

# LA DICTADURA URUGUAYA EN CÓMICS: LA TRANSMISIÓN DEL PASADO RECIENTE COMO ARGUMENTACIÓN MULTIMODAL

Mariana Achugar

Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República, Uruguay

## Introducción

La transmisión de la memoria es un proceso comunicativo mediado por prácticas y artefactos culturales. Esta memoria cultural relaciona la experiencia grupal con la individual a través del lenguaje y de otras representaciones simbólicas. En los casos de memorias traumáticas existen a nivel social disputas sobre qué recordar y cómo. Estos debates sociales son instancias donde se generan discursos argumentativos que promueven una interpretación del pasado por sobre otra. Las luchas por la memoria son luchas por el significado del pasado en el presente.

En este trabajo se explora la transmisión de la memoria del último período dictatorial en Uruguay como una instancia de argumentación en la que se busca legitimar una interpretación del pasado por sobre otra. Este trabajo semiótico requiere de la recontextualización de un mismo acontecimiento histórico a través del tiempo y el espacio. Con el fin de documentar este proceso de semiosis argumentativa se analizará un texto multimodal que integra diferentes sistemas semióticos en la representación y articulación del debate. El cómic *Acto de Guerra* (2010) escrito por Rodolfo Santullo, un joven de la segunda generación, e ilustrado por Matías Bergara trata sobre la última dictadura uruguaya. Este artefacto cultural no solo representa el pasado y las diferentes interpretaciones del mismo, sino que constituye una instancia de post-memoria (Hirsch, 2008). Es decir, el texto mismo es una construcción del pasado realizada por una generación que no vivió los mismos que los reconstruye a través de fragmentos de memoria de las generaciones mayores hilados con procesos creativos. Por lo tanto, este texto permite

explorar los procesos de reconstrucción de un pasado sobre el que no hay consenso y el papel de artefactos culturales multimodales, como el cómic, en la transmisión de la memoria social.

El análisis se centrará en describir cómo se construye una argumentación multimodal sobre el significado de acontecimientos de la historia reciente sobre los que no hay consenso. ¿Qué se argumenta y a quién? ¿Cómo se construye esta argumentación?

## Argumentación multimodal

La argumentación es un género discursivo que usa el lenguaje verbal o visual para justificar o refutar una postura con el fin de persuadir a la audiencia de una conclusión. A nivel funcional un texto argumentativo incluye una premisa, un argumento que la justifique y evidencia de apoyo (Toulmin, 2003). Los argumentos pueden ser explícitos o implícitos, incluyendo en el texto signos que construyen la justificación de una premisa o requiriendo de la inferencia de la audiencia para darle sentido a la misma. La argumentación anticipa cómo la audiencia le dará sentido a una premisa y utilizará evidencia que establece relaciones sociales e intertextuales para justificar una premisa y guiar a la audiencia hacia la conclusión deseada (Weyand, Goff & Newell, 2018). Este tipo de trabajo semiótico requiere conocer el contexto social en el que se da el debate y el conocimiento cultural sobre el mismo compartido con la audiencia. El análisis de la argumentación incluye el documentar qué se argumenta, así como el proceso mediante el que se argumenta para una audiencia particular en un momento concreto (Van Eemeren, Jackson & Jacobs, 2011).

Los estudios de la argumentación exploran cómo se construye una posición en un debate y qué recursos se usan para hacerlo. A nivel teórico ha habido diferentes posiciones en torno a los recursos semióticos que se utilizan en la construcción de la argumentación. En particular se ha cuestionado si este tipo de discurso puede realizarse a nivel visual además de verbal (Birdsell & Groarke, 1996; Tseronis, 2018). El considerar la argumentación como una práctica discursiva multimodal permite centrar el análisis en cómo son usados diferentes recursos semióticos con el fin de construir una justificación para apoyar una

premisa que resulta en una conclusión. Es decir, que los elementos visuales pueden funcionar para expresar premisas o dar evidencia. La interacción e integración de recursos visuales y verbales produce los sentidos argumentativos.

