



# Capítulo 2

## Pero ¿qué es el cómic?

### 2.1. El cómic: más que un medio de entretenimiento

Antes de adentrarme en el estudio del cómic, lo que de manera casi automática me venía a la mente cuando oía este vocablo eran las historias humorísticas que solía leer en mi tierna infancia, como *Zipi y Zape*, *Mortadelo y Filemón*, *Pulgarcito*, u otras tantas, que contaban las peripecias de sus protagonistas; los relatos de aventuras que narraban las hazañas de superhéroes como *Superman* o *Spiderman*; o las chistosas y a veces mordaces tiras cómicas publicadas en prensa, como las de Forges.

Y, como no podía ser de otro modo, también me venía a la mente la imagen de mi madre gritándome: «¡Niña, no leas más tebeos y coge un libro de una vez!».

Pues bien, antes de continuar con la lectura de este capítulo, les propongo que hagan un alto en el camino, se paren a pensar qué les sugiere la palabra «cómic» y rellenen el recuadro que he diseñado para tal fin (Fig. 4).

Se preguntarán —y con razón— adónde quiero llegar con todo esto. Aunque la percepción social del medio está variando, la gran mayoría suele asociar la palabra «cómic» con un medio eminentemente enfocado al ocio, con un medio de entretenimiento que aborda el humor o la acción, destinado principalmente a la población infantil y juvenil, y poco más.

Sin embargo, como explica Altarriba (2011: 9),

[...] nos encontramos ante una forma de expresión específica, un medio de comunicación perfectamente diferenciado, como el cine, la

**¿Y a usted, qué le sugiere la palabra «cómic»?**

| <b>Formatos</b> | <b>Destinatarios</b> | <b>Contenidos</b> |
|-----------------|----------------------|-------------------|
|                 |                      |                   |
|                 |                      |                   |
|                 |                      |                   |
|                 |                      |                   |
|                 |                      |                   |
|                 |                      |                   |
|                 |                      |                   |

Figura 4. ¿Y a usted, qué le sugiere la palabra «cómic»?

pintura o la literatura. Dentro de él existen —al igual que en el cine, la pintura o la literatura— géneros, subgéneros, registros, tonos, estilos... Y así tenemos historietas de humor, eróticas, sentimentales, de aventuras, de terror, de fantasía... Pero también poéticas, históricas, filosóficas, periodísticas, biográficas, autobiográficas, experimentales o, simplemente, inclasificables. Todas ellas están contadas siguiendo un código, una gramática pictográfica, una retórica escripto-icónica, un combinado léxico-gráfico, que las dota de originalidad al tiempo que las hace legibles.

El cómic —como objeto— ha sido definido por parte de numerosos autores (Gómez Salamanca, 2013: 33-65), pero quizás la definición más popular sea la de McCloud (1994: 9):

Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.

El caso es que el denominado «novenio arte» o «arte secuencial», con sus distintos formatos y soportes de publicación, se ha convertido en un medio de comunicación soberbio tanto para la promoción de la salud y la educación médico-sanitaria de la población como para la narración de vivencias personales asociadas al enfermar.

En España y en otros países son numerosas las entidades públicas y privadas, y muchos los profesionales sanitarios que elaboran cómics — historietas (véase 2.3.1.) y tiras cómicas— para educar en salud a los pacientes<sup>18</sup>. Y tantos o más los autores que han apostado por el cómic —novela gráfica (véase 2.3.2.)— para relatar sus experiencias, sus vivencias asociadas al enfermar, sean ellos los propios dolientes o algún miembro de su familia. La acogida entre el gran público de esta modalidad narrativa ha sido tal que se puede afirmar, sin caer en la exageración, que ha revolucionado la industria editorial. Puede apreciarse bien en la copiosa publicación de novelas gráficas en distintos idiomas, traducidas a su vez

a otras lenguas. Este es el caso, por ejemplo, de *Rides* (sobre la enfermedad de Alzheimer), obra de Paco Roca, publicada originariamente en francés y traducida al español por primera vez en el año 2007 bajo el título de *Arrugas*. La undécima edición vio la luz en 2014, tras vender la friolera de 59.000 ejemplares; ha sido galardonada con numerosos premios, llevada a la gran pantalla y, además, traducida recientemente al alemán y al inglés. El de *María y yo*, en la que Miguel Gallardo nos relata sus vivencias y las de su hija autista, trastorno que no le diagnosticaron hasta los ocho años; esta novela gráfica, convertida en un magnífico documental del mismo título y dirigido por Félix Fernández de Castro —nominado a los Premios Goya—, se ha traducido a nueve idiomas; el último, el ruso, en 2014. El de la belga Judith Vanistendael, cuya novela gráfica se ha traducido al español como *Los silencios de David* y publicado en 2014; vio la luz originalmente en holandés con el título *Toen David zijn stem verloor* en 2012 y disfruta de versiones en otros idiomas tales como alemán, coreano, francés, inglés y sueco. *Los silencios de David* relata las vivencias y emociones de David, a quien le diagnostican un cáncer de laringe, y las de las personas de su entorno, incluidas las del médico que le atiende en el proceso de enfermar hasta su muerte, que provoca el mismo médico. Y, por citar un ejemplo más de entre los muchos existentes, el de *Cancer Vixen*, de Marisa Accella Marchetto, que versa sobre el cáncer de mama, también traducida al español allá por el año 2007. Nos encontramos, pues, ante un medio expresivo de enorme vigor, carente, en este caso, de todo propósito humorístico o pueril.

Conscientes, por otra parte, del poder de las viñetas para tratar asuntos de candente actualidad, controvertidos y hasta espinosos, y de su impacto sobre el lector, así como del interés que suscitan, publicaciones de reconocido prestigio en el panorama médico como *Annals of Internal Medicine* o periódicos de la talla del británico *The Guardian* abordan, mediante el empleo del có-

<sup>18</sup> Véase Reverté et al. (2004), Mayor Serrano (2012a,b, 2013a,b, 2014a,b,c,d,e, 2015a,b) y McNicol (2014).



mic, los más variados temas relacionados con la vida profesional en el entorno médico-sanitario con distintos propósitos<sup>19</sup>.

