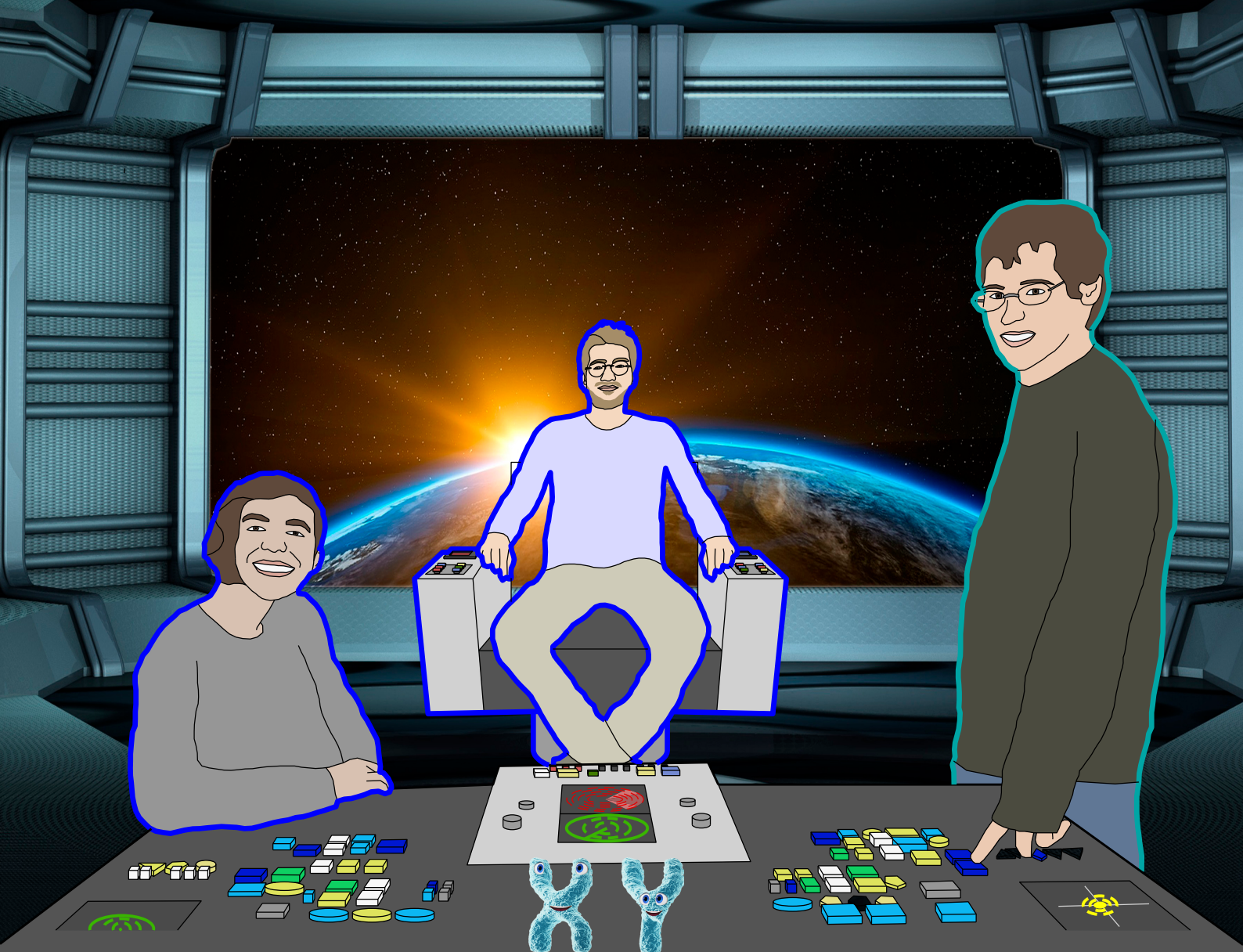


COMANDO BECKER



MARC ALÍS GONZÁLEZ



Este cómic va dedicado a todas las familias con personas afectadas por la Distrofia Muscular de Becker, que sepáis que no estáis solas.

