

El lenguaje del cómic a disposición de la divulgación médico-sanitaria: *Alzheimer. ¿Qué tiene el abuelo?**

M.ª Blanca Mayor Serrano**

Mercè BOADA (2010): *Alzheimer. ¿Qué tiene el abuelo?* Barcelona: Lundbeck. Grupo Saned; 20 págs. ISBN: 978-84-96835-31-3. Disponible en: <www.familialzheimer.org/media/libros/que-tiene-el-abuelo/comic-que-tiene-el-abuelo.pdf>.



Con el objetivo de informar sobre la enfermedad de Alzheimer y de ayudar a los más pequeños y jóvenes a comprenderla y convivir con ella, la compañía farmacéutica Lundbeck ha puesto a su disposición, de forma gratuita, la historieta *Alzheimer. ¿Qué tiene el abuelo?*

Esta bellísima publicación, que ha contado para su elaboración con la participación de la neuróloga y directora

médica de la Fundació ACE (Institut Català de Neurociències Aplicades), Mercè Boada, está publicada en cuatro lenguas: castellano, catalán, gallego y euskera. Narra la historia de Ramón, un anciano que comienza a sufrir los primeros síntomas del Alzheimer, y de su nieto, Julio, un joven que, durante unas vacaciones de verano en el pueblo de sus abuelos, irá descubriendo este tipo de demencia degenerativa y la importancia de colaborar para su diagnóstico.

Evidentemente, el mérito de esta publicación no radica tanto en qué cuenta —contenido que podemos encontrar sin mayor dificultad en forma de folletos, guías, libros de texto, etcétera—, sino en cómo lo cuenta, en el modo en que presenta la información con el propósito de ayudar a niños y adolescentes de entre 10 y 16 años de edad a comprender el Alzheimer y a convivir con él.

Resulta fascinante de qué manera sus creadores hacen uso del lenguaje del cómic, y por ende de la narración, para abordar, a lo largo de un entrañable relato de 16 páginas, una serie de contenidos básicos relativos a los primeros síntomas de esta enfermedad y a la importancia de estar informado para saber cómo ayudar y cuidar al enfermo. Pero antes de explicar cómo abordan estos contenidos, conviene dedicar unas líneas a tres de los múltiples elementos identificativos de este género: la viñeta, el cartucho y el bocadillo.

La unidad narrativa básica de la historieta es la viñeta, configurada por imágenes, con texto o sin él, y por textos explicativos que completan las informaciones transmitidas por ella. La información se presenta por medio de dos convenciones gráficas: el cartucho o cartela, y el globo o bocadillo. El cartucho consiste, en palabras de Gasca y Gubern (1998: *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, p. 412), en

[...] cápsulas insertas dentro de la viñeta o entre dos viñetas consecutivas (las primeras se denominan a veces *apoyaturas*), cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen o de la acción, facilitar la continuidad narrativa, o reproducir el comentario del narrador.

Con los globos o bocadillos 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 viñeta se convierte, así, en el escenario perfecto para que el lector vaya captando cuáles son, entre otros, los primeros síntomas del Alzheimer (véanse las figs. 1 y 2):

* Deseo expresar mi agradecimiento a la compañía farmacéutica Lundbeck por autorizarme de inmediato la reproducción de las viñetas.

** Redactora, revisora, traductora autónoma. Múnich (Alemania). Dirección para correspondencia: blancamayor@yahoo.es.



Fig. 1. Alzheimer. ¿Qué tiene el abuelo? (p. 9)



Fig. 2. Alzheimer. ¿Qué le pasa al abuelo? (p.10)

pérdida de memoria, que se inicia con olvidos frecuentes de cosas que se acaban de hacer; incapacidad para aprender nueva información y para recordar cosas que se sabían en el pasado; dificultad para encontrar las palabras correctas para expresarse.

Estos síntomas, y las reacciones de los familiares, no solo se van plasmando en los globos o bocadillos —con un registro coloquial y con abundancia de oraciones simples, lo que hace el texto más atractivo y dinámico (véase la fig. 2)—, sino también en las expresiones, en los gestos, en los movimientos de los personajes, que parecen cobrar vida propia gracias a la técnica del cómic: el encuadre, los signos cinéticos o las metáforas visuales.

La diversidad de recursos disponibles en la Red sobre este mal y la importancia de documentarse para saber cómo apoyar y cuidar al enfermo es un contenido presente en la mayoría de los materiales destinados a los pacientes y sus familiares. Pero hacer comprender a un joven la importancia

y la utilidad de estar informado e involucrarlo en tal labor no es tarea fácil.

El lenguaje del cómic se pone, de nuevo, a disposición de los artífices de *Alzheimer: ¿Qué tiene el abuelo?*, quienes a través de una expresiva y actual viñeta (véase la fig. 3) muestran cómo informarse sobre esta enfermedad y cómo ayudar al enfermo mediante consejos, sugerencias, juegos, ejercicios de memoria, etcétera, para que se mantenga activo y estimular su atención y concentración, ente otros objetivos.

No cabe duda de que Lundbeck ha sabido aprovechar la empatía que proporciona este formato narrativo sobre los lectores para acercar la enfermedad de Alzheimer a la población juvenil; sus elementos constitutivos —narrador, acción, personajes, tiempo y espacio— dotan al texto de un gran potencial informativo.

Al relatar, pues, en un determinado periodo de tiempo hechos vividos por personajes, con los cuales el destinatario pueda identificarse fácilmente, la historieta se transforma en una herramienta idónea para la divulgación médico-sanitaria.



Fig. 3. Alzheimer. ¿Qué tiene el abuelo? (p. 11)