Así, *Annals of Internal Medicine* ha incorporado la sección «Annals Graphic Medicine»<sup>20</sup>, que inauguró en 2013 con «Missed it»<sup>21</sup>, artículo en formato de cómic que analiza el impacto de un error médico tanto en el paciente como en el facultativo. El último publicado hasta la fecha, «Betty P.»<sup>22</sup>, pone sobre el tapete temas sumamente actuales como las acciones médicas y las reacciones de los profesionales sanitarios ante un paciente desahuciado por un cáncer metastático y sin capacidad de decisión, la oportunidad de la reanimación cardiopulmonar a un enfermo en fase terminal y la conveniencia de disponer de un documento de voluntades anticipadas, entre otros. Su lectura no deja impasible al lector, pues provoca sensaciones mucho más intensas que la exposición tradicional de hechos similares.

Y *The Guardian* lleva desde septiembre de 2014 publicando una serie de tiras cómicas<sup>23</sup>, obra del médico Ian Williams, que descuellan por su estilo crítico e irónico, y sin duda invitan a la reflexión.

Esta forma de expresión, de narración, como explican Gasca et al. (2001: 14), se halla «gobernada (...) por códigos diversos de lenguajes o paralingüajes diferentes». Códigos o convenciones que, si bien someramente, el lector debería conocer a fin de aumentar su comprensión y de sacar el mayor provecho de este manual a efectos didácticos. De ahí que el apartado 2.2 esté dedicado al lenguaje del cómic.

## 2.2. El cómic como lenguaje

La palabra «cómic», heredada del inglés *comic*, además de hacer referencia a una manifestación física —historieta, webcómic, novela gráfica, tira cómica, tebeo—, alude a un lenguaje con unas características particulares, con sus propios elementos identificativos, algunos de los cuales comparte con otros lenguajes (Barbieri, 1993: 14). ¿Cuáles son, pues, los elementos identificativos de este medio que lo hacen tan singular?

### 2.2.1. La viñeta o el panel

Los diversos formatos de cómic se hallan configurados por una secuencia de viñetas consecutivas —llamadas también paneles—, que encapsulan imágenes con texto o sin él, marcando así sus fronteras y desarrollando una continuidad narrativa.

La viñeta representa un instante del relato, un espacio de la acción narrada en un tiempo determinado, y se considera la unidad mínima del montaje del cómic. No obstante, es en la página donde se insertan las diversas viñetas en la que tiene lugar el verdadero montaje de este género.

El espacio vacío que separa las viñetas en la construcción de las secuencias narrativas se conoce con el nombre de «canaleta» o «membrana». Y es justo en él, en el montaje elíptico —así lo aseguran los comicólogos— donde ocurre la magia del cómic.

Es ahí donde el lector, al llenar los espacios en blanco dejados por el creador de la historieta, logra poner en movimiento la narración. Sería

<sup>19</sup> Asimismo, los responsables del curso de inglés médico dirigido a médicos en ejercicio —Spanish Doctors (<http://www.spandoc.com/spanish-doctors/>)— llevan utilizando desde el primer número el lenguaje del cómic como soporte didáctico para ilustrar diversas escenas de la vida profesional. Algunos ejemplos del uso del cómic pueden verse en cualquiera de las tres muestras gratuitas del curso disponibles en esta dirección: <http://www.spandoc.com/spanish-doctors/muestras/>

<sup>20</sup> *Annals of Internal Medicine* [Internet]. Philadelphia: American College of Physicians: Graphic Medicine; 2013. Disponible en: <http://annals.org/GraphicMedicine>

<sup>21</sup> Green MJ, Rieck R. Missed It. *Ann Intern Med*. 2013;158:357-61. Disponible en: <http://annals.org/article.aspx?articleid=1656688>

<sup>22</sup> Green MJ, Rieck R. *Annals Graphic Medicine: Betty P*. *Ann Intern Med*. 2015;162:W74-9. Disponible en: <http://annals.org/article.aspx?articleid=2217632>

<sup>23</sup> *The Guardian* [Internet]. London: Guardian News and Media Limited. Ian Williams; 2014. Sept. Disponible en: <http://www.theguardian.com/profile/ian-williams>

imposible hacer un repertorio de todos los usos de la elipsis retórica en el cómic. Sin embargo, el buen lector de imágenes secuenciales tiene que estar siempre atento al uso del montaje elíptico, ya que de lo contrario se arriesgaría a perderse gran parte de la magia del lenguaje del cómic (Correa, 2010: 29).

La viñeta puede presentar diversos marcos (formas y contornos). Así, las hay rectangulares, cuadradas, ovaladas, horizontales... Los contornos sirven para aportar diversos matices expresivos; por ejemplo, un contorno de líneas quebradas indica la rabia o el dolor del personaje, los recuerdos se representan mediante líneas ondu-

ladas y los contornos estrellados se utilizan para «expresar» sorpresa. Otra opción, como apunta, Muñoz (2008: 67), es prescindir del marco «dejando que el espacio blanco de entre viñetas actúe como fondo (y resaltar de este modo la figura del personaje)» (Fig. 5).

Tanto la forma de la viñeta como el uso de la perspectiva dentro de ella, que se refiere a la profundidad y la posición relativa de los objetos, permiten transferir carga emocional a las imágenes y crear distintas reacciones por parte del lector (Cuñarro et al., 2013: 281):

[...] porque respondemos a los ambientes, un panel angosto evoca un sentimiento de estar



Figura 5. Formas y funciones de la viñeta<sup>24</sup>.

<sup>24</sup> Muñoz A. (2008: 67). © Álvaro Muñoz y Dolmen Editorial.

atrapado, en confinamiento; por el contrario un panel ancho sugiere mucho espacio en el que moverse o escaparse. Estos son profundos y primitivos sentimientos y funcionan, cuando son utilizados correctamente (Eisner, 2008: 92).

Pero ¿qué hay del discurso verbal? En el cómic, como muestro a continuación, se presenta principalmente por medio de dos convenciones gráficas: el cartucho o cartela y el globo o bocadillo.

### 2.2.2. El cartucho o la cartela

Se trata de un espacio rectangular que encapsula texto y se sitúa generalmente fuera de la viñeta, en la parte superior o a modo de inciso dentro de la misma, o entre dos viñetas, e incluye la «voz» de un narrador en primera o tercera persona.