Elaborado por Marc Alís González

Postgrado en Accesibilidad y Diseño Universal 20-21

Entrega final 2 de julio de 2021

AGRADECIMIENTOS

Quería agradecer a mi familia y amigos por haberme aportado ideas y correcciones.

Primero de todo a mi familia por su apoyo incondicional. A mi madre, Tere, por ayudar en la elección de colores y a mi hermano Oriol por ayudarme a que todo cuadre y su corrección de faltas de ortografía.

A David y Gemma por su tiempo para grabar los vídeos base para dibujar las escenas del cómic y por su disposición a aprender más sobre la DMB. Por haber estado ahí en todos los momentos que hemos vivido y han dado vida a lo que sucede en este cómic. También su primera corrección ortográfica y sus ideas para la portada. En el diseño de ésta, también colaboraron Fede y Manel.

También merece mi agradecimiento Blanca Fernandez, ya que me animó a concebir una guía de arquitectura especializada en la Distrofia Muscular de Becker, para mostrar que necesidades tenemos las personas de este colectivo. En base a eso poder mostrar mi perfil como arquitecto único en ese campo.

También deseo expresar mi gratitud al Servicio de Psicología de Duchenne Parent Project España (DPPE en adelante), tanto a David como a Sara. Su orientación me ha ayudado a emprender este camino. Del mismo modo, doy gracias especialmente al comité Asesor de DPPE, sobretodo Miguel Angel y Fran por su apoyo y a Marisol Montolio, Directora Científica de DPPE que ha revisado los conceptos médicos del cómic.

Finalmente, unas palabras de elogio a las compañeras y compañeros del postgrado por sus aportaciones en las correcciones y sus ideas para este cómic. Con una mención especial para Antonella que me puso en contacto con Andrés Silva, Neurólogo especializado en trastornos del sueño y me ayudó a dar los primeros pasos de este proyecto.

MOTIVACIÓN

¿Cómo a un arquitecto le puede interesar escribir un cómic? Todo empieza con la necesidad de explicar a personas desconocidas cómo pueden asistir a alguien con Distrofia Muscular de Becker (DMB en adelante). Más allá del núcleo familiar pocas personas saben cómo interactuar con personas con DMB hasta que sucede un accidente.

A raíz de varios incidentes y ver cómo las personas no saben cómo actuar, se asustan o incluso que hacen daño al intentar ayudar me decidí a empezar una guía ilustrada para saber qué hacer en varias situaciones cotidianas. Esta idea ha ido evolucionando hasta llegar a convertirse en un cómic.

Los motivos que me han llevado a escribirlo en este momento se han ido acumulando desde finales del 2019. Debido a un ensayo clínico he estado realizando numerosos viajes en avión a Milán, para ello utilizamos el servicio de asistencia, en el que no siempre sabían cómo actuar. El siguiente motivo determinante fue el cambio de rumbo de mi vida al entrar en un ERTE y posteriormente en el paro. Durante el confinamiento le di muchas vueltas a qué quería dedicar mi futuro profesional, la respuesta fue que quiero dedicarme al mundo de la Accesibilidad Universal.

¿Por qué un cómic? Por lo general las personas adultas sienten cierto reparo a preguntar por mi condición de diversidad funcional, sin embargo los niños rompen esos tabús y no dudan en preguntar. Uno de los principales objetivos que tengo es conseguir explicar la DMB a otras personas, empezando por los más pequeños. Si consigo llegar a ellos será mucho más fácil llegar a cualquier otra persona.

He presentado la idea del cómic a la asociación Duchenne Parent Project, que trabajan para encontrar una cura o tratamiento para la Distrofia Muscular de Duchenne y Becker y mejorar la calidad de vida de los afectados y sus familias. Me gustaría añadirlo al proyecto psicosocial: "El cole es de todos", para incentivar la inclusión en los centros educativos.

Actualmente las situaciones de la vida cotidiana más afectadas por la DMB son:

Desplazamientos largos

Caminar por superficies inclinadas.

Levantarme de una silla baja o de un inodoro.

Subir escaleras.

