

El cómic como elemento transformador de la sociedad: precariedad y salud mental en algunas autoras contemporáneas¹

Laura Pache Carballo
Universitat Autònoma de Barcelona

1. Introducción

En el cómic actual, muchas de las autoras describen la sociedad en la que viven y hablan de inquietudes propias del momento, como las relaciones, la soledad, la precariedad, la economía o la salud mental. Esto va unido al bienestar, uno de los temas de los que se ocupa la ONU en el tercero de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS),² el cual persigue “garantizar una vida sana y promover el bienestar de todos a todas las edades” (Barredo, Agyepong, Liu y Reddy). Dicho concepto promueve la salud física y mental de las personas para que sean capaces de desarrollar sus actividades y resulten productivas tanto en el ámbito personal como en el profesional, contribuyendo, así, de forma positiva a la sociedad. Esta agenda de propósitos ofrece una mirada transformadora donde la sostenibilidad social se encuentra en la base. Suscrita por todos los Estados miembros, proyecta una dimensión claramente colectiva, de la que participa también el arte. Por otro lado, cabe entender la salud como un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente como la ausencia de afecciones o enfermedades. El goce del grado máximo de salud que se pueda lograr es uno de los derechos fundamentales de todo ser humano sin distinción de raza, religión, ideología política o condición económica o social. Y aquí faltaría añadir de género, puesto que todavía existe mucha desigualdad, algo que también denuncia la propia ONU, dedicando uno de los diecisiete objetivos exclusivamente a ello,³ aunque cabría preguntarse si no debería aplicarse esa perspectiva a cada uno de los otros puntos, de forma transversal.

Claras estas premisas, nos ocuparemos aquí de autoras de cómic, en varias de sus manifestaciones, porque a través de dichas creadoras queremos poner de relieve la precariedad, la desigualdad y la enfermedad que retratan, esto es, la falta de bienestar físico, mental y social. Exponemos, de esta suerte, dos bloques que presentan continuidad, traspasados por la perspectiva de género como están, y que pretenden evidenciar el impacto que tienen las condiciones sociales en el bienestar de todos y a todas las edades, tal y como manifiesta las Naciones Unidas. Por eso, en el primero, veremos algunas novelas gráficas que retratan las carencias de las nuevas generaciones, escritas por mujeres, para entender su intimidad, sus vidas, el entorno y contexto en el que viven muchas de ellas. Mientras, en el segundo encontraremos algunas publicaciones que tratan explícitamente sobre salud mental, en forma de trastornos concretos que muchas de sus autoras comparten en las páginas de manera autobiográfica, en forma de Medicina o Patografía Gráfica. De este modo, el cómic se pone al servicio del bienestar, exhibiendo, dando voz y denunciando algunas de estas

¹ Este artículo se ha redactado en el marco del proyecto internacional *Cómic & ODS3 Salud y Bienestar. Investigación sobre Cómic y Novela gráfica al servicio de la Salud y el Bienestar* – GFI Grant for Internationalization Call 2022, financiado por la Università degli Studi di Torino.

² Este conjunto de objetivos globales pretende “erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todos como parte de una nueva agenda de desarrollo sostenible [...] Para alcanzar estas metas, todo el mundo tiene que hacer su parte: los gobiernos, el sector privado, la sociedad civil y personas como usted” (Naciones Unidas, s.f.).

³ Así, encontramos el Objetivo de Desarrollo Sostenible número cinco, que propone “Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas” (Naciones Unidas 2018, 31).

problemáticas desde el punto de vista de mujeres jóvenes en la sociedad española actual. Capaces, así, de abordar temas que hasta hace poco eran tabú y de los que se desprende una necesidad imperiosa de ser abordados, con una perspectiva social innegable. Si uno de los objetivos mundiales es mejorar la salud de las personas, la dimensión mental no puede quedar de lado. Lo interesante de esta perspectiva es entender el alcance de las manifestaciones culturales y su función en la sociedad: “culture must be restored as a crucial tool for understanding our society, and has to find far-reaching solutions to structural problems” (Bettina en Catalá-Carrasco, de la Fuente y Valdivia, 110). Con este trabajo, pretendemos, por un lado, dar a conocer la creación de autoras en el ámbito del cómic actual en España, centrándonos en varios temas y diferentes apuestas artísticas; por otro, evidenciar la eficacia del cómic como herramienta para favorecer el bienestar.

Terrones ofrece un panorama internacional de obras que cuestionan la relación entre mujer y cómic, ocupándose de contextos en los que se dan vínculos entre los contenidos, su tratamiento y la perspectiva de género de algunas creadoras a partir del año 2000. Interesante al respecto resultan asimismo las reflexiones que vierte Cortijo en su texto dedicado a repasar diferentes cuestiones que envuelven el concepto “cómic femenino”, aunque presente el horizonte propio de una década anterior, se trata de una realidad en constante movimiento, por lo que resulta relevante destacar una cita por alumbrar las obras que aquí nos ocupan:

El eterno femenino ha explotado en mil pedazos, se ha fragmentado como las viñetas de una página y cada mirada, cada imagen dibujada es una toma de posesión de una historia propia, de una voz y una definición individual de una cosmovisión femenina (Cortijo, 234).

Tal y como reconoce la estudiosa, la creación femenina continúa siendo poco conocida y reconocida, aún hoy, algo que reivindicar estas autoras contemporáneas de forma indirecta a través de sus obras, o directa, en alguna de sus intervenciones.⁴ En este contexto, las autoras se muestran conscientes de su género y crean desde él, así como desde su posicionamiento ante el mundo; pretendiendo, además, proyectar una obra universal, aun con miradas, trazos, temas y estilos plásticos distintos.

Si volvemos a los informes elaborados por las Naciones Unidas, podemos observar la enorme brecha que separa los dos géneros en el mundo actual:

Globalmente, las mujeres están en capacidad de alcanzar, en promedio, sólo el 60 por ciento de todo su potencial, medido por el IEM (Índice de Empoderamiento de las Mujeres). Alcanzan, de media, el 72 por ciento de lo que logran los hombres en dimensiones clave del desarrollo humano, según el IGPG (Índice Global de Paridad de Género), lo que refleja una brecha de género del 28 por ciento. Estos déficits y disparidades de empoderamiento son perjudiciales no

⁴ Este es el caso de Conxita Herrero en el discurso de los premios del Salón Internacional del Cómic de 2017, donde reivindica la falta de representación de las mujeres y la pasividad de sus compañeros hombres: “de unas treinta nominaciones, más o menos, solo estábamos nominadas tres chicas” (Conxi & Meri, 0m46s). Nadie hizo nada, en comparación con el festival de Angoulême, en que los hombres nominados, ante la ausencia de candidatas mujeres, se retiraron de la lista exigiendo su inclusión; el propio Daniel Clowes catalogó el episodio como “un desastre ridículo y vergonzoso”. La respuesta de Ficomic, escueta, apareció días después en la plataforma X (antiguo Twitter), donde dejaba claro que la responsabilidad no era exclusivamente suya, sino algo de alcance general: “Conxita Herrero denuncia la poca presencia femenina en los Premios. Y recordamos que las nominaciones las hacen los profesionales del sector” (COMIC BARCELONA). Al año siguiente, en 2018, la mitad de los nominados españoles fueron mujeres (Jiménez 2018).

sólo para el bienestar y el avance de las mujeres, sino también para el progreso humano (ONU Mujeres).

De este modo, la igualdad resulta crucial a la hora de construir una sociedad sana y sostenible, y por tanto para que las personas alcancen, a su vez, cierta conciencia del bienestar. Para mejorar dicha situación, los índices arrojados revelan la necesidad de llevar a cabo una acción política integral en diferentes áreas, tales como la sanitaria, la educativa, la de conciliación de vida familiar y laboral o la de prevención de la violencia. Así, proteger la salud física y mental para todos y todas no es solamente un derecho, sino que también fomenta el crecimiento económico y el desarrollo social.

2. La evolución del cómic actual: de la novela gráfica al ámbito sanitario

No hace falta entrar a definir lo que es *cómic*, entendido este como “medio de comunicación perfectamente diferenciado”, con sus variedades, igual que el cine, la pintura o la literatura, y por tanto sus diferentes géneros, registros o tonos (Altarriba 2011, 9; Altarriba 2008). Pero quizá sería conveniente detenerse un momento en la conceptualización de lo que es *novela gráfica*, dados los casos que nos ocupan, así como en su relación con lo que ha venido a llamarse *Medicina Gráfica*. La primera suele asociarse a un tipo de “cómic contemporáneo, adulto y artístico que ha llegado de muy diversas fuentes y a través de corrientes muy diversas”; y con una dinámica “más parecida a la que ha regido las relaciones entre escritores y editores en el mundo de la literatura de autor” (García 2011, 258). Por otro lado, hay que tener en cuenta también la utilidad que posee el término para desgajarse de la tradición que lo relaciona con un destinatario infantil. Tal y como señala Romero Jódar (105 y 109):

the term [graphic novel] was also employed for commercial reasons; that is, the comic-book has been usually considered to be directed to a teenager and children audience, whereas the graphic novel is directly addressed to a mature and adult readership [...] The graphic novel thus distanced itself from the “childish” nature of comicbooks contributing to a certain “maturation” of the comics within the Postmodern world.