Desde una perspectiva socio-semiótica multimodal (Kress & Van Leeuwen, 1996), todas las opciones de recursos semióticos disponibles a nivel social y cultural necesitan ser consideradas al analizar las opciones materializadas en una instancia particular. Cada medio contribuye a la construcción del significado argumentativo en contextos sociales, culturales e históricos particulares de forma diferente de acuerdo a sus potencialidades.

En este trabajo, la argumentación se concibe como un debate en el que se contraponen dos visiones de un acontecimiento histórico narradas desde diferentes puntos de vista con el fin de persuadir a la audiencia de su significado social. Los elementos que componen este macro texto como un argumento coherente para un lector particular en un contexto particular incluyen recursos semióticos verbales y visuales. Para poder comprender esta argumentación es necesario conocer el contexto y el debate del que forma parte, así como poder integrar significados que se construyen en diferentes modos semióticos. El macro-texto anticipa cómo la audiencia puede o no interpretar una argumentación, por lo cual genera relaciones intertextuales a través del diálogo con otras voces. En este trabajo describiremos cómo la composición de un texto complejo que integra una narración verbal con una multimodal produce una argumentación que habilita a la audiencia a inferir el significado de los acontecimientos haciendo visibles diferentes puntos de vista sobre el pasado. Esto ocurre sin realmente dar acceso a diferentes argumentos, ya que los distintos puntos de vista incluidos sirven de evidencia para apoyar una misma conclusión del significado del pasado.

La composición de esta argumentación exhorta a la audiencia a entrar al debate sobre el pasado reciente sobre el que no hay consenso, pero no ofrece posturas igualmente válidas o sus contraargumentos para persuadir de la validez de una por sobre otra interpretación. A nivel retórico se construye una argumentación monológica que persuade a la audiencia de una evaluación negativa de la dictadura. Aunque el argumento provee dos puntos de vista el del protagonista de la narración que rep-

resenta la posición de los presos políticos y la de sus antagonistas (los militares y agentes de la dictadura). Las evaluaciones del período que emergen en ambos textos son similares. Es decir, estos textos a nivel argumentativo implícitamente invitan a evaluar negativamente el período de la dictadura incorporando el punto de vista de diferentes lados, pero no permiten comprender por qué ocurrieron estas violaciones a los derechos humanos (ej. encarcelamiento, censura, secuestro, etc.).

A continuación, se describe cómo se construye esta evaluación negativa de la dictadura y qué recursos semióticos se utilizan para relacionar los dos puntos de vista contrapuestos en el macro-texto. Finalizamos reflexionando cómo este tipo de argumentación que parece mostrar dos lados de un debate, porque representa la experiencia de diferentes actores sociales, en realidad no construye una argumentación que permita comprender este pasado.

## Análisis

El artefacto cultural seleccionado para el análisis discursivo es un cómic que fue premiado por los Fondos Concursables del Ministerio de Educación y Cultura en la categoría novela gráfica en el año 2009. Esta novela gráfica o cómic trata directamente el período dictatorial y fue reconocida socialmente por sus características a nivel estético y cultural.

A nivel de su composición el texto integra diferentes géneros (testimonio y cómic) integrándolos en un gran macro-género. El libro incluye cuatro historias de ficción inspiradas en anécdotas de acontecimientos reales vividos por militantes de izquierda que fueron presos, torturados o exiliados durante la última dictadura en Uruguay (1973-1985).

Cada cómic está precedido por una narración biográfica escrita por actores que vivieron directamente la persecución política. Los cómics tienen una trama de estilo policial y se ambientan en la época de la dictadura y sus antecedentes (1968-1975). Al final del libro, se explica que se ficcionaliza el tema de la dictadura para no herir sensibilidades. También se indica que los autores del libro por su edad no vivieron directamente los hechos y que lo cuentan de acuerdo a lo que han aprendido a través de relatos familiares y sus sentimientos en relación al tema.