Gasca et al. (2001: 412) le atribuyen dos funciones: la de anclaje, si aclara el contenido de la imagen o de la acción, y la de conmutación, si facilita la continuidad narrativa. Funciones que el lector puede apreciar claramente tanto en la Ilustración 8 como en las viñetas que se reproducen en las Figuras 6 y 7.

Se trata, en definitiva, de textos de apoyo que ofrecen cierto tipo de información con el fin de facilitar el seguimiento del relato.

### 2.2.3. El globo o el bocadillo

Con el globo o bocadillo se presentan los textos de carácter dialogal o pensamientos de los personajes, cuya procedencia se indica mediante el delta (o rabillo) apuntando hacia el emisor de la locución. La línea que delimita al globo, denominada *perigrana*, así como el tipo de letra de los textos insertos en él, presentan variantes muy



Figura 6. Función de anclaje del cartucho<sup>25</sup>.

<sup>25</sup> Boada M. Alzheimer. ¿Qué tiene el abuelo? Madrid: Grupo Saned; 2010. p. 10. Disponible en: <http://www.fundacionace.com/wp-content/uploads/comic-que-tiene-el-abuelo.pdf>. © Grupo Saned y Comicup.



Figura 7. Función de conmutación del cartucho<sup>26</sup>.

significativas, que contribuyen a ilustrar ciertos matices del sonido, a connotar la locución, a indicar el estado de ánimo del personaje o a marcar la inflexión de la voz.

Los globos presentan, pues, múltiples formas y estilos, cuyo significado explican Cuñarro y Finol en el cuadro reproducido en la Figura 8.

Los globos no solo albergan mensajes verbales, sino también mensajes en su mayoría de tipo icónico, empleados, sobre todo, a fin de comunicar los pensamientos, las fantasías, las emociones y los sentimientos de los personajes. Es lo que se conoce como «metáforas visuales» o «imágenes metafóricas».

Las metáforas visuales, cuyo repertorio es, por cierto, amplísimo, se utilizan asimismo fuera de los globos. Pensemos, por ejemplo, en el uso de los «sapos y culebras» ante la conveniencia de no emplear palabrotas, en la bombilla para expresar una idea luminosa, en los corazoncillos como símbolo de enamoramiento, pasión o bienestar absoluto (Fig. 9), o en las estrellas y la espiral encima o alrededor del personaje para

designar dolor en el primer caso y aturdimiento en el segundo (Fig. 10).

Como vemos, el lenguaje del cómic dispone de un auténtico arsenal de estrategias iconográficas destinadas a expresar los estados de ánimo, sentimientos o emociones de sus personajes y a añadir una dimensión sonora al cómic.

#### 2.2.4. Onomatopeyas

Se trata de un recurso imprescindible del cómic, que, como explica llanamente McCloud (2006: 146), «give readers a rare chance to listen with their eyes».

Este elemento plástico-visual, con el que se intenta imitar o recrear un sonido, se sitúa, por lo general, fuera del globo y junto a la fuente sonora. El tamaño y tipo de letra utilizados vienen determinados por las características de los personajes, por el tono de voz empleado o por el efecto acústico perseguido por el autor.

La mayoría de las onomatopeyas proceden del inglés por las razones que esgrimen Reverté et al. (2004: 211 y ss.)<sup>27</sup>:

<sup>26</sup> Lo que todo el mundo debe saber sobre la esclerosis múltiple. Madrid: Federación Española para la Lucha contra la Esclerosis Múltiple; 2010. p. 2. Disponible en: <http://www.esclerosismultiple.com/pdfs/comic.pdf>. ©2010 Esclerosis Múltiple España.

<sup>27</sup> Remito al interesado en este recurso al *Diccionario de onomatopeyas del cómic* (Madrid: Cátedra, 2008), obra de Román Gubern y Luis Gasca.









|   |   |
|---|---|
|    | Este es el globo más básico, no tiene connotación especial y es el que se utiliza más comúnmente.   |
|    | La sustitución de la flecha por pequeñas burbujas que suben hasta el globo generalmente indica pensamiento (diálogo interno).   |
|    | Los picos asimétricos y la forma irregular de este globo se utilizan para representar ruidos estruendosos o gritos.   |
|    | La forma ondulada, o de nubes pequeñas que van creciendo hasta conformar una nube de mayor tamaño, generalmente representa sueños o recuerdos.                          |
|    | Los picos asimétricos de forma irregular, con un rayo en vez de una flecha, normalmente indican que se trata de la televisión, la radio o algún otro medio electrónico. |
|   | El globo con múltiples flechas sirve para indicar que varios personajes hablan simultáneamente y por lo general en un mismo orden de ideas.                             |
|  | Se utiliza para expresar frases o pensamientos encadenados o simultáneos.   |
|  | Indica miedo, temblor involuntario por enfermedad, frío o pánico; también es utilizado para denotar susurro.  |

Figura 8. Formas y estilos de los globos<sup>28</sup>.

Durante las primeras décadas del siglo xx, las poderosas agencias norteamericanas de cómics vendían sus derechos de reproducción a muchos otros países, ninguno de los cuales —ni siquiera en Europa— tenía aún una industria autóctona del cómic capaz de hacer frente a la de los Estados Unidos. Este colonialismo cultural provocó un mimetismo en los lectores y los creadores del resto del mundo, que leían los textos traducidos, pero no las onomatopeyas.

En la Tabla 1 recojo algunas de las más habituales en el cómic de tema médico.

Todos estos elementos que hemos visto a lo largo del apartado 2.2 son tan solo una muestra básica de los códigos o convenciones que conforman este medio de comunicación: el cómic. Elementos, a mi juicio, más que suficientes para familiarizar al lector con la terminología propia del medio, lo que permitirá que tanto profesorado como alumnado puedan expresarse con propiedad en el ámbito docente.

<sup>28</sup> Cuñarro et al. (2013: 270).