Conscientes de que se trata de una manifestación artística capaz de tratar asuntos de todo tipo (no únicamente *cómicos*) ligados plenamente a la actualidad, y con todos sus matices, este “novenno arte” o “arte secuencial” bebe en parte de la literatura, así como de otros lenguajes (Barbieri, 24), de la cultura de la imagen, de lo popular (Bajtín). Por eso resulta especialmente útil a la hora de proyectar la sociedad actual desde un posicionamiento prismático. Para Trabado Cabado (225), la novela gráfica se caracteriza, entre otras cosas, por evitar los convencionalismos de las historias de detectives, de ciencia ficción, de fantasía, de aventuras y, en general, de cualquier ficción de género. La novela gráfica crea, según este autor, toda una gama de nuevos recursos narrativos con los que reflejar la vida y los aplica según las propias necesidades de la narración. Además, hay que considerar que, a diferencia de otros formatos insertos en prensa como el humor gráfico, la tira cómica o las viñetas individuales, esta presenta un formato propio y vendría a representar uno de los últimos intentos del género de abrazar la respetabilidad cultural, afirmándose con calidad y suficiente madurez expresiva. Para llegar a ser, en palabras de Santiago García (2010, 37), “un objeto de reflexión crítica”; esto es, un tipo de cómic moderno que reclama lecturas algo distintas del cómic de consumo tradicional, pasando por un proceso de resignificación como género literario capaz de sostener todo tipo de lecturas e interpretaciones. En la medida en que el mundo de la cultura se interroga sobre una crisis sistémica, se fomenta una reflexión filosófica, literaria y artística, extendiéndose a

sectores tradicionalmente considerados marginales, como el mundo del cómic, desde perspectivas variadas como el humor, la sátira, lo absurdo, la distopía, el testimonio o la autobiografía, que aportan su visión crítica de la contemporaneidad (Catalá-Carrasco), erigiéndose estas como formas de contranarrativa. No en vano, se trata de uno de los “medios de comunicación de masas más populares de la época contemporánea” (Vilches 2019, 26). Con una tradición que aúna elementos costumbristas del tebeo de la escuela Bruguera y una capacidad de crítica social heredada del cómic *underground* de los setenta y ochenta, junto a la variante autobiográfica y testimonial que llegan en el nuevo milenio, acaba erigiéndose como instrumento indiscutible de cuestionamiento social. En diálogo con las movilizaciones callejeras, la narrativa gráfica pone al desnudo los efectos de la crisis a nivel individual y colectivo.

Por otra parte, el término *Medicina Gráfica*, acuñado por el médico británico y autor de cómics Ian Williams, hace referencia a la interacción del cómic con el mundo sanitario. A su lado, el de *Patografía Gráfica*, creado por Michael Green, profesor en la facultad de medicina de Pennsylvania, definiría el cómic que tiene como tema principal la enfermedad narrada por alguno de sus protagonistas. Vemos aquí, pues, la intersección entre este medio y el discurso de la atención médica, tal y como lo define Williams en su página web.⁵ Este tipo de prácticas supone una serie de ventajas tanto para enfermos como para profesionales de la salud, yendo más allá del ámbito estrictamente cultural, para hacer hincapié en la dimensión más humana del tratamiento:

Recent scholarship has shown how reading these graphic pathographies can be helpful to patients as they navigate illness and the medical system, and also to medical students and practitioners as they seek to understand the impact of illness on patients beyond the walls of the hospital (George, Green y Mayers).

Se revelan, así, el cómic y la viñeta como medios de divulgación y de reivindicación, también en ámbito sanitario. Con relación a esto, la Medicina Gráfica ofrece la posibilidad de mejorar la comunicación médica, un elemento fundamental en la construcción social de lo que vendría a ser, ampliamente entendido, el bienestar. Y no solo, puesto que el mismo Williams (s.f.) matiza las posibilidades de la disciplina, la cual incluye, dice,

graphic memoirs of illness, educational comics for both students and patients, academic papers and books, gag strips about healthcare, graphic reportage and therapeutic workshops involving comic making, as well as many other practices and source material, both fictional and non-fictional.

Hace años que esta clase de materiales gráficos viene utilizándose en sanidad, sobre todo en el mundo anglosajón. Se trata de herramientas de información para pacientes y profesionales de la salud, un instrumento valioso para la docencia y apropiado para la reflexión. Uno de sus grandes logros reside en la forma en que humaniza la enfermedad, introduciendo una mirada personal y cercana en un sector científico. Así, si el cómic y la viñeta se han usado como medio de divulgación en salud, no ha sido hasta la creación del término Medicina Gráfica cuando se ha podido estudiar y utilizar en todas sus posibilidades. Todo esto gracias a la naturaleza misma de la narrativa gráfica, con su lenguaje multimodal capaz de conjugar aspectos visuales y verbales, que hace que se

⁵ En ella puede leerse cómo nace el término: “In 2007 I coined the term ‘graphic medicine’ for the name of this website, mostly because I thought it sounded good. I also began to use it as a handy term to denote the role that comics can play in healthcare and, over time, it has been adopted as the accepted term for this area of study and practice” (Williams, s.f.), algo que luego recogerán Michael Green y Kimberley Myers en el artículo “Graphic medicine: use of comics in medical education and patient care”.

convierta en un medio particularmente apto para el testimonio y para la denuncia social:⁶

En este clima de renovada protesta social, el mundo del cómic no permanece indiferente a las demandas que llegan de las calles, al sufrimiento colectivo e individual que deriva del empobrecimiento general, del desempleo, del quiebre de empresas, de la pérdida de la vivienda, de la corrupción, de la liquidación del estado del bienestar y de la falta de respuestas institucionales.” (Bettaglio, 74)

3. El bienestar y su dimensión social en el comic escrito por mujeres

A pesar de que hay muchas creadoras en este ámbito, tal y como señalaba Conxita Herrero en su discurso,⁷ vamos a centrarnos en algunos nombres representativos de este primer bloque en el que encontramos autoras que hablan, directamente, de los problemas que tiene su generación, dificultades dependientes del entorno y que entrañan, en última medida, variadas formas de malestar. En primer lugar, de Bàrbara Alca (Palma, 1990), diseñadora gráfica, ilustradora y autora de cómic mallorquina asentada en Barcelona, analizaremos *Pizza Chica y las lloronas* (Alca, 2019), cuyo argumento pasa por las relaciones tóxicas, la falta de confianza y las expectativas de futuro. Alca no se reconoce en ninguna academia o escuela y se define como una artista *underground*, recurriendo a técnicas mixtas llena de contrastes donde un oscuro sentido del humor lo baña casi todo. El resultado es un estilo ecléctico que atiende a temas individuales y colectivos enmarcados por la tela de la cultura pop: música, literatura, internet... Algo que define muy bien ella misma en su página web: “I’m a passionate for all things macabre, but also for 80s kitsch aesthetic which turns into an eclectic style” (Alca, s.f.). Luego, la mencionada Conxita Herrero (El Prat de Llobregat 1993) es autora de *Gran bola de helado*⁸ (Apa Apa 2016), un cómic que trata los asuntos que interesan y preocupan a la artista, diseminados en las diecisiete historias cortas que lo componen. La amistad, el desamor, el arte, la cultura en general y por todas partes, y especialmente, como dice ella misma: la “comunicación humana”, junto a “las relaciones interpersonales, y las historias de las personas, las biografías, los recuerdos, los miedos, las aspiraciones, las fantasías”; en definitiva, un tema que para la autora se muestra “inabarcable y maravillosamente accesible todo a la vez, en el que se mezcla lo torpe y lo transparente, lo tierno y lo sorprendente, y el fallo y error salvaje” (Archivo de creadores). Artista inquieta y multidisciplinar, ha autopublicado fanzines propios y participado en algunos colectivos feministas, tales como *Bulbasaur*⁹ o en el proyecto sonográfico *Hits with tits*,¹⁰ por mencionar solo algunos:

En el último par de años he hecho muchísimos fanzines, precisamente es cuando más fanzines he hecho en mi vida y creo que no puedo contarlos porque son

⁶ De esta forma parece darse en el contexto español, tal y como señalan Sidonie Smith, Chute, Catalá-Carrasco o Dapena.

⁷ Algunos de los nombres que destaca, aparte de los de Nuria Tamarit y Loo Hui Phang, nominadas con ella en el Salón del Cómic de Barcelona de 2017, son Olga Capdevila, Amanda Baeza, Gabrielle Bell, Power Paola, Begoña García-Alén, Anabel Colazo, Milena Osorno o María Ramos, aunque existirían otras muchas.

⁸ Tras la publicación del libro, fue nominada en 2017 al Premio de Autora Revelación del Salón Internacional del Cómic de Barcelona.

⁹ Obra que puede consultarse en la plataforma Tumblr, donde se define en estos términos: “Bulbasaur es un fanzine feminista de Barcelona”. En ella hay entradas en torno a temas como “Feminist Food Studies. Empoderamiento feminista a través de la comida”, “Cámbiame o la televisión anti-queer” o incluso reseñas culturales: “Rompiendo las cadenas: Lou Rogers, pionera del cómic”. Este tipo de contenidos, y sin duda, su impostación gráfica, revelan la esencia contracultural del género (véase Spencer).