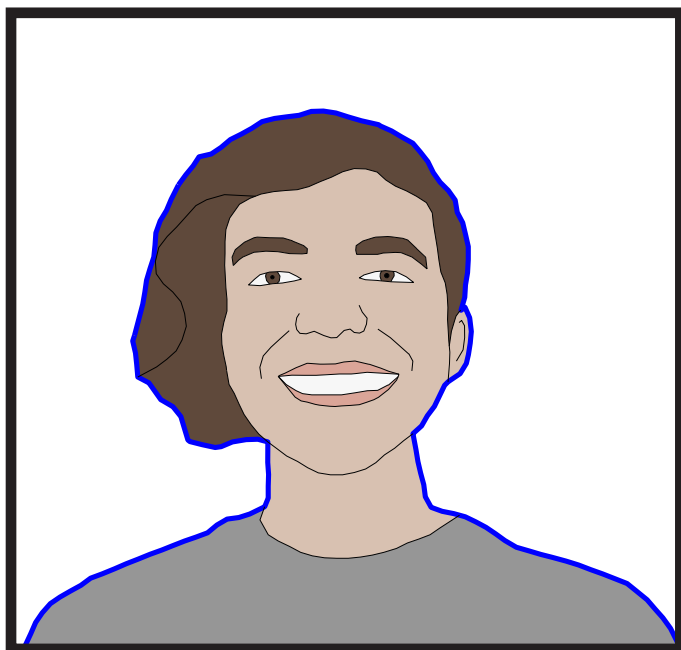
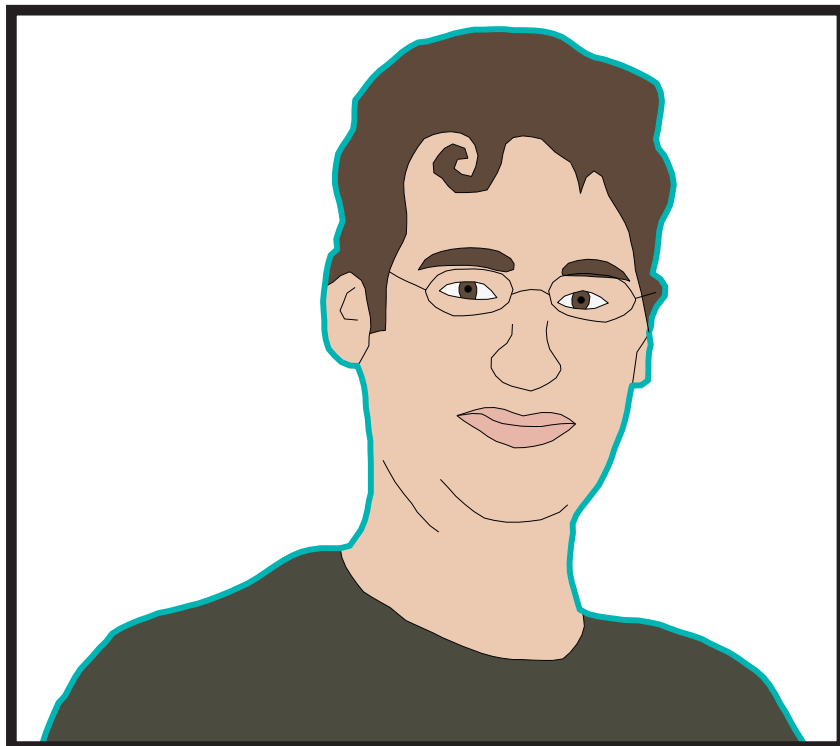
Levantarme del suelo.

