *Bomba Atómica*. Su transformación de ser humano a ente superior se cuenta de forma anacrónica, utilizando de manera alegórica la caída de una fotografía y la destrucción de un reloj, mientras se dan saltos del pasado lejano, al mediato.

Es posible observar una sinergia de modernidad y posmodernidad, ya que el microrrelato da pie a una visión del pasado y contemplación del futuro. El personaje evoluciona poco a poco, al ir dejando su humanidad de lado, ya que su ausencia de compromiso psicológico por esta misma capacidad de ver simultáneamente el tiempo. Esto se observa al momento de que paulatinamente se desprende de su ropa hasta quedar desnudo.

De igual manera, este personaje representa parte del monstruo en que puede convertirse el conocimiento científico mal aplicado que se evidencia del hecho de descubrir que *pudo producir cáncer* a sus seres queridos, situación de la que resulta inocente al final; aunque Ken Robinson remarca que la creatividad se asocia más con lo artístico que con lo científico (2011), este personaje marca la unión entre ambos, puesto que llega a convertirse en una especie de Dios al final de la trama, al darse pistas de que pudiera llegar a crear vida tras su exilio de la humanidad. Sin lugar a dudas, se encuentra *más allá del bien y el mal*.

4.4 Ozzymandias

Adrian Veidt, el *hombre más inteligente del mundo*, es el máximo exponente de una serie de aspectos de la posmodernidad. Autodefinido como una persona cuyo único igual murió 2000 años antes en la figura de Alejandro Magno resulta ser al final de la historia el *villano* y gran *héroe* de la historia.

Contrario a lo dictado por los cánones de la posmodernidad, este hombre en sus comienzos se desprende de toda posesión material en busca de una *epifanía* para determinar su destino,

para optar por una búsqueda a través de las distintas corrientes filosóficas orientales hasta recibir dicha epifanía durante una experiencia con alucinógenos.

Tras visualizar como fútil su propia carrera como vigilante y con el advenimiento del Dr. Manhattan proyecta a 15 años un plan para terminar con todas las guerras: Unir aliados a través de un enemigo en común simulando una invasión alienígena con la cual fallecen millones de seres humanos. Para ello ocupa del *desarrollo tecnológico* del superhombre, para después exilarlo a este tras lograr recuperar un sentido de humanidad al *causar tumores en sus seres cercanos*.

Previo a ello, revela su identidad al público y comienza a crear una fortuna económica que poco tiene que ver con sus intenciones filantrópicas. Su éxito empresarial se debe a la venta de artículos de belleza llamados *Nostalgia*, la popularización de un método de entrenamiento psicofísico para aquellos que quieran imitarle e incluso el licenciamiento de su imagen a través de figuras de acción. Esto lo realiza a la par de desarrollar investigaciones en el campo de la genética, física y metafísica.

Es importante resaltar su aprecio de lo estético sobre lo ético, ya que durante la presencia de las hostilidades llega a mencionar que el único factor común es un subtexto de *simbolismo sexual*; mientras las hostilidades parecen llegar a un punto de destrucción este hombre empieza a preparar su nueva línea de productos que sustituirá la *Nostalgia* por el próximo *Millenium*.

A pesar de que se considera un *Salvador* al momento de impedir el cataclismo nuclear, es muy sintomática su última conversación con el Dr. Manhattan, donde tras un momento de reflexión e *intentar sentir cada muerte* le pregunta al *superhombre* si hizo lo correcto, para sólo recibir por respuesta *Nada tiene un final*. A final de cuentas, el hombre más inteligente del mundo es incapaz de estar más allá del bien y el mal.

Noam Chomsky estaría feliz, ya que este personaje fue capaz de “crear un problema, una “situación” prevista para causar cierta reacción en el público, a fin de que éste sea el

mandante de las medidas que se desea hacer aceptar” (2010). Manipuló a todo el mundo, por un bien superior.

4.5 El Ascenso del Antihéroe

En el apartado inicial, se hacía mención de la importancia del héroe como categoría moral, misma que sirve para que el mito a contar pueda ser más representativo entre los sujetos y darles un sentido de positividad; así, en el relato cristiano, el héroe en turno, Jesús, al ser el eje representativo, crea un sentido teleológico en sus fieles y con ello lograr el objetivo de la salvación espiritual.