¹⁰ Lleva como subtítulo “Agitación cultural, ilustración y música”, también en Tumblr.

demasiados. Hacer fanzines es una de mis maneras favoritas de comunicarme, bueno, eso ha sido injusto, porque a mí la comunicación me gusta en todas sus vertientes, y me parece increíble cuando la gente se entiende, o que la gente se entienda. (13mdn)

Otro nombre sería el de Roberta Vázquez (Santiago de Compostela, 1989), quien publica *¡Socorro!* (Apa Apa 2019), un título en forma de grito desesperado, el de una generación que no se acaba de encontrar. Esta ilustradora y dibujante de cómics instalada en Barcelona ha colaborado con gran variedad de medios tales como *Vice*, *El Jueves*, *El País Semanal* o *Marie Claire*, y cuenta con un cómic infantil, *Casa desastre* (Blackie Books 2019). La crítica a la realidad, igual que en los casos anteriores, pugna aquí por emerger a la superficie: el humor ácido y patético se entremezclan para dar paso al delirio surrealista. Como muchas de estas creadoras, se dedica a autoeditar fanzines de nombres también muy sugestivos: *Me la suda*, *Hago lo que puedo*, *Odiar es gratis*,¹¹ *A la porra!*¹² o *Mugre debajo del sofá*.¹³ La mayoría son recopilaciones de “cómic y viñetas realizadas para revistas, internet o en mis libretas” (Vázquez, s.f.), señala la propia autora. Y, por último, en el corpus de este primer bloque, encontraríamos a Genie Espinosa (Badalona 1984) con la obra titulada *Hoops* (Sapristi 2021). Un cómic fantástico y distópico en el que sitúa a tres adolescentes en un universo sin hombres. Esta novela gráfica de iniciación (transitan hacia el mundo adulto superando sus traumas y enfrentándose al exterior) se carga en las páginas de ligereza, ternura, poeticidad, pero sobre todo de sororidad y empoderamiento. Su estilo pasa por el uso de colores saturados, perspectivas exageradas, un sentido del humor que colinda con una visión amable de sus personajes y un toque de reivindicación que casa muy bien con sus historias sobre mujeres en construcción.¹⁴ La autora, además de crear cómics, es ilustradora, muralista y trabaja para un abanico amplio de clientes como *Diari Ara*, *Das Magazin* o *Time Out* en el ámbito editorial y Apple, Sony, Nike, Amazon o Spotify fuera de este. Con *Hoops* ganó el Premio Miguel Gallardo, el de Autor Revelación en el Salón del Cómic de Barcelona y el Premio Ojo Crítico de cómic, de RNE; casi nada.

Hechas las debidas presentaciones, pasemos a comentar algunos de los puntos en común de estas cuatro obras, marca inequívoca de que está emergiendo un nuevo lenguaje, signo de las nuevas generaciones de creadoras. Uno de ellos, y que llama poderosamente la atención, es el recurso del antropocentrismo. Los protagonistas aquí respiran, trabajan y lloran igual que las personas, pero no son más que un pimiento, un helado de cucurucho, un pretzel, una vampira milenaria, una perra despreocupada, osos, rosquillas o una porción de pizza (o una pizza entera, según la madurez), entre otros. Esto lo vemos sobre todo en las dos primeras obras, y especialmente en la de Vázquez, donde la metáfora resulta del todo acertada, pues apunta al “*fail* de los que iban a comerse el mundo y sin embargo son comidos por el mundo” (Pascual). Con todo, se activa la identificación con los lectores y lectoras, pues habla de la vida misma, aunque

¹¹ Recopilación de cómics y dibujos autobiográficos, según Vázquez (s.f.), “que hago en mis libretas con muy mala hostia”.

¹² También se trata de un recopilatorio de viñetas que son creadas para ser publicadas en Instagram y dibujos de libretas. Pensado como una continuación de *Odiar es gratis*.

¹³ En este caso, la publicación recopila las primeras páginas de la serie homónima que la autora publicó hasta 2020 cada mes en la revista *Cañamo*. Tiene un formato A5, con 16 páginas a color.

¹⁴ Definido así por la propia creadora: “Raro por las formas, con mucha fuerza por el color, con mensaje por el gesto. Estoy en una búsqueda constante y es por eso que voy avanzando inevitablemente” (MissTechin).

los protagonistas sean alimentos, transpiran verdad. Sobre la coincidencia entre Bàrbara Alca y Roberta Vázquez –las dos dibujan una pizza–, Alca señala:

¡...fue una coincidencia! El personaje con cara de pizza era un recurso que utilizaba hace años cuando realizaba pinturas en acrílico y lo transporté al cómic cuando empecé a hacer historietas allá por el 2015. Creo que un personaje con cara de pizza es amigable para todo el mundo [...] Al fin y al cabo, hay una pizzería en Barcelona que por unas porciones a 2,50 € salvan bastante la vida precaria (Von Touceda).

Por otro lado, en *Hoops* y en *Gran bola de helado*, los personajes tienen forma humana, pero no del todo definida, pues se evidencia una representación despersonalizada: en la primera la fantasía transforma los cuerpos de las protagonistas para fundirlos con objetos (una medio humana, medio coche de carreras; la otra con una botella de refresco en lugar de cabeza). En la segunda no se definen los rostros, las narices son negras, esféricas y alargadas, los pies extremadamente grandes, como si de una máscara se tratara. Si en el primer caso puede hablarse del poder emancipador (y empoderador) que tiene la fantasía (igual que le pasa a Alicia en el País de las Maravillas, referente implícito), en el segundo este elemento, presente en todos los personajes del cómic, podría interpretarse como un símbolo cercano a todo aquello que omitimos y las torpezas comunicativas que tienen lugar en nuestras relaciones interpersonales. En definitiva, “es más fácil no caer en estereotipos cuando los personajes no son humanos” (Ferrer).

Todo ello nos lleva a entrar en un mundo reelaborado por la imaginación, aun con referentes muy reales. Así acabamos asistiendo a disertaciones sobre el día a día de su generación (Millennial),¹⁵ que participan en gran medida de las relaciones y la inestabilidad. De fondo late una concepción propia de ver el mundo, basado en la interacción, lo cotidiano o autobiográfico, pasado por el tamiz de la creación y el arte: “Mi trabajo se basa todo el tiempo en la realidad, mejor dicho, en lo que yo concibo como realidad. Mi material bruto es lo que me sucede a mí o a la gente que tengo alrededor”, señala Herrero, por ejemplo (Archivo de Creadores 2015). O en el caso de Alca:

Pizza Chica se valida a través de sus amoríos de usar y tirar, precisamente porque la vida está fuera de su control por completo en todos los demás ámbitos: no tiene un trabajo estable, a duras penas llega a final de mes, sus amigos van bastante a la suya, siente que en general es una decepción y el único momento en el que ella se siente validada es en ese rincón de intimidad enmascarada” (Von Touceda).

Asistimos, así, a la precariedad (Fig. 1) y a las falsas expectativas ante las que se enfrentan: las de una juventud que se reivindica a través de la denuncia, pues no es tan bonito el futuro como se lo habían pintado (Fig. 2). Al final, solo queda la ironía, el humor (negro), el desplome de tabús y la búsqueda de un lugar propio. Los personajes en todas estas historias están aprendiendo a interrelacionarse y a funcionar dentro del mundo. En el caso de Pizza Chica, a saber, “puede verse, según la propia autora, el ‘espíritu de lo punki’ que se ven en las de Hanselmann y la autorreflexión que se da en los personajes de Bojack Horseman” (Ferrer).

¹⁵ Alca lo tiene muy claro: “La mayoría de vivencias de Pizza Chica son propias, más o menos exageradas.” (Tena 2020), y de igual modo veremos en las otras creadoras.

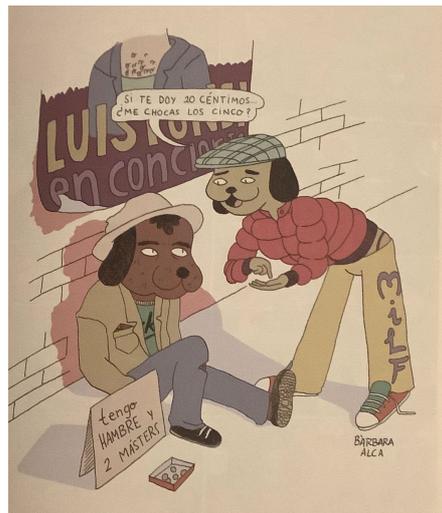


Fig. 1. Imagen de Pizza Chica y las lloronas, p. 41

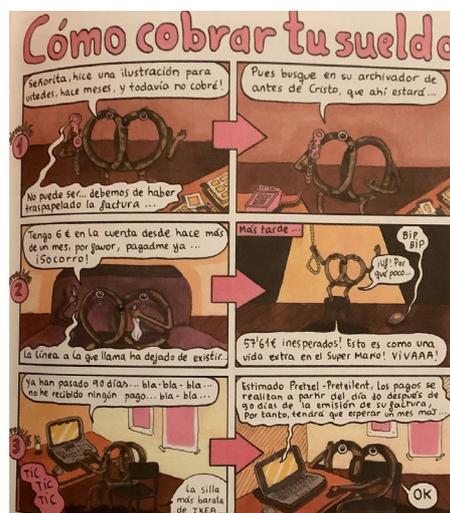


Fig. 2. Imagen de ¡Socorro!, p. 43

La fragmentación se hace evidente en las tres primeras obras, siendo *Hoops* la única historia que presenta cierta continuidad narratológica, aun con ciertos vacíos de sentido que tiene que reconstruir el lector o lectora a través de su imaginación, matizados con una paleta de colores y un dibujo evocador. Estos trazos, al principio y al final del libro, parecen construir la atmósfera más que aportar significado explícito a la historia. En esta línea de arte secuencial, las historias fragmentadas se ofrecen como experiencias gráficas que exploran los límites del lenguaje en su componente visual, no solo escrito, poniendo de manifiesto la naturaleza híbrida, y en estos casos experimental, del cómic. Bárbara Alca, por ejemplo, en sus micro episodios reconoce la influencia de las series y el consumo actual que hace la juventud en redes, para “conectar mejor con una generación acostumbrada a las tiras cómicas de Instagram, que se leen en un plis y son autoconclusivas” (Tena 2020). La narratividad paradigmática se rompe para proponer nuevos modelos, una forma distinta de ver el mundo y de denunciarlo, donde las reglas se difuminan y se impone la necesidad expresiva, la mixtura. La estética antirrealista y la imaginación contrastan con el renovado costumbrismo que proponen estas páginas: con colores vivos, deformaciones conscientes y variedad de lenguajes dibujan un

mundo reconocible pero tamizado. Podemos citar como muestra la obra de Vázquez, donde se percibe con claridad la relación contrastiva entre lenguaje y contenido: un dibujo infantil, detallista y colorido que en cambio se presenta bajo la forma de un *underground* sucio, subvirtiendo, así, su sentido. O en la de Espinosa, por ejemplo, donde percibimos claramente la influencia de la ciencia-ficción, el manga o el *anime* japonés. De esta suerte, se tratan temas adultos con una estética naíf, y así el contraste con la realidad es todavía más grande. La oposición opera en todas estas páginas en la medida en que el costumbrismo (hablan de ellas y de sus mundos) choca –o dialoga– con formas de representación de carácter imaginario. Se abre un prisma nuevo donde la realidad no queda desplazada (atienden a ella a veces incluso con un lenguaje descarnado), sino transformada. A su vez, son capaces de desflorar tabús perpetuos en generaciones anteriores, como la salud sexual (Fig. 5) o la menstruación (Figs. 3 y 4).