PERSONAJES

MARC

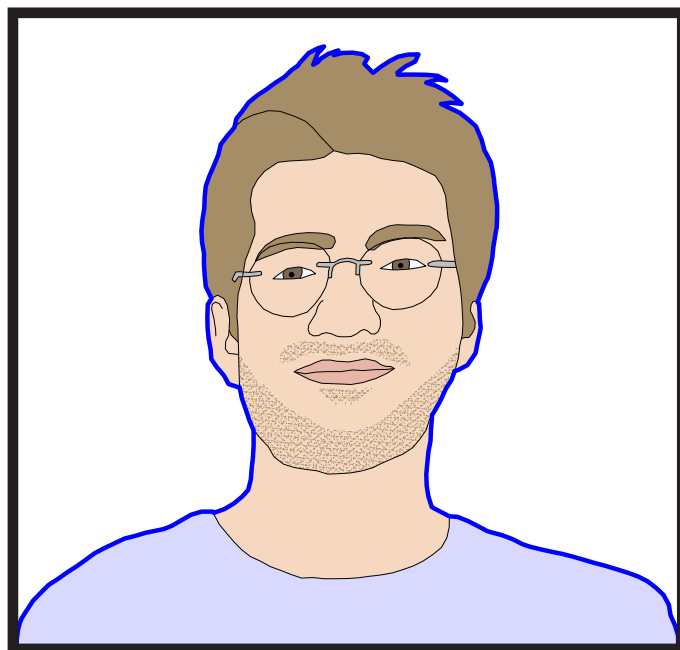
Marc tiene 28 años. Es arquitecto y sueña con un mundo sin barreras físicas ni sociales para ninguna persona. Decidió entrar en el mundo de la arquitectura para dar visibilidad al colectivo de la diversidad funcional.

Le encanta leer libros de fantasía y ciencia ficción. También le gustan los videojuegos, los juegos de mesa y de rol.