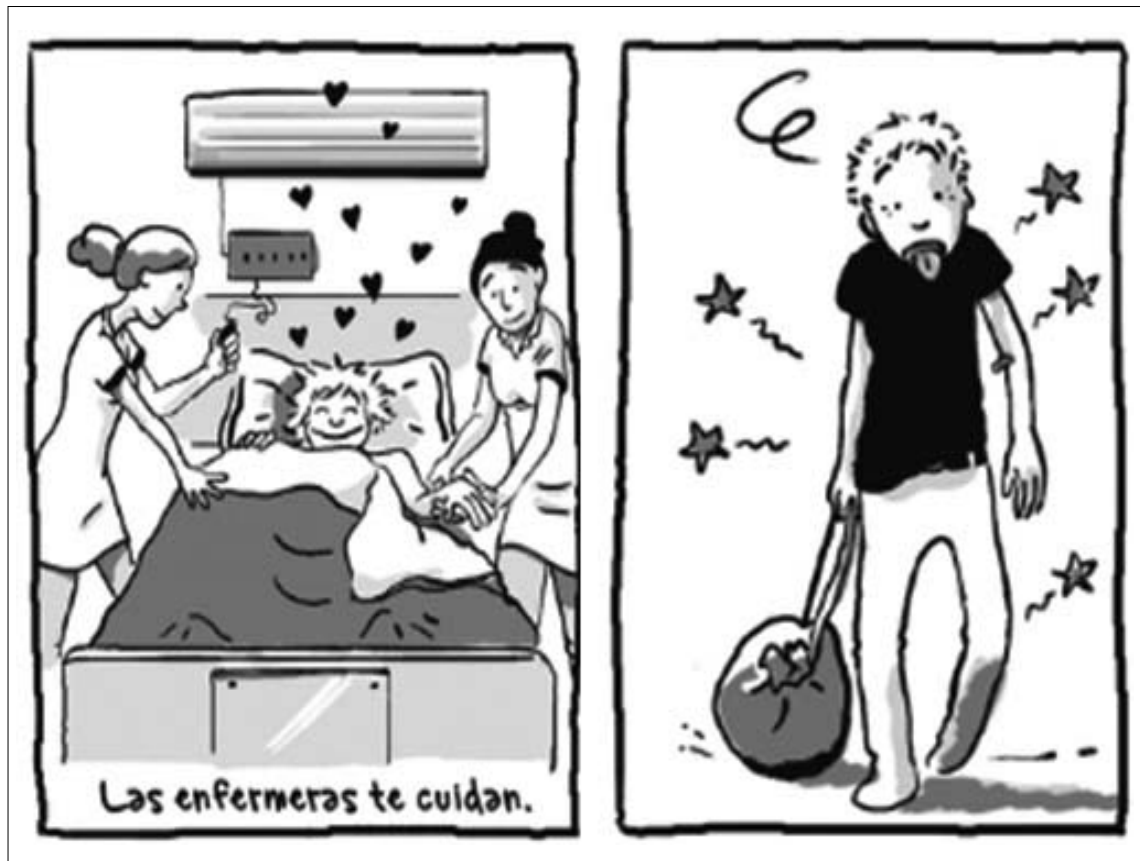


Figura 9 y Figura 10. Ejemplos de metáforas visuales<sup>29</sup>.

### 2.3. El cómic como medio de comunicación

Además de un lenguaje, el cómic es un magnífico medio de comunicación que goza de sus propios formatos de publicación. Jiménez Varea (2006: 198 y ss.) y Gómez Salamanca (2013: 243 y ss.) distinguen, entre otros, los siguientes:

- Formatos de inserción en prensa: humor gráfico o viñeta individual; tira cómica; tira, página y suplemento dominical.
- Formatos propios: cuaderno de historietas; *comic book*; *prestige*; historieta, novela gráfica, manga; webcómic.

Formatos que, dirigidos a los diferentes sectores de la población, abordan infinidad de temas con los propósitos más variados: la sátira

social y política, la aventura, la ciencia ficción, el erotismo, la educación médica y sanitaria, o la autobiografía, por citar unos cuantos.

Conviene precisar que tan solo me detendré en estos dos formatos —la historieta destinada a la educación médica y sanitaria, y la novela gráfica con temática en torno a la enfermedad—, pues son los que más me interesan a efectos didácticos.

#### 2.3.1. Historietas

La historieta se está convirtiendo paulatinamente en uno de los instrumentos más utilizados en España para la promoción de la salud y la educación médico-sanitaria. Pero no crea que su empleo en este terreno es reciente.

<sup>29</sup> Isabel Franc y Susanna Martín. Alicia en un mundo real. Barcelona: Norma Editorial; 2012. pp. 15 y 110. © 2012 Isabel Franc y Susanna Martín, y Norma Editorial.



**Tabla 1.** Onomatopeyas y sus significados.

| Onomatopeya  | Significado                                    |
|--|--|
| ¡TAP!  | Apertura/Cierre de los envases de medicamentos |
| Aaarrggg<br>¡GRRRRRR!                                | Enfado, ira, rabia                             |
| ñam, ñam; glup; gloup; gnum, gulp; cronch/crunch     | Deglución                                      |
| ¡¡AARRGH!!   | Dolor  |
| ¡PLAF!   | Golpe  |
| Bu-Bum Bu-Bum Bu-Bum                                 | Latidos del corazón                            |
| ¡Buaaaa! ¡bua, bua! BUUUAAAHHH<br>GÜEEEEEE, GÜEEEEEE | Llanto (de adultos y de bebés)                 |
| RAS RAS  | Rascado  |
| ¡uuuuh, uuuuh! ¡niinoo, niinoo!                      | Sirena de ambulancia                           |
| PIC PUC PIC<br>Bip Bip                               | Teclado del móvil                              |
| DING DONG  | Timbre de puerta                               |
| Riiing, riing  | Timbre de teléfono                             |
| cof, cof, cof  | Tos  |
| ¡BLEEERG! ¡BLEERG!<br>¡BOURG!<br>BLAAARRGG           | Vómito   |

Ya en la década de los cuarenta cobran existencia en los Estados Unidos las primeras revistas de historietas con carácter puramente instructivo, como *Real Life Comics*, *Real Fact Comics* y *True Comics*, que consistían en antologías de figuras literarias, eventos históricos o personajes destacados de la historia, de la ciencia y de la medicina. De entre ellas, cabe destacar la revista *True Comics*<sup>30</sup>, cuyo primer número, aparecido en abril de 1941, se estrenó, junto con otras historietas, con la dedicada a la fiebre amarilla y al doctor Walter Reed y sus colegas. El éxito alcanzado fue tal que en tan solo diez días se agotaron los 300 000

ejemplares de la revista y pasó a editarse con una periodicidad mensual en vez de bimestral como estaba previsto (Hansen, 2004: 159). A este primer número le sucedieron setenta y siete más, en los que se narraban diversos, a la par que fascinantes, episodios de la historia de la Medicina.