Rodolfo Santullo, guionista, es hijo de exiliados y nació en México. Matías Bergara, dibujante, es uruguayo de la generación pos-dictadura. El posicionamiento de los autores identifica este proyecto como una post-memoria en diálogo con el testimonio. Se distingue la mirada de la segunda generación y su lugar de interpretación del de los protagonistas. Esta distinción de puntos de vista e interpretaciones se revela a nivel de la composición del texto en la selección de diferentes géneros y modos semióticos para la construcción del relato. La generación más joven realiza su memoria a nivel multimodal como un cómic, en contraste la generación de protagonistas comunica su memoria como un testimonio por el modo verbal solamente. Las imágenes son en blanco y negro y de estilo neorrealista (según Matías Bergara, el ilustrador). Estas imágenes complementan el texto apoyando y desarrollando la acción al crear un ambiente en el que se siente lo pesado del momento.

Para este trabajo se analizó en profundidad el capítulo 3 compuesto de un testimonio del preso político Luis Fourcade y el cómic titulado “Secuestro en el Palacio Días”. El testimonio es un texto corto de una carilla y un cuarto de largo acompañado de una ilustración de un grupo de civiles en plano medio que miran directamente a la audiencia. El cómic tiene 83 paneles en total, con variados tamaños que van del formato rectangular, apaisado al vertical incluyendo paneles insertos dentro de otros. Cuando hay paneles divididos se muestran diferentes puntos de vista de una misma escena y a veces un contraste entre eventos que ocurren simultáneamente en otro lugar. El texto se incluye en 94 burbujas de diálogo que presentan las palabras de los personajes. La realización a nivel de diseño es bastante regular.

La narrativa de este capítulo incluye el testimonio de un ex preso político que recuenta su experiencia al salir de la cárcel y volver a la vida cotidiana luego de años de haber estado encarcelado. La narración en el cómic se centra en el plan y secuestro de un militante de izquierda por parte de agentes secretos que compiten con los militares en la búsqueda de quien será secuestrado. El evento disparador es un incidente entre el militante y un militar durante un concierto de música popular en el que los músicos desafían la censura y el militante se burla de los militares por no poder impedirlo. Este conflicto a nivel interpersonal entre el militante y el militar desata la operación secreta que termina con su secuestro. Los

protagonistas de esta historia son los agentes secretos quienes parecen actuar por intereses pragmáticos más que ideológicos.

A continuación, se presenta un análisis de las representaciones, orientaciones y organización textual que construyen la argumentación a favor de una evaluación negativa del último período dictatorial. Mediante un análisis de la transitividad (Halliday & Matthiessen, 2014), la representación de actores sociales (Van Leeuwen, 1996), la evaluación (Martin & White, 2005), y de la composición (Bateman, Veloso, Wildfeuer, Hiu Laam Cheung, Songdan Guo, 2016; Veloso & Bateman, 2013), se describe cómo se construye multimodalmente una argumentación en contra de la dictadura que refuerza la evaluación negativa del período caracterizando a los actores como grupos contrapuestos, sin construir argumentos que expliquen las causas de esta división.

### **Punto de vista: representación de actores sociales y su evaluación**

El punto de vista define quién cuenta la historia, y cuánto se conoce o revela sobre los pensamientos o sentimientos de los personajes. En *Acto de guerra*, se incluyen diversos puntos de vista. Cada uno de los capítulos focaliza una perspectiva, pero en todos los casos la narración verbal se centra en la perspectiva de ex presos políticos o exiliados. Los cómics se narran desde la perspectiva de diferentes actores políticos: un delator, un militar, dos policías y un exiliado.