Fig. 3. Imagen de Pizza Chica y las lloronas, p. 98



Fig. 4. Imagen de Hoops, p. 18



Fig. 5. Imagen de *¡Socorro!*, pp. 30-31

También llevan a sus obras el lenguaje de la calle, el argot como rasgo generacional (Fig. 6), y la inmediatez que este proporciona, salvando las distancias entre el objeto de representación y sus cauces artísticos. Geni Espinosa, de hecho, defiende la estética “choni” como propia; ilustrar la clase obrera fue para ella una vuelta a los orígenes: “Sentía la necessitat de reconciliar-me amb aquest món de barri. Jo vaig marxar de Badalona sentint que la ciutat se’m quedava petita i que Barcelona era la panacea, però després m’he adonat que el meu entorn *choni* és també el que m’ha fet com soc” (Serra).



Fig. 6. Imagen de *Hoops*, p. 108

Otra de las cuestiones que cabe poner de relieve en estas autoras es que crean desde su realidad con marcada conciencia de género, hablando sin tapujos sobre situaciones de desigualdad, para denunciarlas. En el caso de *¡Socorro!* (Fig. 7), la acusación pasa por el cinismo de la burla caricaturizada, la parodia quijotesca o sarcástica, siguiendo la tradición de nuestra mejor literatura satírica, pero con un lenguaje completamente innovador.



Fig. 7. Imagen de ¡Socorro!, p 21

Quizá el libro que más lejos lleve esta cuestión, sin que el resto desmerezca nada, sea *Hoops*, por tratar de una sociedad distópica en la que los hombres han desaparecido y donde, por tanto, las mujeres cobran todo el protagonismo, del que se desprende un fuerte mensaje de empoderamiento femenino (Fig. 8).



Fig. 8. Imagen de *Hoops*, p. 157

También por eso las tres protagonistas, amigas y compañeras de aventuras, presentan cuerpos no normativos. La autora es consciente del trabajo que hace, casi como activismo, con su representación corporal, no solo en esta obra, sino como rasgo común de su estética:

Al final es tracta de celebrar el que et fa diferent, perquè també és el que et fa ser especial [...] És que jo també treballo la no normativitat com a il·lustradora, m'agrada que els personatges siguin una mica andrògins i desproporcionar els cossos –diu–. Al final, si es veu el 90-60-90 com a estàndard és perquè tothom repeteix aquesta norma, i jo el que vull és desmitificar-la (Serra).

De ello se desprende una clara conciencia política y artística que, de un modo u otro, participan el resto de creadoras. Tal y como señala Bikandi-Mejias, “desde la periferia, la mujer y el cómic están reflexionando sobre los corsés estéticos de nuestra sociedad; y ya se sabe que la estética conlleva una ética”. No en vano, la representación del cuerpo femenino tiene mucho que ver con el papel que se le otorga a la mujer en las obras, el imaginario popular y el lugar que su labor creativa, o de cualquier tipo, ocupa en el entramado público. Si bien no pareciera secundario, a vistas de lo que reivindica Conxita Herrero, como hemos visto, todavía parece estar relegado a una exigua visibilidad. Solo cabe observar la representación que del cuerpo femenino se ha hecho normalmente en géneros narrativos como la ciencia ficción o el terror, donde la iconografía erótica ha requerido a menudo una mirada situada en el territorio de lo masculino. La autora del ensayo crítico titulado *Mujer, objeto y sujeto del cómic*, Marika Vila (220), sostiene al respecto:

El cuerpo femenino usado en la representación continuaba siendo un objeto que ninguneó aún más a las mujeres, no solo en el sentido clásico, sino al establecer un paralelismo en la superchería que igualaba su uso icónico a la libertad, pero lo que nunca se aclaró fue a la libertad de quién. ¿Quién resultó liberado con el destape? En ningún caso las mujeres: estas solo aparecieron representadas como necesidad masculina [...] Para las autoras, esta fue una dificultad añadida con la que enfrentarse a la contaminación simbólica en la autorrepresentación.

Volviendo al análisis del corpus, otro elemento que comparten es la intertextualidad, lo que evidencia el constante diálogo que entabla el cómic con otras artes, y que supone en última instancia un juego con quien recibe el texto (ampliamente entendido). Las autoras nos hacen partícipes de sus imaginarios, activan el intertexto y exigen, así, un lector o lectora que opere activamente. Hay que rellenar el espacio que se esconde en esas referencias dadas que no se enuncian, sino que solo se contemplan en la página. Algunos ejemplos serían la cita de *En Busca del Tiempo Perdido*, de Marcel Proust (Herrero, 27), que además resemantiza la fragmentariedad del libro, pues podemos leer: “«Pienso muy a menudo en mi pobre mujer; pero mucho, mucho de una vez no puedo pensar en ella». Y «a menudo, pero poquito de una vez, como el pobre Swann», pasó a ser una de las frases favoritas de mi abuelo.” Divertidos guiños entre líneas nos muestran el nombre de Claude Monet (37) (Fig. 9) o letras de canciones, como la de Magnetic Fields (40, 41 y 43) también en *Gran bola de helado*. Encontramos, a su vez, una versión de *El grito*, de Edvard Munch (Fig. 10) en la obra de Vázquez (2019, 17), una imagen universal, símbolo de angustia y desesperación existencial. No en vano, para Beares (s.f.), hay en *¡Socorro!* “una fortísima personalidad que puede aglutinar el *zeitgeist* de una juventud entera. La que encara hoy como puede la madurez en un país *torció* por la mala crisis que no se va”.



Fig. 9. Imagen de *Gran bola de helado*, p. 37



Fig. 10. Imagen de *¡Socorro!*, p. 17

Otra pintura icónica aparece en un momento de *Hoops* (Espinosa, 143), donde se relata la tragedia que explicaría la desaparición de todos los hombres de la faz de la tierra. Se trata de *Saturno devorando a su hijo* de Francisco de Goya, parece que aquí en forma paródica (Fig. 11), pues el humor late en muchas de estas páginas como código válido.¹⁶ No en vano, “humor is a weapon. Laughter is refusal and triumph. Humour is dangerous because is about decentering, dis-locating and de-stabilising the world” (Barreca, 14).



Fig. 11. Imagen de *Hoops*, p. 143

En definitiva, sirven algunas de estas muestras para evidenciar que nos encontramos frente a experiencias gráficas que exploran los límites del lenguaje del cómic como arte visual, con todas sus consecuencias, demostrando su capacidad de interpelar problemas sociales, gracias precisamente a su naturaleza híbrida. El cómic, reconocido como un medio con superposiciones de convenciones y una circulación constante de motivos, recursos y temáticas, se convierte en una forma artística reconocible a nivel global y participa de diferentes faros culturales (Beaty y Hatfield, 4).

4. La Patografía Gráfica con nombre de mujer

¹⁶ Las estrategias humorísticas a menudo entre estas páginas funcionan como un detonante crítico feminista, un tipo de humor rebelde y subversivo que persigue cuestionar el *statu quo* del sistema imperante (patriarcado): “Conservative humor makes fun of disempowered and weaker segments of society, thus contributing to reaffirmation of social inequality. In contrast, rebellious/subversive humor is employed as a weapon by minority groups against those in power and thus challenges well-established hierarchies” (Shifman y Lemish, 254).

En el segundo bloque del corpus, presentamos cuatro cómics de autoras que tratan explícitamente enfermedades de salud mental, y especialmente, el impacto que estas tienen en la sociedad, vistas desde una mirada femenina. No se puede desvincular, como venimos diciendo, el bienestar de las condiciones sociales ni de la cuestión de género, y menos en el caso de dolencias que tienen una dimensión colectiva relevante. Para contextualizar en algo esta compleja cuestión, podríamos arrojar algunos datos, los cuales indican que entre el 20% y el 30% de la población de los países en desarrollo es susceptible de padecer trastornos mentales, de los cuales, los menos educados, los pobres y las mujeres son los más afectados. De hecho, la “exposición a la variación temprana de los ingresos se ha relacionado ampliamente con los resultados antropométricos y cognitivos y, en trabajos recientes, se la vincula a la angustia mental de los adultos” (Pasha, Rockmor y Tan). No en vano, la propia Comisión Europea adoptó un plan de comunicación sobre la salud mental en junio de 2023, con el objetivo de asistir a los Estados miembros y las partes interesadas en la aplicación de soluciones ante los principales retos en esta materia. En este, podemos leer:

Better mental health is both a social and an economic imperative. Before the COVID-19 pandemic, mental health problems affected around 84 million people in the EU (one in six people), at a cost of EUR 600 billion or more than 4% of GDP, with significant regional, social, gender and age inequalities (Comisión Europea).