GEMMA

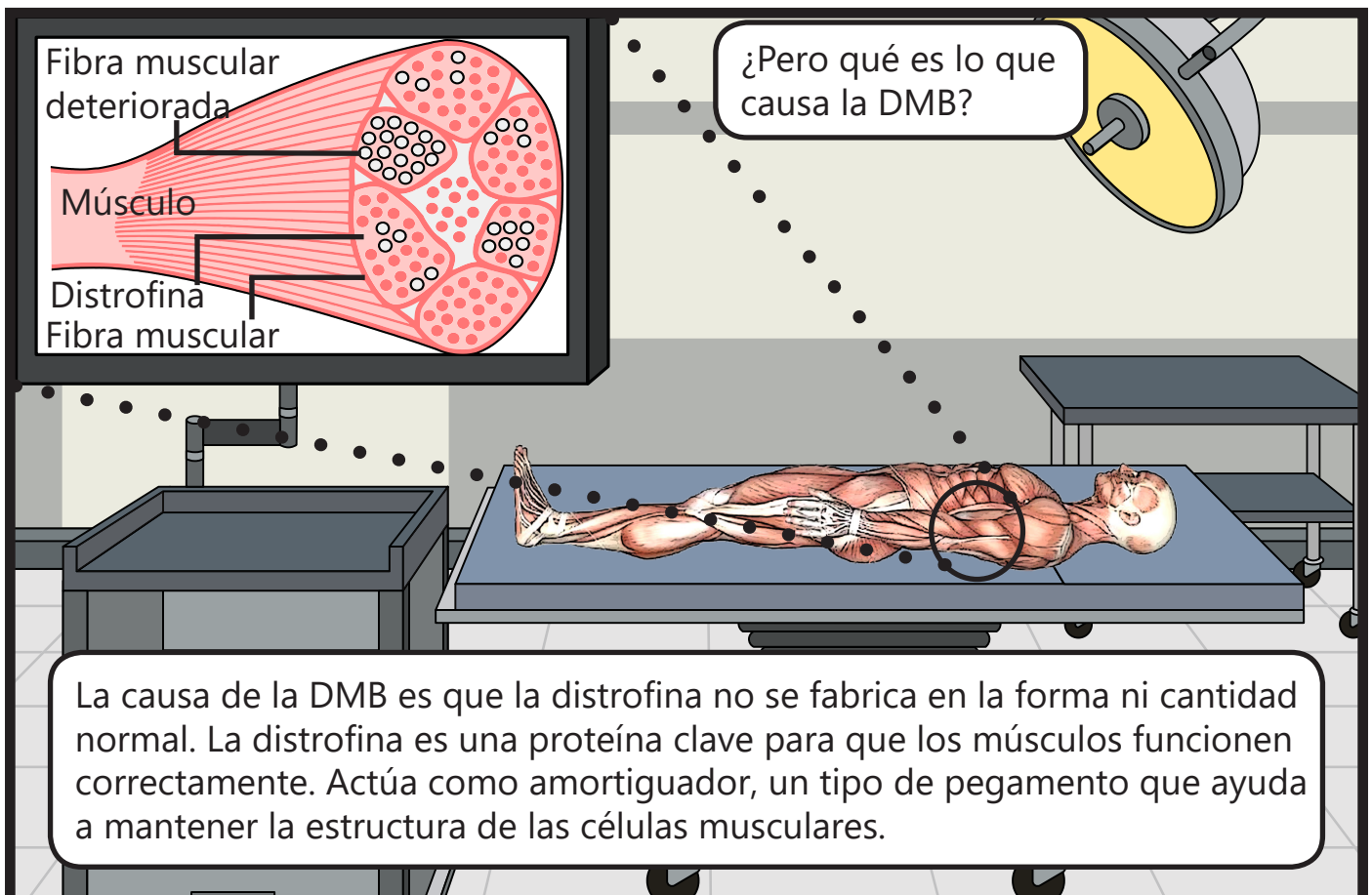
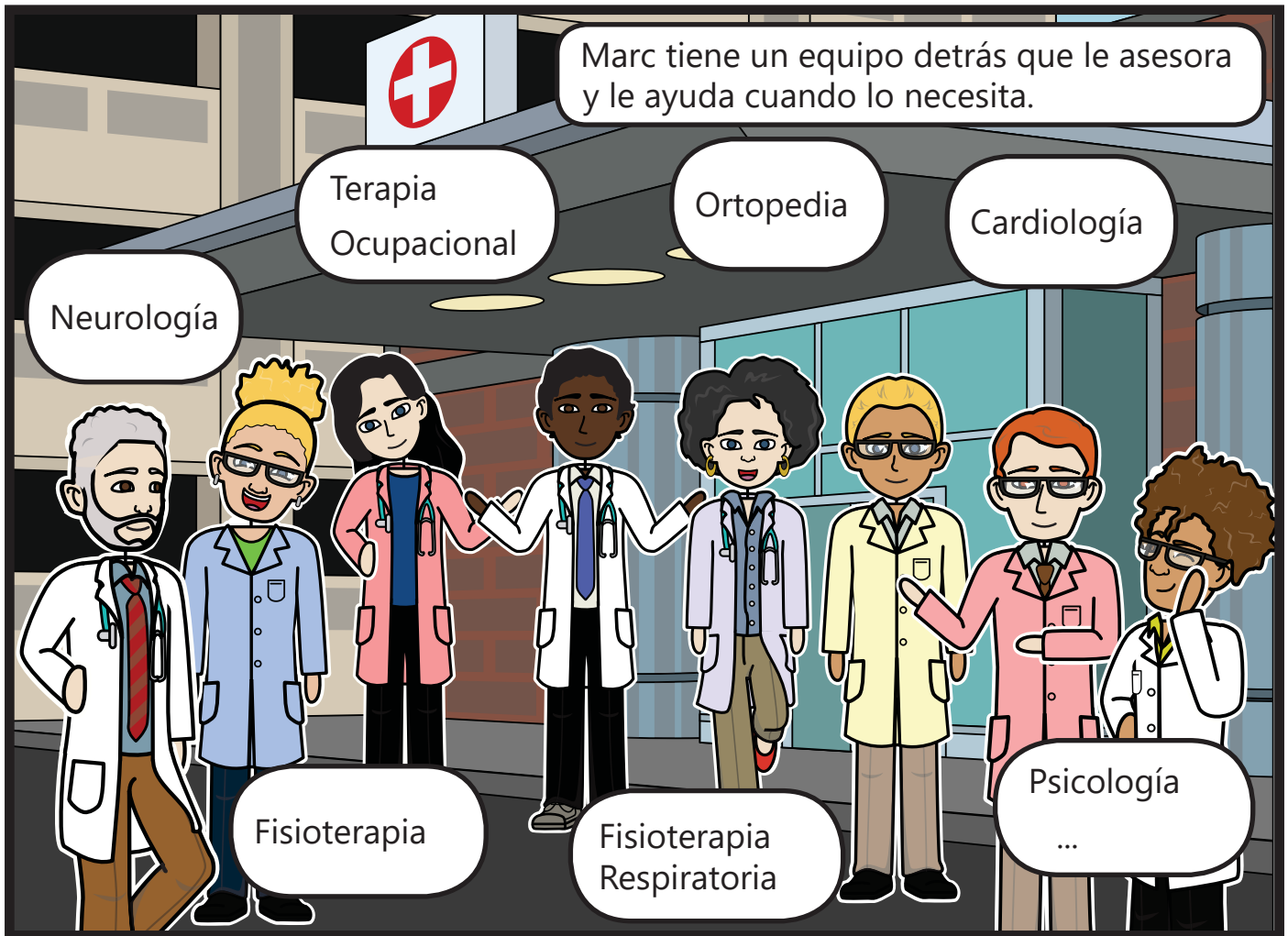
Gemma es la primera compañera que Marc conoció al entrar en la Escuela de arquitectura. Procedente de Andorra, juntos han descubierto rutas accesibles tanto en Barcelona cómo en los lugares más inhóspitos.