En el capítulo 3, los puntos de vista incluyen el de un ex preso político en el testimonio y el de los agentes secretos y los militares en el cómic. El contrapunto entre estas dos miradas ofrece una visión compleja de los eventos. Estos dos puntos de vista dialogan mediante relaciones intertextuales a través de referencias a personajes históricos o actores políticos (ej. Larbanois & Carrero, Los Olimareños, Tupamaros, Comunistas, identificación de ciudadanos en categorías A, B y C, etc.) y con referencias directas a prácticas sociales características de la época (ej. tortura, censura, secuestro, allanamientos, etc.).

Los actores sociales representados son diversos incluyendo no solo los dos puntos de vista opuestos por sus roles a nivel narrativo, sino también representan la diversidad ideológica dentro de cada uno de estos roles. Estos actores sociales son incluidos en el texto mediante person-

alizaciones que los identifican por su función (ej. Cabo, teniente), especificaciones que los individualizan a través de un nombre (ej. Rúben Bogliaccino, Gutiérrez) o por colectivización (ej. Compañeros, ellos).

El acto de percepción es representado de forma diferente en los dos textos. El primer texto como testimonio nos pone en el lugar de los que lo vivieron. Narra lo que ocurrió como pasado y en primera persona. La mayoría de los procesos representan acciones en el mundo material que tienen como actores al ex preso político y sus amigos o familiares (ej. Caminé, partimos, cantaremos). También hay procesos mentales y verbales que representan las opiniones de los actores incluyendo la perspectiva del protagonista y la de sus allegados (ej. Veo, me cuesta, quieren hablar, etc.).

	Procesos verbales	Procesos mentales	Procesos materiales	Total de procesos
Testimonio	N=4 5%	N=11 14.5%	N=25 32.9%	N=76 100%
Cómic	N=16 11%	N=25 17.24%	N=64 44.13%	N=145 100%

Cuadro 1. Construcción de punto de vista a través de procesos de mentales, verbales y materiales

La narración se centra en lo que hizo y siente el protagonista luego de salir de la cárcel. Por ejemplo, “Han pasado 34 años desde que caminé por última vez desde el celdario hacia el edificio en donde esperaba mi familia.” El relato pasa del pasado al presente histórico en el que se narra la situación actual del protagonista, “Parezco un extraño en la casa, pregunto dónde están los cubiertos, dónde se guardan las servilletas, etc.”. Y finaliza usando el futuro en primera persona plural, “Tiempo vendrá en el que cantaremos todos juntos: un canto libre y sin mordaza.” Esta variación en el punto de vista a nivel temporal permite a la audiencia relacionar pasado, presente y futuro conectando el espacio de la experiencia y el horizonte de expectativa (Koselleck, 2002). El cambio en la persona gramatical permite también mostrar cómo el personaje pasa de sentirse distanciado y distinto del resto de la población diferenciando su experiencia y la de otros presos de la de sus familiares al principio del relato. Y luego termina representando el futuro desde una primera

persona plural que construye una comunidad posible. Estos cambios en la representación permiten construir un punto de vista particular de los eventos priorizando la experiencia de los presos como singular, pero finalizando con la creación de una posibilidad de empatía que reúne a la comunidad.

El cómic construye la perspectiva desde un lugar más objetivo dando acceso a los pensamientos y acciones de diferentes actores sociales. Se reproducen los diálogos entre personajes que representan diferentes posturas político ideológicas en el conflicto representado (secuestro de un activista político). Este texto es en forma de diálogo a nivel verbal, pero visualmente nos posiciona en el lugar de los hechos contraponiendo dos lados vistos desde afuera a la distancia.