A lo largo de estos más de setenta años, las iniciativas de utilización de la historieta como herramienta para la divulgación en general y para la promoción de la salud y la educación médico-sanitaria en particular han ido en aumento en diversos países. A diferencia de otros materiales destinados a los pacientes, como los folletos o

<sup>30</sup> Los setenta y ocho números de la revista *True Comics* se encuentran en formato PDF en *Michigan State University Libraries*: <http://www.lib.msu.edu/branches/dmc/collectionbrowse/?coll=39>

guías de salud, «health information comics have the potential to do much more than simply convey facts about an illness; they can also support patients in dealing with the social and psychological aspects of a condition» (McNicol, 2014: 50).

En España, en concreto, cada vez son más numerosas las entidades públicas y privadas que intentan llegar a distintos colectivos elaborando historietas, traduciéndolas o adaptándolas a las culturas de los usuarios previstos. Cabe mencionar, a modo de ejemplo, la colección sobre la talasemia, la drepanocitosis y la transfusión editada por ALHETA (Asociación Española de Lucha contra las Hemoglobinopatías y Talasemias); *Un día como hoy (el cáncer de mama entró en casa)*, de la Sociedad Española de Senología y Patología Mamaria (SESPM) y Pfizer; la intensa tetralogía dedicada al trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), obra de Juan A. Hormaechea —jefe del Servicio de Psiquiatría y Psicología en Hospital Quirón Bizkaia— y de los dibujantes Rober Garai y Roberto Bergado; la historieta *Lo que todo el mundo debe saber sobre la esclerosis múltiple*, de la Federación Española para la Lucha contra la Esclerosis Múltiple; la adaptación del cómic *¿Hablamos? Infórmate y comparte lo que sabes sobre el VIH*, dirigido a los inmigrantes y editado en 14 idiomas por el Ministerio de Sanidad; o *Aventura en Radioterapia*, historieta obra de profesionales de la Unidad de Oncología Radioterápica del Hospital «Carlos Haya» de Málaga, avalada por la Sociedad Española de Oncología Radioterápica y premiada en el año 2009 por la Sociedad Española de Enfermería Oncológica.

Ahora bien, se preguntarán —y con razón— qué utilidad didáctica puede tener este tipo de material para los estudiantes de Medicina. A mi juicio, su potencial docente es extraordinario por las razones que esgrimo a continuación.

Comencemos por el análisis de dos de los diversos factores extralingüísticos que condicionan no solo los mecanismos formales utilizados en la redacción y presentación de los textos, sino tam-

bién el contenido y los conceptos que en ellos se manejan; es decir,

- quién comunica y a quién se comunica: naturaleza del emisor y del destinatario;
- el propósito: para qué se desea comunicar.

Elaboradas por entidades públicas y privadas, así como por profesionales sanitarios, esta clase de historietas están pensadas básicamente para la población general, aun cuando en el prólogo de algunas de ellas, las menos, se haga referencia a los médicos, como podemos leer en un fragmento del prólogo de *Un día como hoy (el cáncer de mama entró en casa)*, escrito por Vázquez Albaladejo, presidente de la SESPM:

La SESPM y Pfizer apostaron conjuntamente por este proyecto con la idea de llegar a médicos y pacientes de forma diferente, permitiendo la introspección y la vivencia desde 2 historias representativas de la enfermedad y la tipología de pacientes<sup>31</sup>.

Con estas historietas, destinadas a la promoción de la salud y la educación médico-sanitaria, se persiguen varios propósitos, que de ningún modo han de ser excluyentes:

- 1) Contribuir a la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos: a) evitar la aparición o extensión de enfermedades; b) contrarrestar los efectos nocivos de determinados hábitos; c) educar sobre hábitos de salud adecuados.
- 2) Dar recomendaciones para la prevención de enfermedades o situaciones de riesgo, así como para la actuación ante estados de convalecencia.
- 3) Informar sobre enfermedades, pruebas, procedimientos quirúrgicos y modalidades de tratamiento.
- 4) Reforzar la información verbal proporcionada a los pacientes y cuidadores en los centros sanitarios por los profesionales.

<sup>31</sup> La historieta se puede descargar de forma gratuita desde esta dirección: [http://www.sespm.es/file/doc/312770/312770-23.Un\\_Dia\\_Como\\_Hoy.pdf](http://www.sespm.es/file/doc/312770/312770-23.Un_Dia_Como_Hoy.pdf)

5) Favorecer la comprensión de una enfermedad por parte del paciente a fin de mejorar el autocuidado y también por parte de familiares o cuidadores para que sepan cómo apoyar y ayudar al enfermo.

A fin de lograr tales propósitos, los artífices de estos materiales han de adaptar el lenguaje al modo de pensar y de discurso de sus destinatarios, y acercar la terminología médica a los no expertos a través de los denominados «procedimientos de desteterminologización» (véase Ficha 3). Es decir, a través de estrategias destinadas a facilitar al destinatario la recepción de la información transmitida, el acceso, sin opacidades, al contenido, y a asegurar la eficacia de la comunicación, tales como la explicación,

la definición, estrategias de base analógica —ejemplos, comparaciones y metáforas— o la información acerca de determinadas denominaciones (§ 3.2.). Veamos unos cuantos ejemplos ilustrativos:

- Explicación: «Después vendrán unas sesiones de quimioterapia para atacar cualquier posibilidad de que el cáncer se haya metastatizado. O sea, que se haya extendido»<sup>32</sup>.
- Definición: «La técnica se llama Truccut. Es un simple pinchazo con una aguja un poco gruesa para coger una buena muestra de tejido y poder analizarla»<sup>32</sup>.
- Estrategias de base analógica como las que podemos observar en la viñeta derecha de la Figura 11.