Al revisar las características de cada uno de los personajes arriba citados, a pesar de ser considerados héroes en distintos momentos, no representan los valores tradicionales de la sociedad moderna e incluso varios de sus acciones pueden ser interpretados como de *dudoso* proceder, por lo que no caerían en la categoría heroica ya establecida en este trabajo previamente.

Sobre ellos caería la categorización de antihéroe definida como un personaje que “aunque desempeña las funciones narrativas propias del héroe tradicional, difiere en su apariencia y valores” (Quinceno, 2010, p. 41), por ello se estaría reinterpretando la figura heroica en una categoría que se encuentra en el límite del heroísmo y el antagonismo, puesto que acorde a la perspectiva por la cual se interprete al personaje este cae en sendas categorías y a la vez no cae en ninguna.

Sin embargo, se puede hacer una lectura de que el antihéroe es un recurso literario para humanizar al protagonista del mito a transmitirse en el mundo posmoderno, puesto que un héroe extraído de la historia de bronce deja de ser interesante, por cuestiones que abarcan desde el interés moral y literario hasta razones económicas; incluso se convierte en un ejemplo de la relativización propia del pensamiento posmoderno.

Comedian, Rorschach, Ozzy o el Dr. Manhattan no son tan diferentes entre sí, puesto que sirven como representaciones de las perspectivas filosóficas construidas en el siglo pasado,

en que Manhattan llega a ser un ente quasi-divino, Ozzy logra la tan anhelada paz mundial a precio de sacrificar a la humanidad, mientras que los dos restantes cumplen con su agenda personal casi a cualquier precio, sin importar romper varias reglas en el proceso.

Aunque como se dijo, Rorschach llega a representar varios de los ideales clásicos de la modernidad, principalmente su absolutismo moral, llega a generar en el lector quizás el más intenso sentido de identificación. Esto se logra por la forma en que es presentada su vida, como un paria que intenta superar varias de las circunstancias adversas y que gracias al surgimiento de figuras *heroicas* intenta cambiar el mundo e integrarse al mito existente en su entorno; sin embargo, tras descubrir que hay sujetos que carecen de moral, manifestado por el asesinato y mutilación de una infante, decide dejar el camino mostrado por sus antecesores y crear un nuevo camino.

5. Conclusiones: The End Is Nigh

A este punto viene la pregunta ¿cómo relacionar la lectura de la novela gráfica con la creación de aprendizajes significativos? Una vez que el estudiante ya conoce los preceptos esenciales sobre la posmodernidad, el revisar una o dos veces los distintos momentos de la novela, da pie para que los distintos tópicos se sometan a cuestionamiento y sus interpretaciones y respuestas sean tantas como el lector desee proporcionarle, puesto que en *Watchmen* se encuentran aspectos, como la representación en personajes de los dilemas éticos, crítica al avance científico y las concepciones de Dios, etc.

El explorar las distintas expresiones artísticas el fenómeno filosófico de la cosmovisión de un momento temporal específico, tanto con la perspectiva de ese momento como a los ojos contemporáneos, dará distintos resultados. Así es posible revisar obras icónicas de la lengua, como lo es *Don Quijote*, el cual al ser analizado por Marín, se le nombra como premoderno y posmoderno a la vez, se le deconstruye hasta sus raíces para llamarlo a la vez héroe, superhombre, instrumento para la crítica social y parodia del poder; amigo, compañero, *dúo dinámico*; representante de la España religiosa clásica y símbolo de las buenas costumbres; loco y a la vez quizás único cuerdo (2005).

Es importante resaltar que la función máxima de la educación es la transmisión de la cultura y parte de esta labor se da con el análisis de los elementos simbólicos específicos de un momento específico. El periodo escogido, es quizás cuando la posmodernidad parecía ser una verdadera opción de cambio ante el temor de un cataclismo inminente.

El *experimento* que aquí se presenta como estrategia pedagógica, queda no sólo como una forma de acercamiento hacia las nuevas generaciones quienes son capaces de desglosar lenguaje a partir de esquemas visuales, a la par de que esto les llegara a limitar sus juicios, sino como una forma de recuperar experimentos educativos que se han realizado en el pasado, pasando desde los libros del *Rius* hasta modelos de intervención educativa generados a lo largo del país. El resultado, usando una frase moderna, *sólo el tiempo lo dirá*.