El punto de vista del cómic varía a lo largo de la narración e incluye un relato base y otro que depende de él a través de una escena retrospectiva. El relato base se narra desde el punto de vista de los agentes secretos de quienes conocemos sus emociones y pensamientos. La escena retrospectiva nos ofrece acceso a lo que ocurrió anteriormente que desencadena la historia central. En esa escena retrospectiva que aparece en una nueva página, el punto de vista es el de los músicos que representan los antagonistas de los militares y los narradores de la historia base. Acá observamos a estos actores sociales, los músicos de izquierda, a cierta distancia. Comenzando con un plano general que nos da una idea del contexto dónde ocurren los eventos acompañada por texto que interpreta los eventos narrando lo que ocurre en la voz del teniente. Los ángulos de las imágenes presentan en contrapicado a los militares dándoles más poder y en picado al grupo de personas que mira el espectáculo representándolos con menos poder en la situación. Los músicos están al mismo ángulo y con un medio plano o primer plano que nos permite sentirnos cercanos a ellos.

En el lenguaje verbal del cómic también se representan mayormente acciones en el mundo material cuyo actor es un miembro de las Fuerzas Armadas o los agentes secretos trabajando para ellos. Por ejemplo, “Benítez y Gutiérrez reportándose teniente Reinoso”. Además, se representan procesos verbales y mentales que dan acceso a las opiniones y palabras de los miembros de ese grupo también. Por ejemplo, “Venimos estimando su operación desde principios de año”. No se representan casi las



acciones o pensamientos de los antagonistas (oposición política, músicos populares, etc.). Pero existen algunas opciones que los representan como desafiantes de la autoridad, por ejemplo, “A ver si los compañeros nos hacen un espacio por ahí abajo, enseguidita dejamos de estar ‘sobre el escenario’”.

A nivel visual el punto de vista en el cómic también se construye a través del tipo de plano, el ángulo y el contacto que se establece entre los personajes y la audiencia por la mirada. Estos recursos semióticos del medio visual en el cómic permiten construir un punto de vista que focaliza los eventos a través de ciertos personajes y permite acercarnos o distanciarnos de los actores sociales representados. En este cómic se construye una focalización externa en la que se ve desde afuera a través de los ojos de un narrador que dice menos que lo que el personaje sabe sobre el relato. Se usan mayormente planos medios y primeros planos que construyen una distancia social más cercana con actores sociales como los militares y los agentes secretos. Sin embargo, en el caso de actores sociales como la ciudadanía y a los activistas políticos se usan mayormente planos generales y medios por lo que se distancia más a la audiencia de ellos (ver ilustraciones abajo). A nivel de las diferencias de poder con los actores sociales representados el cómic construye una igualdad y involucramiento con los agentes secretos y los activistas políticos en contraste con más desapego con los militares. Esta representación visual hace que la audiencia pueda ver los hechos relatados desde una perspectiva cercana a quienes realizan el secuestro.



Actores sociales	Cantidad de apariciones de actores sociales	Distancia social (tipo de plano)	Subjetividad (ángulo)
Jefe militar	21	13 medio plano 7 primer plano 1 plano general	16 ángulo horizontal (igualdad) 3 ángulo contrapicado (poder de representación) 2 ángulo picado (poder audiencia)
Agentes secretos	25	15 medio plano 10 primer plano	20 ángulo horizontal (igualdad) 5 ángulo contrapicado (poder de representación)
Militares	32	21 medio plano 7 primer plano 4 plano general	23 ángulo horizontal (igualdad) 6 ángulo contrapicado (poder de representación) 3 ángulo picado (poder audiencia)
Activistas políticos	8	3 medio plano 3 plano general 2 primer plano	6 ángulo horizontal (igualdad) 2 ángulo contrapicado (poder de representación)
Público/ciudadanía	10	6 medio plano 3 plano general 1 primer plano	8 ángulo horizontal (igualdad) 2 ángulo picado (poder audiencia)
Cantantes populares	9	4 medio plano 3 plano general 2 primer plano	4 ángulo horizontal (igualdad) 3 ángulo contrapicado (poder de representación) 2 ángulo picado (poder audiencia)

Cuadro 2. Representación visual y punto de vista en el cómic

El cuadro 2 nos muestra cómo a través de una configuración de opciones de diseño visual (quién se representa y cómo se representa a nivel de la distancia y el ángulo) se construye la experiencia mayormente de los militares y sus aliados. Sin embargo, esta representación no produce una cercanía a nivel interpersonal con los militares quienes aparecen como menos poderosos y distantes de la audiencia. Por otro lado, los agentes secretos aparecen como iguales y cercanos a la audiencia. Así mismo, aunque la ciudadanía y los activistas políticos opuestos a los militares aparecen menos en la representación éstos emergen visualmente como más cercanos e iguales a la audiencia.