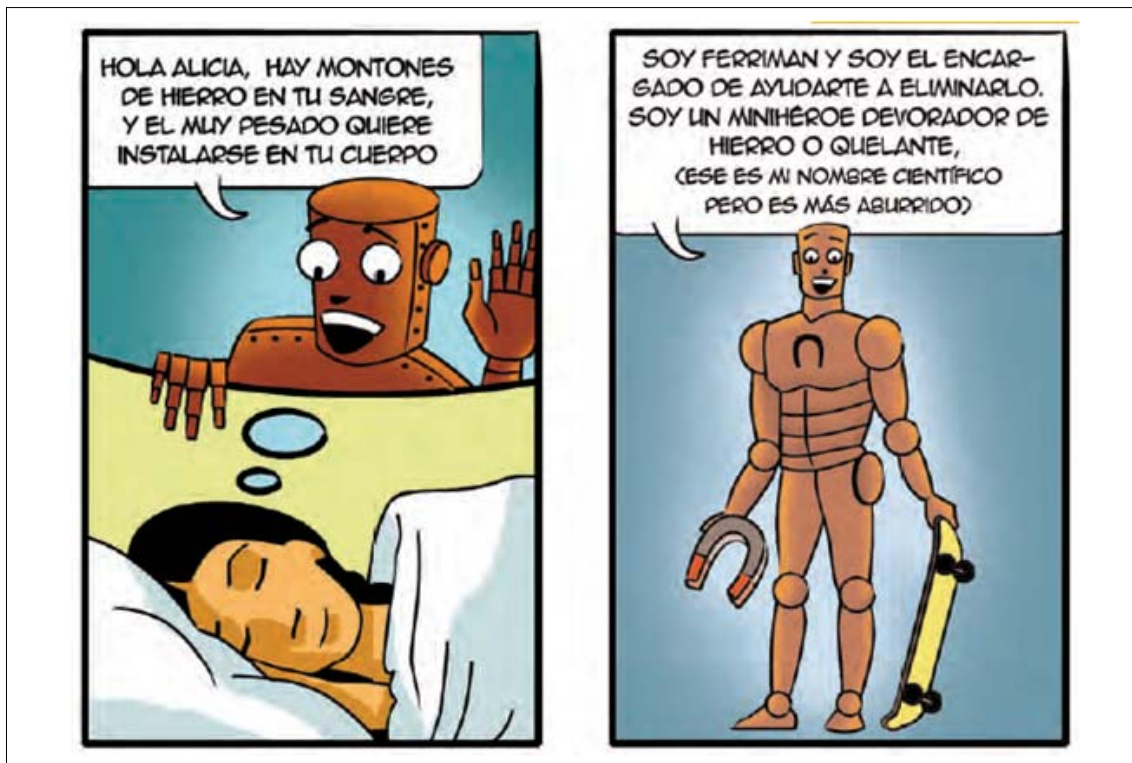


Figura 11. Ejemplo de procedimientos de desteterminologización<sup>33</sup>.

<sup>32</sup> Un día como hoy (el cáncer de mama entró en casa). Valencia: SESPM y Pfizer; 2010. pp.60 y 36-37, respectivamente.

<sup>33</sup> La aventura de la talasemia. Badajoz: Asociación Española de lucha contra las hemoglobinopatías y talasemias; 2009. p. 2. Disponible en: [http://www.alheta.com/images/documentos/comic\\_talasemia.pdf](http://www.alheta.com/images/documentos/comic_talasemia.pdf)

Conforme se avanza en los estudios, el discente va reemplazando el lenguaje cotidiano por el lenguaje especializado de la Medicina. Se estima que habrá aprendido unos «20 000 términos al finalizar la carrera y muchos más conforme, una vez egresado de la universidad, vaya completando su formación como residente y comience a cobrar experiencia en el ejercicio profesional de su especialidad» (Navarro, 2013: 46). Por ello, resulta comprensible que tras largos años de intenso estudio ansíen hacer uso de una terminología ajena, por otra parte, a los profanos en medicina, pero cuyo empleo puede constituirse en una barrera infranqueable para la comunicación con los pacientes. De ahí que, como explica De Arana Amurrio (2014a: 1), el lenguaje utilizado en la práctica clínica tenga

[...] muchas veces que descender desde el Olimpo de la ciencia a lo coloquial, a lo que una persona con deseo de ayudar diría a otra que le pide ayuda. Esto exige un esfuerzo, pero es absolutamente necesario para cumplir nuestra principal obligación y el sustrato íntimo de nuestra vocación de médicos.

Por tanto, el conocimiento de estas estrategias por parte de los profesionales sanitarios les ayuda, en definitiva, a comunicarse de manera eficaz con colectivos diversos, lo que, sin duda, repercute en una mayor confianza en la relación médico-paciente, en la satisfacción del usuario, en la adherencia terapéutica, en mejores resultados clínicos en el curso de las enfermedades, en menores quejas o reclamaciones por mala praxis y hasta en la reducción de la hiperutilización de las consultas.

Apuntaba antes que uno de los propósitos de estos materiales es favorecer la comprensión de una enfermedad por parte del paciente a fin de mejorar el autocuidado y también por parte de familiares o cuidadores para que sepan cómo apoyar y ayudar al enfermo. Si bien es cierto que en este sentido la novela gráfica no tiene parangón, algunas de estas historietas contribuyen, asimismo, a hacer comprender la

enfermedad desde el punto de vista del paciente y su entorno. Este es el caso, por ejemplo, de la historieta *ATENTA*<sup>34</sup>, dedicada al trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), obra de Juan A. Hormaechea —jefe del Servicio de Psiquiatría y Psicología en Hospital Quirón Bizkaia— y del dibujante Roberto Bergado.

Conscientes de la importancia del diagnóstico precoz y de hacer entender la enfermedad especialmente a las familias con el fin de mejorar la calidad de vida de sus hijos y de prevenir posibles complicaciones futuras, sus autores idearon *ATENTA*. Es más, Bergado llegó a explicar en una entrevista concedida a *El Mundo* (Arostegi, 2010) que lo que pretendían era «que el cómic fuera más allá de la comunicación verbal de la consulta para que el que lo leyera se pusiera en la piel de la persona que sufre este trastorno».

