

Diversidad y alteraciones sensoriales en el cómic. El caso de *Diagnósticos*, de Diego Agrimbau y Lucas Varela

Diversity and sensory disorders in comics: the case of Diego Agrimbau and Lucas Varela's *Diagnósticos*

Enrique del-Rey-Cabero^{1,a} 
¹ Universidad de Alcalá, España

✉ ^a Autor de correspondencia: enrique.delrey@uah.es

Recibido: 25/02/2022; Aceptado: 11/11/2022

Resumen

Partiendo de una concepción del cómic que se aleja de su tradicional definición monosensorial en favor de un acercamiento multisensorial, el objetivo de este artículo es examinar la capacidad del medio para representar la diversidad y los trastornos sensoriales, centrándose para ello en el ejemplo paradigmático de *Diagnósticos* (2013), de Diego Agrimbau y Lucas Varela. Este volumen de historias cortas independientes conectadas por la presencia de distintas alteraciones sensoriales hace uso de algunos recursos formales del cómic (como la visión holística o los diferentes grados de integración de texto e imagen) para ofrecer el punto de vista subjetivo interior de sus protagonistas, todas mujeres. La obra se analiza a luz de la medicina gráfica, aunque, pese a lo que sugiere su título, se trata de un cómic de ficción que no pretende ser un manual médico. Se examinan, pues, la potencialidad del cómic de ficción con representaciones estereotipadas para generar empatía y otros aspectos relacionados con la diversidad funcional como la identidad y el género. Se concluye así que, a pesar de algunas figuraciones estereotipadas, *Diagnósticos* constituye un ejemplo único de la representación de la diversidad sensorial en el cómic por su carácter experimental y autoconsciente.

Palabras clave: novela gráfica; cómic; diversidad; trastornos de la sensación; estereotipos; análisis de contenido.



Abstract

Taking as starting point the conception of comics away from its traditional monosensorial definition in favour of a multisensorial approach, the aim of this article is to examine the ability of comics to represent diversity and sensory disorders, focusing on the paradigmatic case of Diego Agrimbau and Lucas Varela's *Diagnósticos* (2013). This volume of independent short stories connected by the presence of various sensory disorders makes use of some of the formal aspects of comics (such as the holistic vision and the different degrees of text-image integration) to explore the interior subjective point of view of its main characters, all of whom are women. This work is analysed in light of the Graphic Medicine movement, although, unlike what the title may suggest, it is a fictional comic that does not intend to be a medical handbook. Therefore, this text examines the potentiality of fictional comics to generate empathy, as well as other related aspects connected with functional diversity such as identity and gender. It is concluded that despite some stereotyped representations, *Diagnósticos* stands as a unique example of the depiction of sensory diversity in comics due to its experimental and self-conscious nature.

Keywords: graphic novel; comics; diversity; sensory disorders; stereotypes; content analysis.

INTRODUCCIÓN

El cómic ha mostrado históricamente un interés por la representación de la figura y el cuerpo humano como claves identitarias de su discurso. Sin embargo, durante muchas décadas esta representación ha carecido de una diversidad real en términos del físico, la habilidad, el género, la raza o la expresión de la sexualidad. La representación de los cuerpos (y, podríamos añadir, sus habilidades) siempre es, como apunta El Refaie, “a profoundly social and political activity” (2012, p. 73). Incluso en un ámbito del cómic más *mainstream* como es el género superheróico, dominado por la representación estereotipada de cuerpos exagerados y monstruosos, se ha generado recientemente un debate y un intento de caminar hacia una mayor diversidad, acompañados de un proyecto serio desde los estudios de cómic de analizar y conceptualizar dicha diversidad (Kirkpatrick y Scott, 2015; Smith y Alaniz, 2019; Cocca, 2020; Brown, 2020). Como señalan Eckhoff-Heindl y Sina, “even though comics have been perceived for decades as a pop-cultural mass phenomenon, which manifests, establishes and perpetuates stereotypical representations, the medium never completely became one with this role of a reactionary stabilizing force” (2020, p. V). Desde el siglo XXI, y coincidiendo con el auge de la llamada “novela gráfica”, se ha producido también un auge del cómic de temática social que ha facilitado las representaciones gráficas de colectivos antes invisibilizados en este medio. Gracias al surgimiento del movimiento de la medicina gráfica (*graphic medicine* en inglés) se ha podido dar voz, además, a pacientes de enfermedades y condiciones cuyos síntomas y dolencias puede resultar complicado expresar únicamente con la palabra, como el caso de las enfermedades mentales¹ y neurológicas²; el medio, en definitiva, ha demostrado ser un terreno fértil para representar las complejidades y “*nuances of illness*” (Farthing y Priego, 2016, p. 83).