Podemos ver en el cómic más de la perspectiva opuesta a la del protagonista del testimonio, pero esto no implica que podamos estar más cercanos a esa posición. El incluir puntos de vista de actores políticos que representan diferentes posturas ideológicas sobre los eventos permite ampliar la audiencia potencial a quien puede dirigirse el texto. El ofrecer una perspectiva ‘balanceada’ de los acontecimientos permite in-

teresar a un mayor número de lectores y potencialmente evitar alienar a quienes estarían en contra de una u otra perspectiva abriendo de esa manera la posibilidad de persuadir a la audiencia de un cambio de actitud sobre los eventos. Sin embargo, aunque la representación incluye diferentes actores sociales, la evaluación posiciona a la audiencia más cerca de quienes se oponían a la dictadura.

### **Resemiotización de los argumentos: de la evaluación verbal a la evaluación multimodal**

El capítulo 3 está compuesto de un texto mayormente verbal y otro multimodal (visual y verbal). Estos dos textos hacen uso de diferentes recursos para construir una orientación negativa a la dictadura en general, pero evalúan de forma diferente a los actores sociales. A través de la resemiotización (Iedema, 2003), los significados sobre ese pasado son transformados al pasar de un medio al otro.

El tono de las dos historias que se integran en el capítulo (el testimonio + el cómic) se contraponen. El testimonio es trágico en cambio el cómic tiene un tono más humorístico. La tragedia individual que narra el ex preso en el testimonio quien añora el estar en la cárcel por la solidaridad de sus compañeros, se contraponen al tono del cómic que usa el humor y la exageración para producir un efecto de cercanía y comprensión en la audiencia. Esta representación y orientación a los hechos distancian a la audiencia de la experiencia del protagonista de la tragedia por su singularidad y de la de los militares por su carácter inmoral al ser acciones que violan los derechos de la integridad física y la libre expresión. La audiencia no puede identificarse con ninguno de los protagonistas.

La resemiotización del argumento para construir una evaluación negativa de la dictadura resulta en un cambio del foco de las evaluaciones también. La evidencia actitudinal que se usa para argumentar por una evaluación negativa del período dictatorial usa diferentes recursos semióticos y focaliza las evaluaciones en diferentes actores para persuadir a la audiencia. En el testimonio las evaluaciones se centran en la experiencia del ex preso político, mientras que en el cómic éstas son enfocadas en los militares y sus aliados. El cuadro 3 muestra las diferentes opciones a nivel actitudinal expresadas verbalmente en los dos textos.

	Testimonio		Cómico			Texto completo
<b>Actor evaluado</b>	Prisionero político	Militares	Activistas políticos	Militares	Agentes secretos	Activistas políticos Militares Pueblo
<b>Afecto</b>	Felicidad- Felicidad +			Satisfacción-	Felicidad+	N=82 51.57%
<b>Juicio</b>	Tenacidad + Capacidad+ Normalidad - Propiedad+ Propiedad - Solidaridad+		Capacidad- propiedad- Propiedad+ Seguridad+	Capacidad+ Capacidad- Tenacidad+ Propiedad+ Propiedad-	Capaci- dad+ Seguridad+ Inseguri- dad Valoración social +	N=49 30.82%
<b>Apreciación</b>	Reacción +		Valoración - Reacción -	Reacción-	Reacción-	N=28 17.61%