Por otro lado, la salud mental fue incluida en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU en el año 2015, hace relativamente poco tiempo. De su argumentación se extrae que para lograr una reducción sustancial de la carga mundial de las condiciones de salud mental debemos abordar las circunstancias sociales y económicas que las impulsan. De este modo, un programa de desarrollo integrado debería colocar la salud mental en el centro, como medio y como objetivo de desarrollo internacional, dado que algunas condiciones, como la depresión, la ansiedad, el trastorno de estrés postraumático o la esquizofrenia, entre otras, se encuentran hondamente determinadas socialmente. La exposición a la adversidad social y económica ejerce su influencia en el bienestar a lo largo de la vida, y más por el hecho de ser mujer. Existe, por tanto, una conexión innegable entre el entorno y el estado de salud, de cualquier tipo.

Si en el primer bloque hemos puesto el foco más en las circunstancias que acompañan a la persona, aquí nos centraremos en algunas de las consecuencias que cierta precariedad contextual puede acarrear, y sobre todo, el impacto colectivo de algunas enfermedades mentales, vividas desde la conciencia de género. Como venimos diciendo, el mundo de la cultura no puede desentenderse de lo que está pasando en la sociedad, más bien al contrario, y así no puede separarse tampoco de la esfera de la salud, mental, física y social. Por eso, a nivel mundial la publicación de obras de narrativa gráfica patrocinadas por entidades no gubernamentales resulta especialmente prolífica. Consideradas estas una herramienta eficaz para la comunicación social, datan de finales del siglo XX, según explica Smith (80 y ss.), con textos sobre el VIH y en defensa de los derechos humanos. Algunos ejemplos podrían ser Amnistía Internacional, Médicos del mundo, Acción contra el hambre, la Agencia Española de Cooperación al Desarrollo (AECID) o las Organizaciones No Gubernamentales para el Desarrollo, por nombrar algunas; y en este sentido, apoyan los Objetivos del Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas. Así, entendiendo el bienestar en un sentido amplio, la innovación social puede incorporar actividades culturales dentro de su radio de acción. Dicho planteamiento se fundamenta en una concepción del ser humano que deja de lado la perspectiva economicista, para dar espacio a la cultura como elemento transformador

(Bettaglio, 72). Un ejemplo serían las obras que nos ocupan, muestras de Medicina Gráfica, dado que nos cuentan la historia personal de sus protagonistas, enfermas. El cómic ayuda, de este modo, a humanizar la enfermedad, a fomentar la empatía, a entender mejor la experiencia del o la paciente a través de lo que puede leerse entre líneas, a acercar su experiencia. Facilita la comunicación entre los sanitarios, quienes se acercan desde otra perspectiva a la patología y, además, incentiva la reflexión y el entretenimiento.

La primera obra que abordaremos en este segundo bloque se titula *Chacales* (Sapristi 2022), caracterizada por un estilo minimalista lleno de contrastes. La autora, Nadia Hafid (Terrassa, 1990), es una ilustradora y autora de cómics que ha trabajado para una serie de medios como *The New Yorker*, *The New York Times*, *The Economist* o *Babelia*, suplemento literario de *El País*, entre otros. En 2021 recibió el Premio de la Crítica, de la Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómic de España y en 2022, el Ojo Crítico, de Radio Nacional de España. Además de *Chacales*, ha publicado el cómic titulado *El buen padre* (Sapristi 2020), del que se destaca “su grafismo experimental y rupturista, el tratamiento de los espacios” y “la reinención del género autobiográfico” (EFE 2021), en una trayectoria en la que también se ha dedicado al fanzine hasta publicar sus primeros cómics.

Encontramos aquí casi todas las historias en primera persona, en forma de narración de una experiencia personal, excepto en el primero, *Chacales*, en el que la historia se fragmenta en tres vivencias diferentes de la misma patología, el trastorno intermitente explosivo: ataques de ira que no se pueden controlar. Referente al título, la propia Hafid explica el sentido del término:

Cuando hablamos de que alguien es un chacal, y lo utilizamos como adjetivo de un tipo de personalidad (agresiva y violenta) normalmente también lo atribuimos a cierta masculinidad ligada muy estrechamente con la delincuencia y la clase socioeconómica (como si uno fuera responsable de ello a título individual) [...] Justamente en mi obra describo unas personas que se alejan bastante de esa idea, ya sea por su expresión de género, por su edad, incluso también por el contexto en que se rodean (Beares 2023).

A través del relato de tales experiencias, marcadas por la soledad, se evidencia la invisibilidad del individuo en la sociedad, quien ve afectada su identidad por cómo es tratado por los demás. De nuevo volvemos a encontrar aquí cuestiones como la precariedad (del sistema), la exclusión, la frustración, la soledad y, por supuesto, el género (dos de los tres protagonistas son mujeres). Nos enfrentamos a un estilo sintético, de colores planos y figuras hieráticas y formas geométricas donde el texto se ve reducido a la mínima expresión. De ello se deriva una clara prevalencia del plano gráfico sobre el escrito, capaz de crear sentidos en sí mismo. De línea uniforme, prescinde de cualquier detalle superfluo, hasta el punto de que, en muchas ocasiones, ni siquiera dibuja los rasgos faciales de sus personajes (Fig. 12). A este respecto, los espacios cobran especial relevancia en la medida en que encuadran (a veces literalmente) a los individuos, de ahí que la autora se entretenga en recrear, con diferentes planos y perspectivas, el entorno (Fig. 13):

En *Chacales* [...] necesitaba mostrar que los personajes se sienten pequeños, y eso tenía que percibirse visualmente. Del mismo modo, tenía que exponer a los protagonistas a situaciones donde hubiera mucha gente, para reforzar la idea de que formamos parte de la sociedad, pero también para enfatizar la agresividad,

el agobio y la tensión que les provoca la gente, cuando quieres reconocerte en el otro, pero no es posible.” (Vilches 2022)

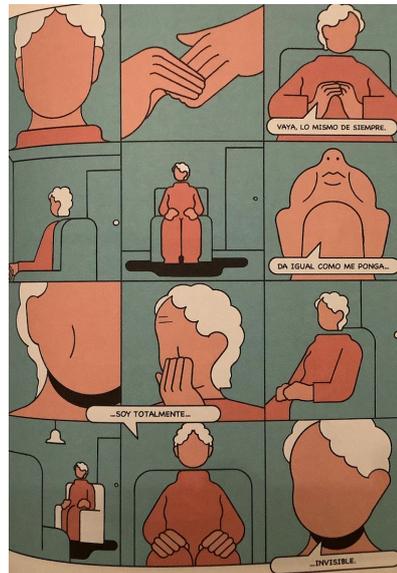


Fig. 12. Imagen de *Chacales*, p. 141

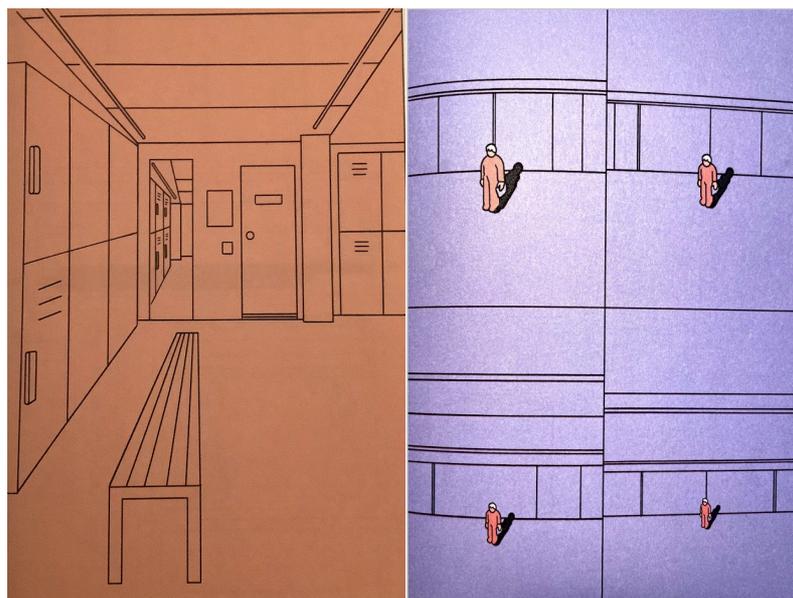


Fig. 13. Imagen de *Chacales*, pp. 7 y 137

La dimensión social resulta, como vemos, especialmente significativa para entender al sujeto. Si bien sabemos que lo personal es político, ahora se nos revela que lo individual es colectivo. El lema feminista se abre, pues, a lo universal, siendo al fin y al cabo una defensa global de derechos y de igualdad.