El cómic constituye también un medio privilegiado para representar los distintos sentidos. Scott McCloud, en su enormemente influyente pero también cuestionado³ *Entender el cómic. El arte invisible*, afirma que “el cómic es un medio

monosensorial. Para poder transmitirnos todo un mundo de experiencias, cuenta con tan solo uno de los sentidos. [...] Desde las viñetas solo se puede transmitir información visual” (2015, p. 89). McCloud no descartaba la presencia del resto de los sentidos, pero los supeditaba siempre a lo visual. Una de las principales críticas a esta concepción monosensorial del medio es la efectuada por Ian Hague (2014), quien cuestiona el tradicional “ocularcentrismo” que ignora los aspectos materiales del cómic como objeto. Leer un cómic es una experiencia multisensorial en la que el resto de sentidos (tacto, oído, olfato y gusto) juega un papel fundamental. En efecto, es importante recordar que a menudo la materialidad del cómic es ignorada⁴: no leemos cómics solamente en nuestra mente, sino que para ello interactuamos con un objeto (frecuentemente un libro, pero también una pantalla o un mural) a través de una experiencia corporal (pasando las páginas con las manos o haciendo clic en el ratón, a mayor o menor distancia del cómic) y un espacio concreto (sentados o de pie, rodeados de ruido o en silencio, etc.). Como señala Szép, “knowledge and understanding can be achieved because vision is not an isolated sense but is linked to other senses and to the proprioceptive awareness of the body” (2020, p. 157). Los sentidos están, pues, integrados, y son claves para generar conocimiento pese a la influyente corriente idealista que a lo largo de la historia ha tendido a separar cuerpo y mente⁵. Tampoco hay que olvidar, por otra parte, que ver no es lo mismo que leer; esta diferencia constituye una de las tensiones fundamentales del cómic como medio. Leer es una actividad dirigida y vectorizada; los lectores perciben el todo y la parte, la viñeta y la página o doble página (Fresnault-Deruelle, 1976; Peeters, 2003; Hatfield, 2009; Arredondo, 2015).

Este artículo analiza la representación de la diversidad, más en concreto de la diversidad sensorial, en *Diagnósticos* (2013), de Diego Agrimbau y Lucas Varela. Las protagonistas de esta obra, todas mujeres, sufren trastornos que alteran su visión de la realidad. Los autores se sirven de este hilo conductor para desarrollar seis historias en las cuales cada trastorno se intenta visibilizar al lector ofreciendo el punto de vista subjetivo de los personajes, manifestado gráficamente a través de la experimentación formal con el lenguaje del cómic. En lo que sigue se explora la capacidad del cómic para representar las alteraciones sensoriales, demostrando el potencial del medio para hacer visible lo invisible. *Diagnósticos* constituye así un interesante ejemplo de figuración de la diversidad sensorial, aunando características formales del medio más tradicionales con otros recursos gráficos innovadores en una obra que refleja que no solo el cómic de no ficción puede establecer un diálogo interesante con la medicina gráfica. Para el análisis de la obra, se recurrirá a una metodología mixta dentro de los Estudios de Cómic que considerará *Diagnósticos* desde la perspectiva de la medicina gráfica (particularmente respecto a la representación de la diversidad) sin olvidar un acercamiento formalista, necesario teniendo en cuenta el carácter experimental de la obra. Asimismo, se tendrá en cuenta un enfoque material, dentro del cual será de especial utilidad el trabajo *Drawing, Reading and Vulnerability* (2020), de Eszter Szép.

DIAGNÓSTICOS Y LA MEDICINA GRÁFICA. EL CÓMIC EXPERIMENTAL PARA REPRESENTAR LA DIVERSIDAD SENSORIAL

Las seis historias que forman *Diagnósticos* fueron publicadas originalmente por la revista argentina *Fierro* entre los años 2008 y 2011, pero parte de ellas fueron concebidas

en Francia gracias a una residencia en La Maison des Auteurs de Angoulême. De hecho, la obra también contó con una beca del Centre National du Livre, así que la primera edición de la obra completa apareció en Francia en 2013 (Tanibis), y algunos años más tarde en España (2016, *La Cúpula*) y Argentina (2017, Hotel de las Ideas/Historieteca)⁶. Pese a que la obra ha finalizado comercializada como novela gráfica en un solo volumen, no puede olvidarse su carácter episódico y fragmentario. El aspecto fundamental que une las distintas historias es la representación de alteraciones sensoriales. Como apunta Agrimbau, responsable del guión:

fui buscando fenómenos neurológicos, ya que no son estrictamente enfermedades, que pudieran representarse bien desde alguno de los recursos del cómic [...]. La documentación fue ardua, libros de psiquiatría y neurología, varios documentales, un poco de todo (Rodríguez-Millán, 2016).