Cuadro 3. tipos de evaluaciones de actores sociales en los dos textos

El testimonio tiende a usar más afecto construyendo evaluaciones que muestran la nostalgia (“extraño sus risas y aquel mundo solidario”), la felicidad (“ahora todo es un caos de alegría”) y el dolor de haber estado preso (“no tengo que caminar con las manos hacia atrás y la cabeza inclinada hacia el suelo”). Mientras que el cómic incluye más actitudes de juicio y apreciaciones por parte de los mandos militares (ej. “una operación que veníamos preparando cuidadosamente”, “inteligencia militar es un oxímoron”). Y las actitudes de afecto son dominantes en los enunciados de los protagonistas (los agentes secretos). Por ejemplo, “Usted no se me preocupe mi teniente”, “A mi me gustan Larbanois y Carrero”, “Nos alegramos muchísimo mi teniente”.

Estas evaluaciones verbales se acompañan con imágenes que muestran en primeros planos la cara de los protagonistas. Las expresiones faciales diseñadas visualmente representan a los distintos actores con diferentes gestos de actitudes. Por ejemplo, los militares aparecen con caras serias y enojados al igual que los civiles que son representados en grupos que no se expresan verbalmente (ver imágenes abajo). Se representa su dolor y los efectos de las acciones negativas de otros en ellos. Pero las emociones positivas de los agentes secretos son frecuentes, así como las de dolor de los ciudadanos o los militantes políticos.



La construcción del argumento a nivel evaluativo en el macro texto depende de la resemiotización de la orientación negativa hacia los acontecimientos y los actores sociales. En el testimonio esta evaluación negativa se centra en la experiencia del preso produciendo un punto de vista cercano en primera persona. En el cómic la evaluación negativa de los acontecimientos y los personajes nos distancia de las víctimas y nos acerca a los victimarios dándonos acceso a sus emociones y produciendo cercanía mediante la diversificación del grupo de victimarios.

El argumento central que guía a la audiencia hacia la conclusión de que el período dictatorial fue negativo se complejiza a través de la incorporación de recursos multimodales. La evidencia multimodal permite superar la postura binaria de buenos y malos, brindándonos una evaluación más positiva de algunos de los victimarios. Sin embargo, estos recursos no permiten darle a la audiencia una explicación de porqué estos acontecimientos negativos ocurrieron. De hecho, la argumentación plantea nuevas interrogantes sobre la motivación de los actores, como el porqué personas que parecían pertenecer a un mismo grupo ya que tenían afinidades en sus prácticas culturales (música, comida, familia), pudieron usar la violencia contra sus conciudadanos.

## Consideraciones finales

Los medios masivos de comunicación construyen narrativas que tienen el poder de influir en cómo le damos sentido al pasado reciente en términos de su mensaje moral. También estas narrativas mediáticas funcionan como condicionamiento ideológico que nos guía en cómo interpretar el presente. En el contexto de las luchas por la memoria sobre el significado de la última dictadura uruguaya las producciones mediáti-

cas realizadas por jóvenes de la segunda generación tienen el potencial de abrir el debate conectando luchas de ayer con las de hoy.

Estas reconstrucciones del pasado reciente construyen relatos sobre lo que es posible en el contexto de conflictos políticos dentro de una comunidad. Por ejemplo, nos hacen cuestionar cómo puede vulnerarse la integridad física de la persona. Sin embargo, no nos explican cómo o por qué esto es posible. Los argumentos que se producen en *Acto de Guerra* reproducen las luchas por la memoria introduciendo diferentes puntos de vista en el relato, pero no logran dar cuenta del conflicto por el sentido del pasado en relación al hoy. A pesar de estar narrados a través de distintos puntos de vista y representar actores diversos, no explican por qué existen diferencias entre estos actores sociales. En el texto se construye un argumento que valida la evaluación negativa y denuncia los hechos de violaciones a los derechos humanos, pero no se explica por qué ocurrieron.