En el segundo caso, *Duermo mucho* (Fragile Movement 2018), se trata de una novela autobiográfica que a su vez podría considerarse un libro ilustrado. Navega por los límites del género de una forma libre y personal al contarnos la experiencia de Maria Manonelles Ribes (Ibiza 1996) tras su paso por un ingreso hospitalario. Publicado en la editorial Fragile Movement, la cual pretendía identificar “fragilidades de la sociedad” (EFE 2018), cuenta con una versión original, en catalán, titulada *Dormo molt*. De él

Amélie Nothomb dijo en su momento: “Es genial, me ha impresionado muchísimo” (CCCB). Los dibujos a lápiz negro –con algún toque azul oscuro– vienen a representar la vivencia de la autora bajo el diagnóstico del trastorno de la personalidad con rasgos mixtos, algo que relata aquí con humor, aun denunciando la deshumanización a la que está sometida la paciente. A este propósito, los objetos y espacios tienen más detalle que las figuras humanas, quienes se presentan con una clara despersonalización, atendidas como están solo por la parte clínica: “Si la unidad psiquiátrica es la UCI de los enfermos mentales, ¿cómo podía ser que los médicos nos atendieran tan solo diez minutos al día?” (Manonelles, 10). Algunos bocetos nunca llegan a completarse, expresando el estado de ánimo y la perspectiva de la creadora, que apunta en una de las páginas: “Había entrado confusa, triste, angustiada, empastillada, con un pañuelo en la cabeza y un cinturón que me sujetaba los pantalones. Era todo lo que tenían que quitarme. Excepto las pastillas, claro” (Manonelles, 2). Vemos la escritura a mano y el texto tradicional combinados, igual que se mezclan, de forma irregular y algo anárquica, las partes escritas con las ilustradas. Se hace patente, así, la desorganización en algunos pasajes, trasunto de su desorden mental, cuando, por ejemplo, en una de las páginas, la frase parece salirse casi del borde de la hoja (Fig. 14): “No puedo, no puedo, no puedo...” (Manonelles, 47). Esto evidencia el carácter dialógico del cómic, de naturaleza interdisciplinar, donde se impone la productiva simbiosis que se da entre texto, ilustración y espacio. Otro ejemplo de esta expresividad gráfica lo constituyen los tachones (Fig. 15) de algunas palabras, que denotan una angustia o incapacidad por concretar en tinta lo que pugna por salir de las entrañas. Aquí se apunta además a la despersonalización de los enfermos por parte del mismo personal sanitario.



Fig. 14. Imagen de *Duermo mucho*, pp. 47-48

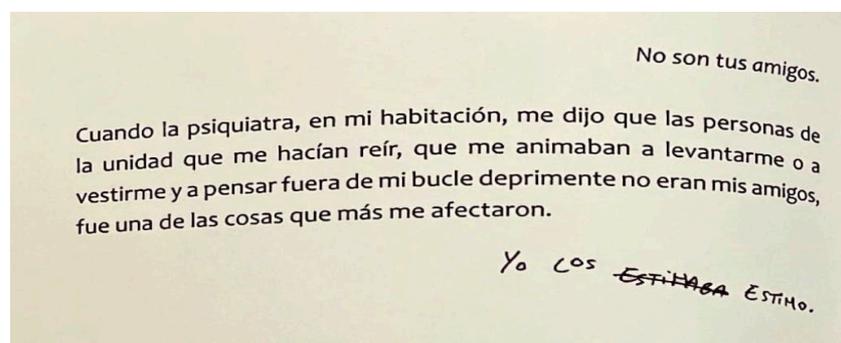
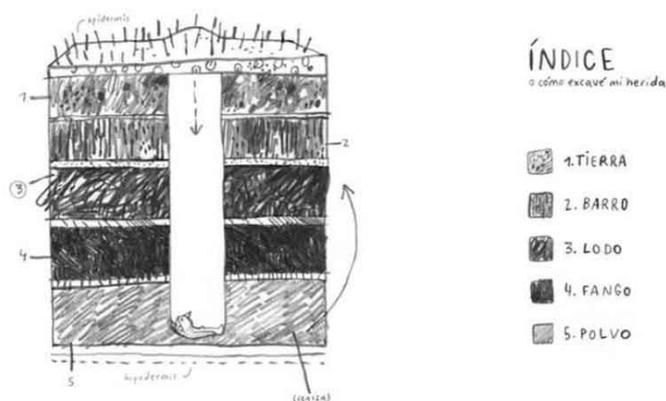


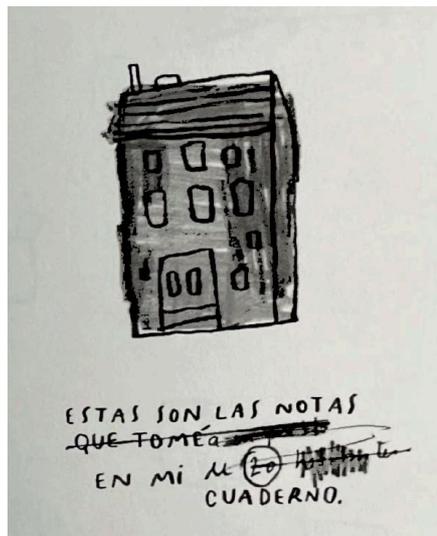
Fig. 15. Imagen de *Duermo mucho*, p. 37

De fondo, asistimos a una crítica hacia el funcionamiento de las plantas de psiquiatría, pero sobre todo, se erige como testimonio que imprime una inequívoca empatía en quien lee, ya desde el título: “Me echaron porque ellos necesitan camas. Y yo duermo mucho” (Manonelles, 35). No nos importa tanto la etiqueta o el diagnóstico, sino la experiencia personal, contada y vivida a través del arte, y sus mecanismos para hacer llegar la historia de la forma más humana posible. En este sentido, estas diégesis se convierten en contrarrelatos capaces de desestigmatizar la salud mental, dotándola de la dignidad y espacio necesarios para su correcto tratamiento en sociedad.

El tercer ejemplo de Patografía Gráfica lo constituiría la obra *Enorme suciedad* (Pepitas 2018), de Maite Mutuberria (Navarra 1985), para quien la “ilustración es comunicar con imágenes” (Mutuberria, s.f.). La autora cuenta con una larga experiencia y una colección de reconocimientos, entre los que destaca, de los más recientes, el Premio Euskadi de Literatura 2022 por su obra *Irrimola* (Ikaselkar 2021). Además, se dedica a la ilustración de proyectos educativos y de libros para niños y adultos y ha publicado poemarios, como *Piztipoemak* (Pamiela 2016), o un libro de crónicas sobre *El Quijote, Kixotenean* (Txalaparta 2016). La obra que nos ocupa podría considerarse un libro-álbum de rótulo metafórico, esta vez de carácter más poético. Si en el caso anterior, el título hacía referencia a los efectos mismos de la enfermedad, en este denota, poéticamente, la dolencia misma. Así, la depresión esta vez se nos presenta como un gran desecho, y la experiencia personal de la autora se transforma aquí en una novela autobiográfica que, de nuevo, ve la luz en una editorial con gusto por la crítica social.¹⁷ Nos adentramos en lo que se configura como el “cuaderno de una crisis. Una reflexión gráfica valiente, delicada y necesaria sobre un asunto que, a pesar de su importancia, siempre queda relegado a la esfera de lo privado” (Pepitas Editorial). Mutuberria dibuja su estado mental y emocional como si fuera una herida profunda que atraviesa todas las capas de la piel: Tierra. Barro. Lodo. Fango. Y finalmente, cenizas (Fig. 16). Queda atrapada e inmersa en un barro que lo impregna todo y que la aboca a la despersonalización. La carga simbólica de su vivencia llega a nosotros a través de las notas que toma en su cuaderno durante un ingreso (Fig. 17) y que luego se hace libro.



¹⁷ Pepitas define así sus líneas de acción: “En este tiempo nos hemos tomado un especial interés en la crítica de la política [...] a grandes rasgos, hemos incidido en dos líneas de trabajo: el ensayo (donde conviven tanto los documentos de la guerra social como esos documentos del conflicto individual que son los diarios) y la narrativa (en donde hemos prestado especial atención a las vidas de individuos siempre únicos e irrepetibles, pero con frecuencia siempre a desmano)”. Puede leerse en <https://www.pepitas.net/somos>.

Fig. 16. Imagen de *Enorme suciedad*, pp. 1-2Fig. 17. Imagen de *Enorme suciedad*, p. 6

Así quedan expuestos sus temores, la fragilidad con la que se retrata, en una disposición gráfica muy libre e ilustraciones en blanco, negro y tonos de grises que resultan altamente evocadoras y con mucha fuerza visual. Los dibujos, abocetados, de escasos trazos, hechos a lápiz, trazan una estética difuminada para una realidad también carece de contornos fijos y, en su conjunto, la autora demuestra una enorme capacidad gráfica reflexiva. Es capaz, por ejemplo, de apuntar cavilaciones filosóficas existenciales, de recurrir a la intertextualidad (Fig. 18), mientras navega (y nosotros con ella) por las diferentes capas de su travesía. Se trata, en definitiva, de una propuesta de gran libertad creativa donde predomina el dibujo sobre el texto, teñido de poeticidad, donde la impresión visual queda impregnada de dinamismo y continuidad (Fig. 19). Quizá en el momento en que se emancipa, compartido, es capaz de interrogar a quien lo ve, una llamada a la empatía. Es una forma, otra vez, de humanizar la enfermedad.