La precisión de fenómenos neurológicos y no enfermedades es significativa. De hecho, el dibujante, Lucas Varela, corrigió a un periodista en otra entrevista cuando afirmó “en realidad no son enfermedades, sino trastornos mentales” (Martínez-Pita, 2016). En realidad, *Diagnósticos* emplea una mezcla de trastornos neurológicos sensoriales (agnosia, prosopagnosia, akinetopsia o afasia), trastornos de ansiedad (claustrofobia) y fenómenos no necesariamente patológicos como la sinestesia. La obra, por tanto, se puede entender dentro del marco de la medicina gráfica, una disciplina que en los últimos años se ha desarrollado notablemente hasta el punto de constituirse casi en una disciplina independiente⁷ que combina “the principle of narrative medicine with an exploration of the visual systems of comic art, interrogating the representation of physical and emotional signs and symptoms within the medium” (Czerwicz et al., 2015, p. 1). Por lo general, predominan en el ámbito de la medicina gráfica cómics que narran la enfermedad desde la no ficción y particularmente desde la autobiografía⁸, pero *Diagnósticos* representa a través del lenguaje de los cómics las experiencias de una serie de mujeres con los trastornos y fenómenos anteriores mencionados desde la ficción. Este hecho, que tiene unas repercusiones que se abordarán en la última sección, no suprime la realidad de dichas experiencias. Es relevante además que los autores opten por comenzar cada historia con una definición del trastorno, recurso que parece necesario quizás para presentar al lector aquellos fenómenos menos conocidos (como la agnosia, la prosopagnosia o la akinetopsia). Las definiciones enfatizan ese carácter médico ya anunciado en el título que contextualiza y condiciona la narrativa; es más, en los márgenes de las páginas que preceden a las definiciones aparecen unas falsas solapas que intentan hacer pasar a la obra como catálogo médico. Pese al carácter ficticio de las historias, estas participan desde luego en la representación de los trastornos, ayudando a construir

stereotypes that influence the way in which a condition is viewed by others as well as the patient’s experience of the condition. [...] In constructing new visual styles of suffering and illness, therefore, the authors of graphic pathographies might be subtly altering the discourse of health and the social mediation of illness outside of the clinic (Williams, 2015, p. 118).

Dado el carácter sensorial de los fenómenos representados, cabe aquí señalar que los síntomas no son visibles exteriormente (como podría ocurrir con algunas enfermedades), por lo que formarían parte de la tercera categoría de la iconografía de la enfermedad que establece Williams tras “lo manifiesto” y “lo oculto”: “lo invisible” (2015, p. 119). El cómic como medio parece especialmente indicado para representar este tipo de fenómenos, ya que puede hacer uso distintos tipos de focalizaciones visuales y textuales

para asomarnos a la conciencia interior del personaje que vive con el trastorno. Pongamos como ejemplo “Agnosia”, la historia que abre *Diagnósticos*. El fenómeno se define en la propia historia como la “incapacidad de reconocer los objetos por sus cualidades (forma, color, temperatura, etc.), aunque las funciones sensoriales (visión, audición, etc.) estén intactas” (Agrimbau y Varela, 2016, s.p.). En el fondo, la agnosia está presente bajo distintas manifestaciones en otras historias del volumen en las que los trastornos impiden reconocer rostros (prosopagnosia), movimiento (akinetopsia, también conocida como cinetoagnosia) o los mensajes verbales (afasia, que en realidad se podría interpretar en este caso como una agnosia verbal). “Agnosia” comienza con unas imágenes abstractas, indescifrables; tan solo gracias al uso del texto descubre el lector que se trata de la perspectiva de Eva, una paciente con agnosia a la que están suministrando un nuevo medicamento. A medida que pasan las páginas, los elementos representados (rostros, objetos) van concretándose y volviéndose más reconocibles, pero la realidad que representan es alucinada y amenazadora: un perro doctor, una estatua con patas, un pez volador, etc. La última viñeta de la última página (figura 1) resuelve el enigma: los elementos que Eva veía existen en la realidad, pero ella (y el lector, hasta ese momento) los percibe descontextualizados, mezclados. Agrimbau y Varela hacen uso no solo de la visión subjetiva sino también de otro recurso importante del cómic: la visión holística que permite percibir toda la página. Así, en la figura 1, si partimos exclusivamente de la lectura individual de las viñetas no se aprecia ninguna anomalía visual. Sin embargo, la visión periférica nos hace imposible no percibir la continuidad del dibujo más allá de los bordes de las viñetas. A través del fondo continuo se aprecian, por ejemplo, el perro doctor y la estatua andante que habían aparecido en páginas anteriores. Se cuestiona de esta forma, como afirma el propio doctor, la efectividad del nuevo medicamento: “Creoquen ohabi doefec tose cunda rios. Lapru eba hasi douné xito. Llamare mosat uspa dres” (Agrimbau y Varela, 2016, s.p.). Como ocurría en la célebre escena de *Arrugas* en la que Emilio, el protagonista, escuchaba la alterada palabra “talope” (en lugar de “pelota”) (Roca, 2007, pp. 30-31), el lector de *Diagnósticos* es invitado a compartir la perspectiva de Eva en la que se alteran tanto la percepción visual como la verbal.