Bibliografía

Libros

ABBAGANO, N. (2004). *Diccionario De Filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica.

COLL SALVADOR, C. (1992). *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. México. Paidós Educador.

DÍZ BARRIGA, A. (1995), *La escuela en el debate modernidad-posmodernidad*, en A. De Alba (Compiladora), *Posmodernidad y Educación*. México. Editorial Porrúa.

HERNÁNDEZ ROJAS, G. (1998). *Paradigmas en psicología de la educación*. México. Paidós Educador.

PÉREZ G., Á.I. (2004). *La cultura escolar en la sociedad neoliberal*. México: Ediciones Morata, S.L.

Artículos

BUENFIL R.; Fernández Font, F.; Peixoto, A. (1998) Modernidad y posmodernidad en educación. *Sinéctica Revista del Departamento de Educación y Valores, ITESO 13* (Julio-Diciembre) pp. 61-75.

CHOMSKY, N. (2010) Los 10 Estrategias de Manipulación Mediática. Cubadebate. Recuperado el 17 de marzo de 2014 de <http://www.cubadebate.cu/opinion/2010/09/15/noam-chomsky-y-las-10-estrategias-de-manipulacion-mediatica/#.Uyzyoah5PQg> Martínez-Guzmán, A., & Montenegro, M. (2010). Narrativas en torno al Trastorno de Identidad Sexual. *De la*. Recuperado el 2 de febrero de 2015 de http://www.academia.edu/download/30844974/03_N4_PrismaSocial_antar_marisela.pdf

HERNÁNDEZ Roura, S.A. (2013). Watchmen o los riesgos de un mundo global. *Revista Signa* 22, p. 429-445. Recuperado el 3 de marzo de 2014 de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4147512.pdf

Montes de Oca Recio, N., & Machado Ramírez, E. F. (2011). Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. *Humanidades Médicas*, 11(3), 475-488. Recuperado el 2 de febrero de 2015 de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202011000300005

PASCUAL, J. J. G. (1987). La utilidad didáctica del cómic. *Ikastaria: cuadernos de educación*, (2), 25-52. Recuperado el 2 de febrero de 2015 de <http://www.euskonews.com/0060zbk/comic.pdf>

POLO MONTILLA, R. (2012) Contexto e intertextualidad en los créditos de Watchmen. Fotocinema. Revista Científica de Cine y Fotografía. 4 p. 163-181.

SANHUEZA, O. (2012) La tecnología digital y los libros de comics: estudio del caso Watchmen en *Creación y producción en Diseño y Comunicación Trabajos de Estudiantes y Egresados No. 47*, Universidad de Palermo pp. 71-74. Recuperado el 8 de marzo de 2014 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/400_libro.pdf.

Tesis

QUICENO VÉLEZ, A. M. (2010). De Barthes al Chapulín Colorado. Una lectura de los héroes y antihéroes como configuraciones míticas. Tesis de Comunicación Social, Pontificia Universidad Javeriana, Colombia. Recuperado el 2 de febrero de 2015 de <http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/5525/1/tesis537.pdf>

Tesina

CASTAGNET LEGAJO, M.F. (2012). All along the Watchmen: elementos paratextuales en la novela gráfica de Moore-Gibbons. Tesina de Licenciatura en Letras, Universidad Nacional de la Plata, Argentina. Recuperado el 1 de marzo de 2014 http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27481/Documento_completo_.pdf?sequence=3

Otros

MOORE, A. y Gibbons, D. (2011) The Watchmen: Definitive Edition. Estados Unidos de América. DC Comics.

MARTÍN, S. E. (2005) Pensar desde El Quijote (El Quijote y el ensayo de Unamuno, Ortega, Foucault, Borges y Morey). México. Universidad Autónoma de Zacatecas

Audiovisuales

Dalí Producción & Management en Entretenimiento (Productor) Dell'aguila, C. (Director) (2009). Filosofía aquí y ahora II – Los Posmodernos. Argentina. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=5Z63wkaBl-s> el 1 de marzo de 2014

RTVE (Productor) Punsent, E. (2011). Redes- El sistema educativo es anacrónico. España. Recuperado de <http://www.rtve.es/television/20110304/redes-sistema-deducativoanacronico/413516.shtml> el 14 de marzo de 2014