Y lo logran. El lector se pone en la piel de los afectados y hasta llega a sentir en sus propias carnes la angustia de la protagonista de la historia, Mar, una joven de 17 años a la que de niña no le diagnosticaron este trastorno que llega a detectar a través de su sobrino, también con TDAH. Y todo ello gracias al lenguaje del cómic, que el artista Roberto Bergado emplea con maestría. La capacidad comunicativa del material es enorme por la fuerza visual de un dibujo nervioso, inquieto, por el contraste y la paleta de colores que no se escogen al azar, sino que tienen una función narrativa específica.

La historieta se convierte, en tan solo unas cuantas páginas, en la herramienta perfecta para ir sumergiendo al lector en los síntomas —comportamiento hiperactivo con una marcada falta de atención y de continuidad en las tareas, impulsividad, actividad sin límite, irritabilidad— y en las consecuencias negativas de un diagnóstico tardío —problemas en el entorno familiar y de tipo social, académico y laboral. Amén de hacerle entender la importancia de que los enfermos se sometan a tratamiento.

¿Qué libro de texto o manual de medicina es capaz de transmitir a los estudiantes las vivencias y consecuencias asociadas a trastornos o

<sup>34</sup> Hormaechea JA, Bergado R. *ATENTA*. 2ª ed. Bizkaia: Roberto Bergado; 2010. Disponible en: <http://www.robernet.net/PDF/ATENTA20111101-web.pdf>



enfermedades como la que se narra en esta historieta?

### 2.3.2. *Novelas gráficas*

En el apartado anterior, afirmaba que la novela gráfica no tiene parangón a la hora de ayudar a la comprensión de la enfermedad desde el punto de vista del paciente y su entorno.

A diferencia de la historietas, las novelas gráficas —material enormemente motivador de clara vocación adulta— no son obra de entidades públicas o privadas ni de profesionales sanitarios que aspiran a la promoción de la salud o la educación médico-sanitaria de la población general, sino fruto de las vivencias asociadas al enfermar de sus autores, sean ellos los propios dolientes o algún miembro de su familia. Autores que utilizan el lenguaje del cómic como medio de expresión de sus experiencias, de sus sentimientos más íntimos y de su percepción del entorno que les rodea. En ellas la enfermedad y todo lo que ello conlleva es, pues, el núcleo temático. Barrero aporta una idea importante sobre este medio de expresión frente a otros:

[...] es un medio que permite al autor representarse enfermo, no sólo recordarse o relatar. En el cine es posible si el afectado sigue enfermo, pero en [la novela gráfica] siempre puede, y además se representa con los estigmas o cargas que el autor quiere plasmar mediante el dibujo, lo que dota de un valor añadido a la biografía que el relato escrito no puede mostrar mediante la mera descripción<sup>35</sup>.

Navarro —quien dedica en su bitácora *Laboratorio del lenguaje* varias entradas a la novela gráfica de tema médico— opina que nos hallamos ante «una de las manifestaciones más vivas e interesantes de la literatura contemporánea» (2010), que ofrece «la posibilidad de conseguir, con muy pocas palabras y unas imágenes pode-

rosas, cotas de emotividad y poesía muy difíciles de alcanzar con tan pocas páginas en la novela narrativa tradicional» (Navarro, 2014).

Este tipo de novelas permite conocer hechos y situaciones que difícilmente se encuentran en los libros de texto tradicionales de medicina. Y, a diferencia del cine o la novela tradicional, exige una implicación mayor del lector, pues le obliga a la participación activa en la decodificación del conjunto de códigos diversos de lenguajes o paralenguajes diferentes que entran en juego en la narración (Gasca et al., 2001: 14; McNicol, 2014: 50), lo que, indudablemente, favorece y refuerza el proceso de enseñanza-aprendizaje de contenidos fundamentales en los estudios de Medicina sin los cuales no parece posible un ejercicio efectivo de la profesión, como, por ejemplo, la empatía, la asertividad o la comunicación de malas noticias.

Son cada vez más numerosas las voces que, especialmente desde el extranjero, insisten en la utilidad de la novela gráfica con la enfermedad como núcleo temático para la formación humana del médico, para la docencia de determinadas habilidades comunicativas<sup>36</sup>. Pero ¿por qué?

Aparte de por las razones aducidas hasta ahora, y gracias a la mixtura de fabulosos recursos tanto gráficos como narrativos, estas obras analizan y retratan, como pocos medios, las sensaciones, los estados anímicos y las reacciones del paciente y de los que le rodean ante el diagnóstico médico, la enfermedad, el dolor, el sufrimiento, la desesperanza, el abatimiento... Su lectura crítica y, como comprobarán en el próximo capítulo, su explotación didáctica por episodios permiten al lector acceder a las experiencias de los pacientes, de la familia y del propio médico, lo que, sin duda, contribuye a dotar al estudiante de Medicina de un bagaje de conocimientos y actitudes que le ayudarán a ejercer mejor su profesión y a desarrollar una mirada crítica sobre la práctica cotidiana de los profesionales de la

<sup>35</sup> Cita tomada de Martos (2014).

<sup>36</sup> Green et al. (2010), Park et al. (2011), Findlay (2012), Mayor Serrano (2012c,d), Williams (2012), Green (2013, 2015), Hawkins (2013), Vaccarella (2013) y Babaian y Chalian (2014).

salud, ya se realice esta en consultorios, salas de urgencias o plantas hospitalarias.

A continuación, analizo dos novelas gráficas que ayudarán a respaldar mis argumentos y a que el lector capte con más claridad el potencial didáctico de este género: *Una posibilidad entre mil* (Fig. 12) y *Alicia en un mundo real* (Fig. 13).

Cualquier estudiante de cuarto curso de Medicina —y no digamos cualquier médico residente— sabe que una trombosis de seno transversal puede provocar una hemorragia subaracnoidea y derivar en un parálisis cerebral, síndrome que a los pocos días de nacer sufrió Laia, la hija de los autores de *Una posibilidad entre mil*. Pero dudo mucho que alcancen a imaginar la incertidumbre, la desolación, el sufrimiento y el miedo de unos padres primerizos ante un diagnóstico de tal envergadura.

