CICLO DE CONFERENCIAS

HUMANIDADES MÉDICAS: NUEVAS APROXIMACIONES A LOS MEDIOS, EL DOLOR Y EL TRAUMA

EN LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

Todas las conferencias serán en formato digital mediante Google Meet. Información, enlaces y registro: http://diarium.usal.es/exocanon/medicalhumanities

ESCANÉAME

Organizado por:
Proyecto «Los nuevos medios y la representación del dolor. El retrato de la enfermedad como estrategia de resiliencia y superación» (FS/2-2019), Fundación Memoria de D. Samuel Solórzano Barroso
Colaboran:
Proyecto «Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI» (PID2019-104957GA-I00), Ministerio de Ciencia, Investigación y Universidades | Proyecto «Glocal Narratives of Resilience and Resurgence: Toward a Cultural Narratology», Programa I USAL

IEMYR hd USAL

VNiVERSiDAD D SALAMANCA CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

CALENDARIO DE LAS CONFERENCIAS

- 6 de octubre, 18h. «Making room for stories that don't sound like stories: nuanced resilience in narratives of pain», Sara Wasson (Lancaster University). Presenta: Ana Mª Fraile Marcos.
- 8 de octubre, 18h. «What can literature tell us about medicine? Using literary materials in medical humanities research», Noelle Dückmann Gallagher (University of Manchester). Presenta: Miriam Borham Puyal.
- 13 de octubre, 18h. «Narración gráfica de una pandemia», Mónica Lalanda Sanmiguel (médica de urgencias y comunicadora). Presenta: Lucía López Serrano.
- 14 de octubre, 18h. «#Coronaversos: cómo contagiar la poesía», Ben Clark (poeta). Presenta: Vega Sánchez Aparicio.
- 19 de octubre, 18h. «Jugar al trauma, salvar la memoria testimonial a través del videojuego», Alberto Venegas Ramos (Universidad de Murcia). Presenta: Borja Cano Vidal.
- 22 de octubre, 18h. «La representación de la conflictividad africana en el mundo de los *serious games*», Antonio César Moreno Cantano (Universidad Complutense de Madrid). Presenta: Manuel Santana Hernández.

Coordinación: Lucía López Serrano | Dirección: Daniel Escandell Montiel

Sara Wasson (Lancaster University). **«Making room for stories that don't sound like stories: nuanced resilience in narratives of pain»**

I will discuss the narrative challenges of representing illness, referencing works from the online anthology Translating Chronic Pain which collects 'flash illness writing', microworks of prose or poetry. This short form allows moving away from the focus on the personal journey of the patient to emphasize social context and collective experience, inviting the reader to consider a version of resilience that neither denies the validity of distress nor makes recovery a solitary, individual act.

6 oct

Noelle Dückmann Gallagher (University of Manchester). **«What can literature tell us about medicine? Using literary materials in medical humanities research»**

I'll discuss how and why I've used the methods and materials of literary studies to examine historical attitudes to medicine and disease. Drawing on two case studies from my own research into eighteenth-century British literature —breast cancer and venereal disease— I'll explain why I chose to focus on imaginative portrayals of these two health conditions rather than "real life" reportage from doctors' records, medical treatises, or patients' diaries. Ultimately, I'll ask whether approaching the medical humanities from a literary perspective can enable us to challenge longstanding beliefs about medical history.

8 oct

Mónica Lalanda Sanmiguel (médica de Urgencias y comunicadora). **«Narración gráfica de una pandemia»**

El papel de los cómics y viñetas, las infografías y las ilustraciones en el mundo de la salud y la enfermedad está cada vez más arraigado. No solo estamos de alguna forma diseñados para sentirnos atraídos por los dibujos, sino que vivimos tiempos en los que nuestra atención salta rápidamente de una cosa a otra ante la sobreexposición de información. Adaptarse y ser capaces de comunicar de manera veraz y efectiva utilizando las RRSS, requiere ampliar las herramientas y adoptar medios nuevos, luchando contra los prejuicios. Además de mi propio trabajo creativo, durante la pandemia he estado recogiendo y revisando material gráfico variado y fascinante. En esta charla analizaré la narración gráfica que se ha hecho de la pandemia, desde varios ángulos (social, emocional, etc.) así como el uso de la Medicina Gráfica para transmitir información y conceptos de la #COVID19.

13 oct

Ben Clark (poeta). «**#Coronaversos: cómo contagiar la poesía»**

¿Son las redes sociales el enemigo o la salvación de la poesía? ¿Ha cambiado la poesía o han cambiado los poetas? ¿Leemos igual un poema en la pantalla? Analizaré las estrategias detrás de la campaña #Coronaversos, que llevó la poesía a miles de lectores durante la cuarentena.

14 oct

©Mónica Lalanda

19 oct

Alberto Venegas Ramos (Universidad de Murcia). **«Jugar al trauma, salvar la memoria testimonial a través del videojuego»**

El videojuego de historia más popular representa con fruición traumas históricos. Guerras, enfermedades y conflictos se presentan siempre a través de las imágenes de los vencedores. En esta ponencia nos preguntaremos el porqué de esta razón. También abordaremos la capacidad del medio para representar el trauma a través de la imagen del vencido y de la víctima, para concluir sí esto puede ayudar a crear narraciones de sanación mediante la recuperación de memorias olvidadas.

Antonio César Moreno Cantano (Universidad Complutense de Madrid). **«La representación de la conflictividad africana en el mundo de los *serious games*»**

22 oct

El continente africano alberga en su interior multitud de guerras y conflictos armados, ya sea por cuestiones políticas, económicas, religiosas o sociales. La lucha por el coltán en la R.P. del Congo, los niños de la guerra en Uganda, la hambruna en Darfur, los piratas somalíes o los atentados terroristas de Boko Haram en Nigeria son temas candentes y que han reclamado la atención de la comunidad internacional. Los *serious games*, como objetos culturales y con un fuerte componente educativo-informativo, han intentado plasmar todas estas problemáticas y hacer partícipes de estas al usuario mediante su interactividad.