Como vehículo de transmisión de la memoria este texto complejo tiene el potencial de problematizar una visión maniquea del pasado dando más acceso a la versión de los victimarios. Sin embargo, no aporta una contextualización y explicación que permita comprender las razones para las violaciones de los derechos humanos que se describen en el texto que pueda informar luchas por derechos en el presente. El lector@ que no conoce sobre este pasado queda con una evaluación negativa del período y ciertos actores sociales. En este sentido el texto funciona como denuncia, pero no produce más que una reacción afectiva o de indignación moral ante el horror y la injusticia. ¿Cómo rediseñar este tipo de género para poder construir un argumento explicativo?

Lo nuevo de este producto cultural es cómo se representa este relato sobre el pasado reciente. Los recursos semióticos multimodales del cómic permiten integrar lo visual a lo verbal para construir y alinear a la audiencia a nivel actitudinal (afecto y juicio). Obviamente, el/la lectora puede responder de la forma esperada o desafiar/rechazar las representaciones y evaluaciones propuestas. Existe un diseño del texto que dirige la interpretación hacia las evaluaciones negativas del período y la focalización en la irracionalidad de los eventos. Las representaciones multi-semióticas contribuyen a la reproducción de una memoria social de la última dictadura en la que los abusos del Estado resultan en la violación

de derechos de los ciudadanos ante la cual no se puede hacer nada más que recordar el sufrimiento. Más allá de generar empatía en la audiencia este discurso sobre el pasado no permite conectar pasado y presente para promover la acción cívica o política.

## Referencias

- Bateman, J., Veloso, F., Wildfeuer, J., Hiu Laam Cheung, F. & Songdan Guo, N. (2016). An open multilevel classification scheme for the visual layout of comics and graphic novels: motivation and design. *Digital Scholarship in the Humanities*, 32 (3), 476-510.
- Birdsell, D. & Groarke, L. (1996). Toward a theory of visual argument. *Argumentation and Advocacy*, 33, 1-10.
- Halliday, M. A. K. & Matthiessen, C. M. I. M. (2014). *Halliday's Introduction to Functional Grammar* (4th edn.). London: Routledge.
- Hirsch, M. (2008). The Generation of Postmemory. *Poetics Today*, 29 (1), 103-128.
- Iedema, R. (2003). Multimodality, resemiotization: extending the analysis of discourse as multi-semiotic practice. *Visual Communication*, 2 (1), 29-57.
- Koselleck, R. (2002). *The Practice of Conceptual History: Timing History, Spacing Concepts*. Stanford: Stanford University Press.
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Martin, J. R. & White, P. R. R. (2005) *The Language of Evaluation, Appraisal in English*. London & New York: Palgrave Macmillan
- Santullo, R. & Bergara, M. (2010) *Acto de Guerra*. Montevideo: Grupo Belerofonte.
- Toulmin, S. (2003) *The uses of argument*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tseronis, A. (2018) Multimodal argumentation: beyond the verbal/visual divide. *Semiotica* 220:41-67.
- Van Eemeren, F., Jackson, S., Jacobs, S. (2011) Argumentation. en Teun Van Dijk (ed) *Discourse Studies: A Multidisciplinary Introduction*. Chapter 5. p.85-105. Thousand Oaks: Sage.
- Van Leeuwen, T. (1996). The Representation of Social Actors. In C. R. Caldas-Coulthard & M. Coulthard (Eds.). *Texts and Practices: Readings in Critical Discourse Analysis* (pp. 32-70). London: Routledge.
- Veloso, F. & Bateman, J. (2013). The multimodal construction of acceptability: Marvel's Civil War comic books and the PATRIOT Act. *Critical Discourse Studies*, 10, 427-443.
- Weyand, L., Goff, B. & Newell, G. (2018). The social constructino of warranting evidence in two classrooms. *Journal of Literacy Research*, 50 (1), 97-122.