Alejada de cualquier consideración plañidera, con un claro tono positivo y a través de una hermosa, tierna y, en ocasiones, impactante elaboración narrativa y, sobre todo, gráfica, la obra relata las vivencias de una familia ante un diagnóstico médico que supone el afrontamiento de situaciones dolorosas, cuando no dramáticas, abruptos cambios en su vida cotidiana y el proceso de la adaptación paulatina de los protagonistas a la nueva situación.

La parálisis cerebral, como queda perfectamente reflejado en la novela, no es un tema exclusivamente médico. Implica, además de a pediatras, hematólogos y neurólogos, a profesionales muy diversos como psicólogos, fisioterapeutas y logopedas. El peregrinaje a centros de salud de unos padres cuya hija padece una parálisis cerebral es, por tanto, interminable a la par que agotador.

La actitud que adopten los profesionales sanitarios cobra, especialmente en estos casos, una importancia singular. Reproduzco aquí la observación que Cristina Durán, madre de Laia, hace sobre el hematólogo que atendió a la niña:

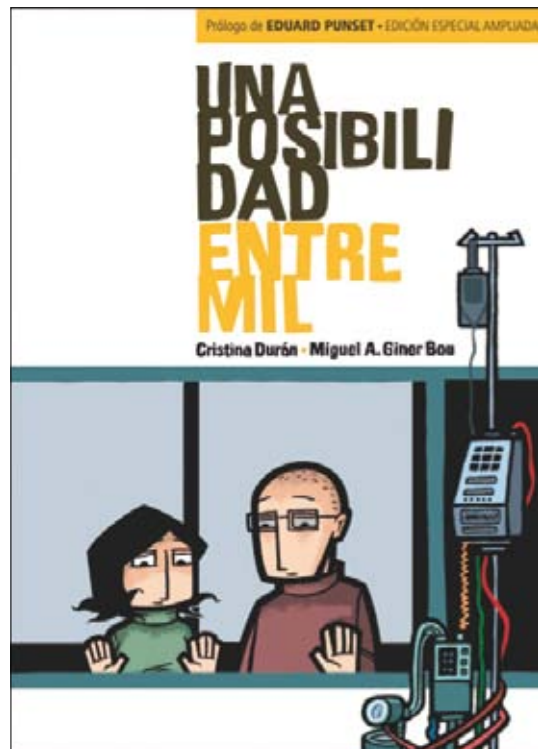


Figura 12. Portada de *Una posibilidad entre mil*<sup>37</sup>.

«[...] El Dr. Rafa Fernández-Delgado nos ha causado una buenísima impresión. Es de esos médicos con los que empatizas. Venir a verle nos carga de energía»<sup>38</sup>.

Sin embargo, la falta de empatía, de asertividad o el uso de una retahíla de términos médicos incomprensibles para el no especialista no consiguen sino agravar más una situación ya de por sí abrumadora, como puede observar el lector de *Una posibilidad entre mil*. Habilidades de comunicación, en definitiva, que se pueden enseñar y aprender precisamente a partir de este género en general y de esta novela gráfica en particular (Capítulo 3).

Cuando se da la coincidencia de que el escritor es al mismo tiempo paciente, como ocurre en *Alicia en un mundo real*, la vivacidad del relato es extraordinaria. Isabel Franc narra en primera

<sup>37</sup> Cristina Durán y Miguel A. Giner Bou. *Una posibilidad entre mil*. Madrid: Ediciones Sins Entido; 2011. © 2011 Ediciones Sins Entido.

<sup>38</sup> Cristina Durán y Miguel A. Giner Bou. *Una posibilidad entre mil*. Madrid: Ediciones Sins Entido; 2011. p. 78. © 2011 Ediciones Sins Entido.



Figura 13. Portada de *Alicia en un mundo real*<sup>39</sup>.

persona su particular vivencia con el cáncer de mama —si bien algunas de las situaciones y de los personajes referidos son, como apunta la guionista, pura fantasía. Y con la ayuda de las enormemente expresivas viñetas de Susanna Martín, nos hace partícipes de una experiencia común para muchas mujeres que han recibido el mismo diagnóstico: interminables visitas a especialistas diversos, tratamientos agresivos y sus secuelas, y mastectomía.

El relato, que descuella por su tono desenfadado, irónico, desprovisto del menor atisbo de auto-compasión, consigue hacernos entender y hasta

sentir lo que una paciente pasa durante todo el proceso de la enfermedad hasta su curación.

*Alicia en un mundo real* no solo reviste interés por el tema que aborda y porque plantea cuestiones de diversa índole tales como la búsqueda de variadas e insólitas terapias alternativas, los prejuicios sociales que origina el cáncer, el derecho a morir dignamente o la recuperación de la autoestima de las pacientes, sino porque, una vez más, es un reflejo de la actitud de los profesionales sanitarios en su quehacer diario, una muestra de la percepción de una consulta desde el otro lado de la mesa, el de la paciente.

Constituye, pues, al igual que otras muchas novelas gráficas del estilo (véase Apéndice 1), un material con un potencial didáctico enorme para el estudiante de Medicina, ya que supone una vía de aproximación a las vivencias, los sentimientos y las experiencias de los enfermos y familiares, un canal de observación e interpretación de situaciones difíciles de intuir durante la formación académica —y, en ocasiones, también al principio del ejercicio profesional— así como un excelente ejercicio de reflexión y discusión sobre la práctica cotidiana de los profesionales de la salud.

Reitero, para finalizar este capítulo, la conveniencia de explotar con tiempo y esmero esta modalidad comunicativa tan rica en posibilidades de utilización en el aula y, a la vez, tan estimulante y amena para los alumnos. Su atractivo formato, además de la brevedad de las obras, sitúa al cómic en una magnífica disposición para disminuir las eventuales resistencias de los lectores, asimilar mejor determinados contenidos e incluso, como comprobarán en el próximo capítulo, ejercitarlos mediante la explotación didáctica de las viñetas.

<sup>39</sup> Isabel Franc y Susanna Martín. *Alicia en un mundo real*. Barcelona: Norma Editorial; 2012. © 2012 Isabel Franc y Susanna Martín, y Norma Editorial.