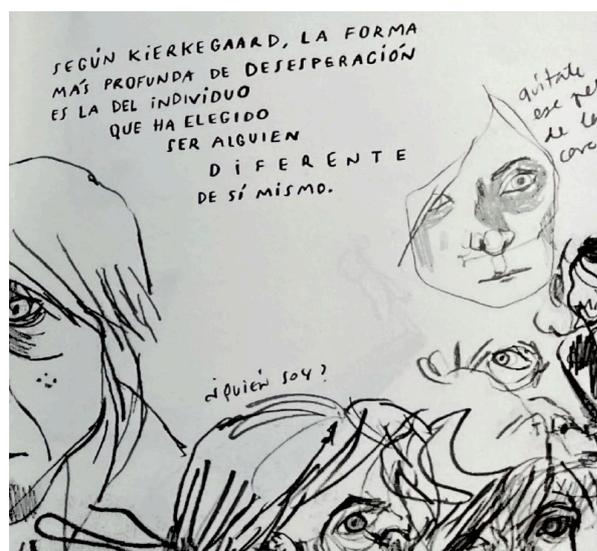
Fig. 18. Imagen de *Enorme suciedad*, p. 34



Fig. 19. Imagen de *Enorme suciedad*, pp. 43-44

Y, por último, en *Manicomio: una historia real* (La Cúpula 2019) conocemos la historia personal de Montse Batalla (Ripoll 1975), la autora más veterana de todas. Nos explica su ingreso hospitalario, por si el título dejara algún tipo de duda: *manicomio*,¹⁸ un término que ha caído en desuso en los últimos años por las connotaciones negativas que presenta. A día de hoy trabaja como ilustradora junto a su pareja sentimental, el también ilustrador y caricaturista Xevi Domínguez, encargado de los dibujos en esta propuesta necesaria. Ambos comparten un estudio desde el que se dedican a colaborar con empresas como Nestlé, Vicens Vives o la Generalitat de Catalunya. Antes, Batalla había debutado escribiendo el guion de la historieta *Conviure*, ilustrada por el mismo Domínguez y galardonada con el XXIX premio Serra i Moret en 2010. En el caso de *Manicomio*, asistimos a una división en capítulos numerados y una propuesta realista, con un objetivo último de denuncia y divulgación; apuesta por la fidelidad para denunciar el trato vejatorio que vivió (Fig. 20). Desde la despersonalización de los enfermos, la burla o incluso los malos tratos (en la portada puede verse una de las escenas del cómic, en que la protagonista aparece atada a la cama), hasta las negligencias clínicas que tuvo que sufrir, estigmatizada por los propios médicos y sus errores. Fue el dr. Santi Escoté quien acabó acertando con su diagnóstico: psicosis cicloide clásica, que consiste en brotes esquizofrénicos que se manifiestan sobre todo por estrés, algo de lo que no está para nada exenta la protagonista en el entorno hospitalario.

¹⁸ Según el Diccionario de la Real Academia, ‘hospital para locos’.



Fig. 20. Imagen de *Manicomio*, pp. 114-115

Así, el libro no arriesga en lenguaje pero sí en su contenido, revelando las malas prácticas durante este centro en la década de los noventa. De nuevo la experiencia autobiográfica alcanza una dimensión colectiva que hace que, al hablar de ella, podamos entenderla mejor. Otra vez el cómic supera el mero propósito artístico para situarse en la estela de la Medicina Gráfica, libros que se dirigen no solo a pacientes, familias y personal médico, sino que pueden interesar a cualquier lector o lectora, ligados como están a la cotidianidad, para hacerla terapéutica y sincera. En *Manicomio*, Batalla y Domínguez juegan con algunos elementos que aportan expresividad a las consecuencias del brote; este se presenta tal y como la enferma lo vive a nivel sensorial, haciendo que desde el otro lado entendamos mejor la experiencia. Predomina en estos casos un estado de subjetividad marcado por el juego de perspectivas, la diversidad de planos o el uso de onomatopeyas (Fig. 21). Los síntomas de su enfermedad y cómo afectaron a su vida diaria quedan retratados en la progresión lineal de los hechos que nos cuenta la autora: “Tuve noches larguísimas de insomnio, confusión, perplejidad... hasta que dejé de hablar. Mi vida en ese momento se partió en dos” (Jiménez 2019). En oposición, y fiel al propósito realista, se ofrecen numerosas descripciones de los ambientes médicos, presentando a los especialistas de la salud de una forma un tanto maniquea *versus* las personas ingresadas, buenas y, sobre todo, indefensas. El propio dibujante señala al respecto: “el escenario de la planta de psiquiatría y demás he intentado que pase a un segundo plano, poniendo el énfasis en los personajes y en las posibilidades expresivas del blanco y negro, luces y sombras utilizadas con fines narrativos” (Jiménez 2019). Con todo, igual que en los ejemplos anteriores, nos enfrentamos a una historia explicada por una mujer pero de alcance universal (Fig. 22). La mirada desde la que nos cuenta el trastorno es la de Batalla (Clara en el cómic), quien convive con el dictamen, los errores continuados, la sobremedicación, etc., de lo que se desprende que lo importante es, primero, el entorno y las condiciones sociales (responsabilidad colectiva), y luego, poder naturalizarlo. En palabras de la autora:

El cómic también pretende romper el estigma que rodea a las enfermedades mentales y normalizarlas –continúa–, creo que eso puede ayudar a gente que esté en una situación como la mía. A no tener vergüenza ni esconder que se parece [*sic*] este tipo de enfermedad (Jiménez 2019).

Con todo, el viaje se termina, después de un aprensivo relato, tras un halo de esperanza: un buen diagnóstico, una figura médica respetable y empática, y un axioma irrefutable: “Yo no soy la enfermedad” (Batalla y Domínguez, 161).



Fig. 21. Imagen de *Manicomio*, pp. 38-39



Fig. 22. Imagen de *Manicomio*, p. 104

5. Autoras pioneras y espíritu contestatario

Después de este periplo por obras gráficas atendiendo a la cuestión del bienestar, podemos acabar evidenciando algunos de los puntos en común que estas presentan. Queda patente que los relatos de vivencias individuales toman espacio en lo colectivo y así se transfiguran estas voces, atravesadas por temas contemporáneos que dialogan con la sociedad: la precariedad, la economía, la identidad, las relaciones, el amor y, por supuesto, la salud mental. Inciden todos ellos en el bienestar, anclados del todo a una realidad en el centro de la cual se encuentran las personas. Por otro lado, emerge la perspectiva femenina actual, se trata de historias escritas por mujeres, con conciencia de género pero dirigidas a un público general. Se imponen los filtros subjetivos en un intento de romper con los paradigmas narrativos totalizadores, aun incluso cuando prima la representación realista, del lado de algunas focalizaciones pasadas por el tamiz

de la fantasía que operan en muchas ocasiones como oposición entre lo que se narra (realidad despersonalizadora, problemas personales y sociales) y la forma de narrarlo (de una forma naíf, con colores, vivos o a través del humor). Así, las narraciones se presentan fragmentadas, a la vez que se establecen diálogos productivos con otras artes, algo propio del cómic, un lenguaje multimodal que incluye más de un recurso para significar. Y por último, resulta relevante la toma de conciencia sobre el poder que tiene la cultura como elemento transformador de la sociedad. No hay que olvidar, además, que el cómic independiente a menudo posee una carga política que, en el caso de los productos gráficos creados por mujeres, es heredero del espíritu contestatario de las autoras pioneras que emergieron durante la eclosión del cómic *underground* en EEUU y la segunda ola del feminismo. Todo ello nos lleva a insistir en la premisa inicial por la cual el bienestar físico, mental y social van unidos. Apoyando proyectos impulsados en su gran mayoría por mujeres, motor de la innovación social, todas estas obras se acercan a los Objetivos de Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas para combatir la pobreza, la exclusión social, la violencia, la discriminación y fomentar la equidad, la solidaridad, el empoderamiento y la integración. Solo nos queda, para terminar este periplo, recordar las palabras de Conxita Herrero en su sonada reivindicación: “somos mujeres, existimos. Somos autoras y somos buenísimas. Merecemos representación y visibilidad” (Conxi & Meri, 4m20s).

Obras citadas

- Alca, Bàrbara. *Pizza Chica y las lloronas*. Barcelona: Saprísti, 2019.
- Alca, Bàrbara. "About me." (s.f.). [en línea]: <https://www.barbaraalca.com/about-me>
- Altarriba, Antonio. "La historieta, un medio mutante." *Quimera: Revista de literatura* 293 (2008): 48-55.
- . "Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta." *Arbor* 187 (Extra 2) (2011): 9-14. doi.org/10.3989/arbor.2011.2extran2111
- Archivo de Creadores. "Conxita Herrero. Cuestionario." (2015). [en línea]: <http://www.archivodecreadores.es/creadores/conxita-herrero-2015>
- Bajtin, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza, 2003.
- Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1993.
- Barreca, R. (Ed.). *Last Laughs, Perspectives on Women and Comedy*. Philadelphia: Gordon and Breach, 1988.
- Barredo, Lauren, Agyepong, Irene, Liu, Gordon y Reddy, Srinath. "Objetivo 3. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible y un 2030 más saludable." *Crónica ONU* (s.f.). [en línea]: <https://www.un.org/es/chronicle/article/objetivo-3-los-objetivos-de-desarrollo-sostenible-y-un-2030-mas-saludable>.
- Batalla, Montse y Domínguez, Xavi. *Manicomio: una historia real*. Barcelona: La Cúpula, 2019.
- Beares, Octavio. "Reseña ¡Socorro! Roberta Vázquez." *13 millones de naves. Revista de cómics* (s.f.), <https://13millonesdenaves.com/socorro/>
- Beares, Octavio. "Entrevista a Nadia Hafid." *3 millones de naves. Revista de cómics* (15 de enero de 2023). [en línea]: <https://13millonesdenaves.com/entrevista-a-nadia-hafid/>
- Beaty, Bart y Hatfield, Charles eds. *Comic Studies: A Guidebook*, New Brunswick: Rutgers University Press, 2020.
- Bettaglio, Marina. "Innovación social a través de la narrativa gráfica: periodismo gráfico, autonarración y testimonios para el cambio social." *Revista Iberoamericana de Economía Solidaria e Innovación Socioecológica* vol. 4 (2021): 65-86.
- Bikandi-Mejías, Aitor. "Disidencia corporal carnavalesca en el cómic femenino." *Tebeosfera*, Tercera época 18 (2022). [en línea]: https://www.tebeosfera.com/documentos/disidencia_corporal_carnavalesca_en_el_comic_femenino.html
- Catalá-Carrasco, Jorge. "Cómico, 15M y crisis en España." *Tebeosfera*, Tercera época, 5 (2017). [en línea]: https://www.tebeosfera.com/documentos/comic_15m_y_crisis_en_espana.html
- Catalá-Carrasco, Jorge, de la Fuente, Manuel y Valdivia, Pablo. "Culture, Crisis, and Renewal: Introduction." Part I, *Romance Quarterly* 64: 3 (2017): 107-112.
- CCCB. "Maria Manonelles." *CCCB.org* (s.f.). [en línea]: <https://www.cccb.org/es/participantes/ficha/maria-manonelles/231188>
- Chute, Hillary. *Disaster Drawn. Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. Harvard UP: Cambridge, 2016.
- COMIC BARCELONA [@COMIC_bcn]. (31 de marzo de 2017) *Conxita Herrero denuncia la poca presencia femenina en los Premios...* [Tweet]. Plataforma X. https://twitter.com/COMIC_bcn/status/847828903309791234
- Comisión Europea, *Communication from the commission to the european parliament, the council, the european economic and social committee and the committee of*