DAVID

David ha sido el compañero de andanzas de Marc en muchos proyectos. Juntos han analizado infinidad de lugares y han aprendido que siempre que bajas escaleras más adelante hay que subir otras.





¿Cómo se transmite?

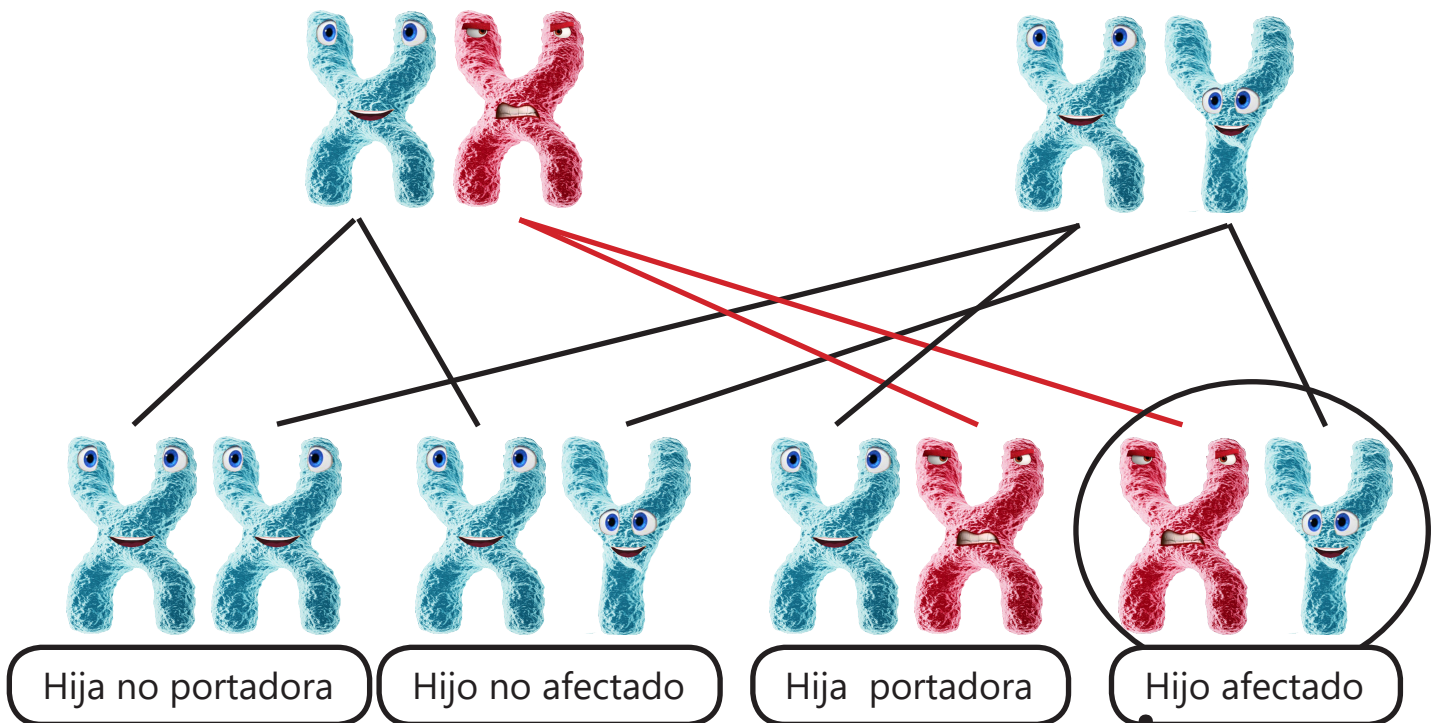
Sigue un patrón de herencia ligado al **Cromosoma X**. El 30% de casos son resultado de una mutación instantánea.