- the regions*, 2023. [en línea]: https://health.ec.europa.eu/publications/comprehensive-approach-mental-health_en?prefLang=es.
- Conxi & Meri. “Conxita Herrero. Ficomic 2017.” *Youtube*, 2017 (Consultado el 28 de diciembre de 2023). [en línea]: <https://www.youtube.com/watch?v=IDa0S8--F5s>
- Cortijo, Adela. “Autoras contemporáneas en la historieta española. Revisión de la etiqueta ‘cómic femenino’.” *Arbor Ciencia, Pensamiento y Cultura* CLXXXVII (Extra 2) (2011): 221-238. 10.3989/arbor.2011.2extran2120
- Dapena, Xavier. “‘Nobody Expects the Spanish Revolution’: memoria indignada e imaginarios de la historia en la narrativa gráfica española contemporánea.” *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos* 40.1 (2015): 79-107.
- EFE. “Nace la editorial Fragile Movement con 2 títulos centrados en la salud mental.” *La Vanguardia* (24 de noviembre de 2018). [en línea]: <https://www.lavanguardia.com/vida/20181124/453120426790/nace-la-editorial-fragile-movement-con-2-titulos-centrados-en-la-salud-mental.html>
- . “Paco Roca y Nadia Hafid ganan el III Premio de la Crítica ACDCómic.” *RTVE.es* (25 de marzo de 2021). [en línea]: <https://www.rtve.es/noticias/20210325/paco-roca-nadia-hafid-ganan-iii-premio-critica-acdcomic/2083521.shtml>
- Espinosa, Genie. *Hoops*. Barcelona: Saprستی, 2021.
- Ferrer, Alexia. “Barbara Alca: la ironía de ser joven y mujer.” *Metal magazine* (s.f.). [en línea]: <https://metalmagazine.eu/es/post/interview/barbara-alca>
- García, Santiago. *La Novela Gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.
- . “En el umbral. el cómic español contemporáneo.” *Arbor Ciencia, Pensamiento y Cultura*, CLXXXVII (Extra 2) (2011): 255-263. 10.3989/arbor.2011.2extran2122
- García Rodríguez, Raúl Ernesto. “La carnavalización del mundo como crítica: risa, acción política y subjetividad en la vida social y en el hablar.” *Athenea Digital* 13(2) (julio de 2013): 121-130. [en línea]: <https://atheneadigital.net/article/view/v13-n2-garcia>
- George, Daniel, Green, Michael y Myers, Kimberly. “The Comics Revealing Medical School’s Hidden Flaws and Hard Lessons.” *The Atlantic* (2017). [en línea]: <https://www.theatlantic.com/health/archive/2017/03/medical-humanities/520623/>
- Green, Michael J. y Myers, Kimberly R. “Graphic medicine: use of comics in medical education and patient care.” *BMJ* (2010): 340. doi:10.1136/bmj.c863
- Herrero, Conxita. *Gran bola de helado*. Barcelona: Apa Apa, 2016.
- Jiménez, Jesús. “La mitad de los nominados españoles al Salón del Cómic de Barcelona son mujeres.” *RTVE.es* (12 de marzo de 2018). [en línea]: <https://www.rtve.es/noticias/20180312/mitad-nominados-espanoles-salon-del-comic-barcelona-son-mujeres/1694424.shtml>
- . “Manicomio, el retrato de un trastorno mental en primera persona.” *El cómic en RTVE.es* (2019). [en línea]: <https://www.rtve.es/noticias/20190312/manicomio-retrato-trastorno-mental-primera-persona/1897823.shtml>
- Manonelles Ribes, Maria. *Duermo mucho*. Barcelona: InVisible/Fragile Movement, 2018.
- MissTechin. “Genie Espinosa, una ilustradora de Barcelona a la conquista del mercado internacional (incluye Podcast).” *Mis Techin. Geek, Comic & Pop Culture* (2 de febrero de 2019). [en línea]: <https://www.misstechin.com/genie-espinosa-ilustradora-barcelona-internacional/>
- Mutuberria, Maite. “Sobre mí.” (s.f.). [en línea]: <https://maitemutuberria.com/sobre-mi/>
- . *Enorme suciedad*. Logroño: Pepitas, 2018.

- Naciones Unidas. *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe* (LC/G. 2681-P/Rev. 3). Santiago, 2018.
- . “Objetivos de Desarrollo Sostenible.” (s.f.). [en línea]: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- ONU Mujeres. “Comunicado de prensa: Menos del uno por ciento de las mujeres y niñas viven en países con altos niveles de empoderamiento femenino e igualdad de género.” *Unwomen* (18 de julio de 2023). [en línea]: <https://www.unwomen.org/es/noticias/comunicado-de-prensa/2023/07/comunicado-de-prensa-menos-del-uno-por-ciento-de-las-mujeres-y-ninas-viven-en-paises-con-altos-niveles-de-empoderamiento-femenino-e-igualdad-de-genero>
- Pascual, Maribel. “‘Socorro’, de Roberta Vázquez: Muchos jajas, pero SOCORRO.” *Las furias magazin* (2022). [en línea]: <https://www.lasfuriasmagazine.com/socorro-roberta-vazquez-comic/>
- Pasha, Mochamad, Rockmor, Marc y Tan, Chih Ming. “Desafíos para la salud mental del desarrollo y el medio ambiente.” *Global dev* (28 de abril de 2019). [en línea]: <https://globaldev.blog/es/desafios-para-la-salud-mental-del-desarrollo-y-el-medio-ambiente/>
- Pepitas Editorial. “Enorme suciedad.” (s.f.). [en línea]: <https://www.pepitas.net/libro/enorme-suciedad>
- Romero Jódar, Andrés. “The quest for a place in culture: The verbal-iconical production and the evolution of comic-books towards graphic novels.” *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense* 1 (2006). [en línea]: <http://revistas.ucm.es/index.php/EIUC/article/view/EIUC0606110093A>
- Serra, Xavi. “La fantasía desbordant, empoderada i ‘choni’ de Genie Espinosa.” *Diari ara* (12 de abril de 2021). [en línea]: https://llegim.ara.cat/comic/fantasia-desbordant-empoderada-choni-genie-espinosa_1_3945750.html
- Shifman, Limor y Lemish, Dafna. “‘Mars and Venus’ in Virtual Space: Post-Feminist Humor and the Internet.” *Critical Studies in Media Communication* 28 (2011): 253-275.
- Smith, Sidonie. “Human Rights and Comics. Autobiographical Avatars, Crisis Witnessing, and Transnational Rescue Networks.” *Graphic Subjects* (2011): 61-72.
- Spencer, Amy. *DIY: The Rise of Lo-fi Culture*. London: Marion Boyars Publishers Ltd, 2008.
- Tena (de), Raül. “Bàrbara Alca: «PizzaChica es una manera de regañarme por ser como soy (hasta humillarme)».” *Fantasticmag* (2020). [en línea]: <https://www.fantasticmag.es/barbara-alca-pizzachica-entrevista/>
- Terrones, Montserrat. “Aspectos a tener en cuenta a la hora de prescribir cómics creados por mujeres.” *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, 42 (2019). <http://dx.doi.org/10.1344/BiD2019.42.22>
- Trabado Cabado, José Manuel. “La novela gráfica: formas de dibujar la soledad.” *Estudios humanísticos. Filología* 28 (2006): 221-244.
- Vázquez, Roberta. *¡Socorro!* Barcelona: Apa-Apa, 2019.
- Vázquez, Roberta. “Fanzine.” Blog personal (s. f.). [en línea]: <https://robertavazquez.bigcartel.com/category/fanzine>
- Vila, Marika. “Las autoras españolas en el boom del cómic adulto. La mordaza patriarcal y el silencio roto.” En Gerardo Vilches ed. *Del Boom al Crack. La*

- explosión del cómic adulto en España (1977-1995)*. Barcelona: Diminuta Editorial, 2018. 203-228.
- Vilches, Gerardo. “Una breve historia del cómic.” En Arriba coord. *Memoria y viñetas. La memoria histórica a través del cómic*. Paterna: Desfiladero Ediciones, 2019. 14-29.
- . “Nadia Hafid, autora del cómic ‘Chacales’: “La terapia individual es necesaria, pero debemos replantear lo colectivo.” *elDiario.es* (13 de noviembre de 2022). [en línea]: https://www.eldiario.es/cultura/comics/nadia-hafid-autora-comic-chacales-terapia-individual-necesaria-debemos-replantear-colectivo_1_9666203.html
- Von Touceda, María. “Bàrbara Alca: «Ahora mismo se puede ser pobre con un puesto de responsabilidad a jornada completa».” *Elemental* (2019). [en línea]: <https://elemental.com/2019/11/13/entrevista-barbara-alca/> Williams, Ian. “What is «Graphic Medicine?»” *Graphic Medicine blog* (s.f.). [en línea]: <https://www.graphicmedicine.org/why-graphic-medicine/>
- 13mdn. “Entrevista a Conxita Herrero.” *13 millones de naves. Revista de cómics* (10 de junio de 2016). [en línea]: <https://13millonesdenaves.com/entrevista-a-conxita-herrero/>