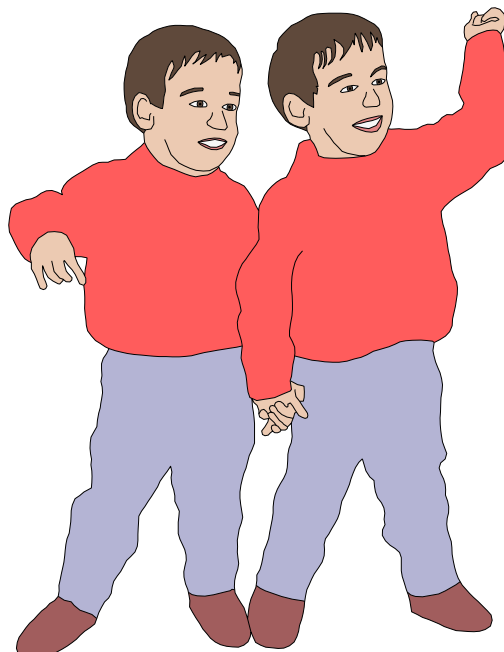
Tere



Lluís

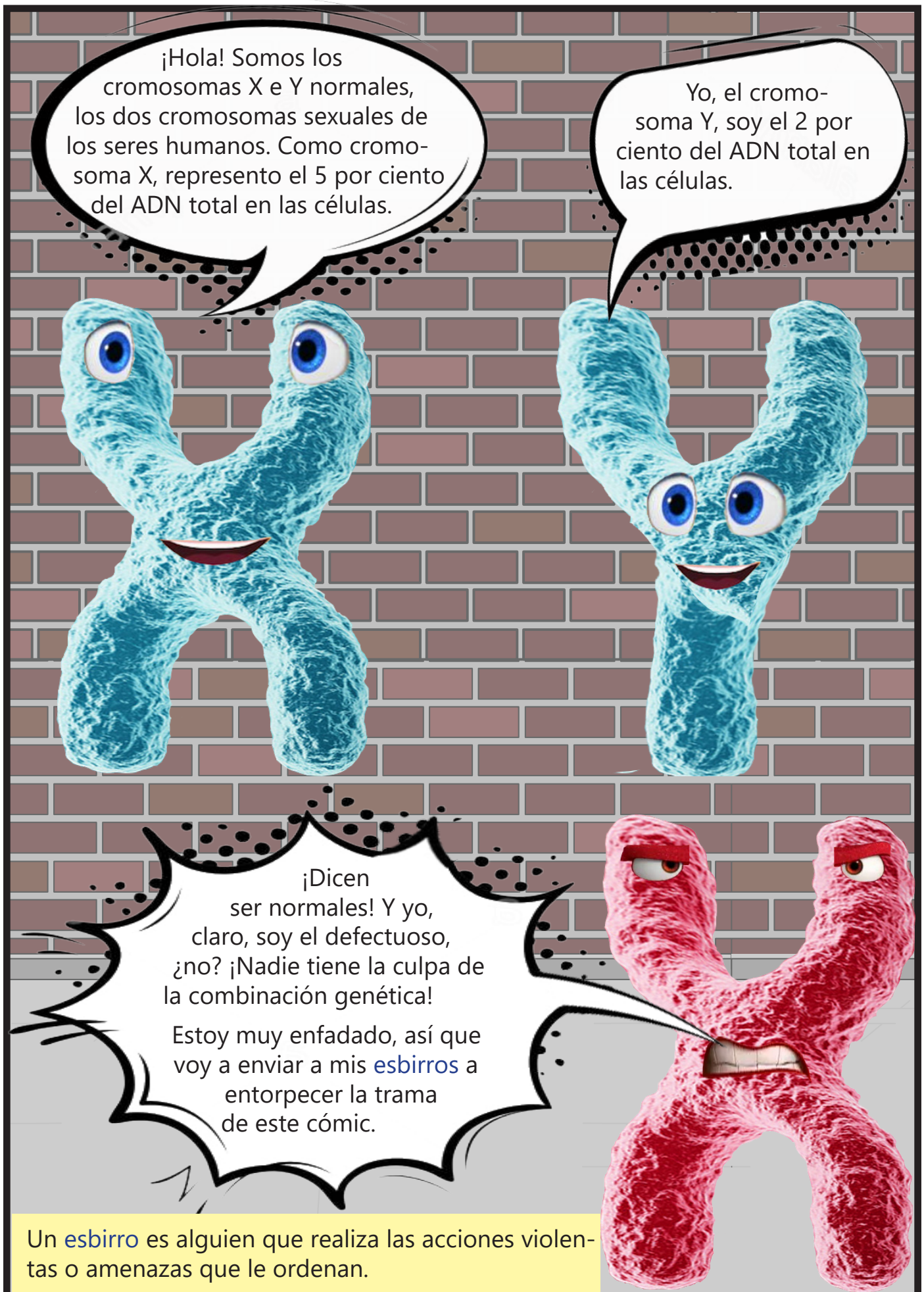


Los **cromosomas** son unas estructuras en forma de hilo en las que se empaqueta la información del ADN.

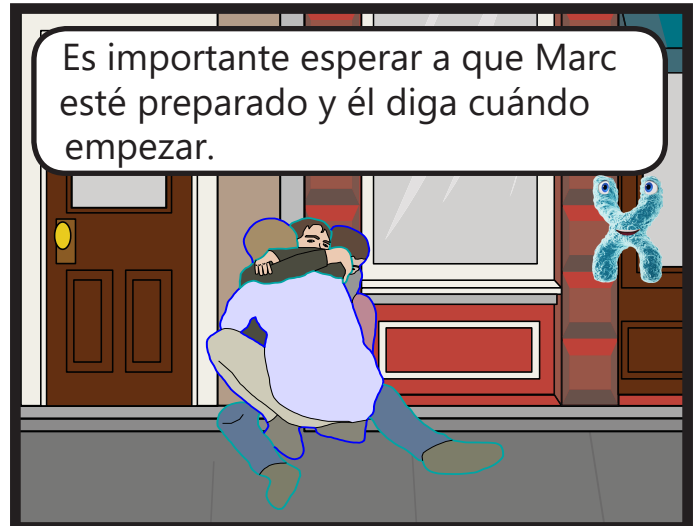
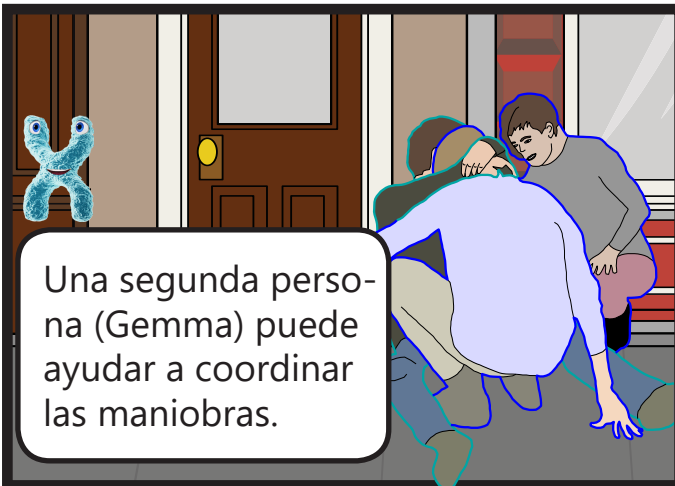


X2

Marc tiene un hermano mellizo, Oriol







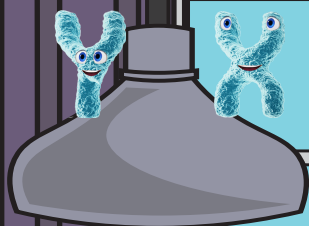








CONTINUARÁ...



UIC
barcelona





School of Architecture