Figura 1. Agrimbau y Varela, “Agnosia”



Diagnósticos (2013)

La interacción entre lenguaje e imagen, entre texto y dibujo, es aprovechada por Agrimbau y Varela en otras historias. Así, en “Afasia” la protagonista no es capaz de entender los mensajes verbales orales, pero sí los escritos. De ahí que la historia esté narrada a través no de bocadillos (que tradicionalmente representan el lenguaje verbal oral y los sonidos) sino de cartuchos, revelando así la voz narrativa interior del personaje. Pero estos cartuchos no se encuentran enmarcados, como es habitual, en rectángulos insertos en las viñetas, sino que aparecen fusionados con los elementos representados: carteles, objetos, etc. (figura 2). De esta forma los autores obligan al lector a compartir el trastorno del lenguaje de la protagonista al tener que localizar, identificar y conectar el texto diegético para avanzar en la historia. Para ello, subvierten el uso del texto diegético que forma parte de la imagen: el texto conectado de manera “inherente” (*inherent*), según la terminología de Neil Cohn (2013, pp. 35-37). Por otra parte, en “Sinestesia” la protagonista, Lola, es capaz de ver sonidos en el mismo espacio que se produjeron hasta pasadas tres horas⁹. Como ya se comentó antes, la “sinestesia” no constituye una patología como tal, pues representa más bien una variación en la percepción de los estímulos sensoriales: asociar, por ejemplo, un color o un sabor concreto a un número, una letra o un sonido. El tipo de sinestesia que emplean Varela y Agrimbau es ficticio y se acerca más a un superpoder (lo cual permite a Lola ser perito forense), pero es percibido como trastorno por la protagonista, como una carga: “ya no lo soporto” (Agrimbau y Varela, 2016, s.p.), confesará al principio. Esta capacidad de percibir los sonidos les sirve a los autores para experimentar con la representación de las onomatopeyas y bocadillos, dos de los elementos más emblemáticos del medio. Lola puede literalmente “ver” los sonidos (figura 3), primero solo las onomatopeyas y al final también los bocadillos. Por tanto, el texto deja de ser un signo intrusivo en la imagen para convertirse en un elemento diegético. Se podría decir que Agrimbau y Varela siguen aquí el proceso inverso: si en “Afasia” desnaturalizaban el texto integrado de la imagen para transformarlo en espacio de narración interior de la protagonista, en “Sinestesia” ocurre lo contrario, pues los bocadillos y onomatopeyas se leen como imágenes, integrados al espacio representado en las viñetas.

Figura 2. Agrimbau y Varela, “Afasia”



Diagnósticos (2013)

Figura 3. Agrimbau y Varela, “Sinestesia”



Diagnósticos (2013)

Como se empieza a entrever, pese a la promesa del título en cuanto a representaciones de la enfermedad, *Diagnósticos* no pretende ofrecer una figuración fiel y realista de los trastornos elegidos. Como señala Gual, son más bien “interferencias para percibir el mundo tal y como (creemos) que es. Esas mujeres viven en otra realidad, única y exclusiva, que se rige, desde su punto de vista, según los parámetros de los tebeos” (2017, p. 227). Solo desde esta reflexión autoconsciente, de metacómic, se deben entender otras historias del volumen. En “Claustrofobia”, la fobia de Soledad, quien se sabe leída por el lector, está expresada a través de un juego de perspectivas¹⁰ mediante el cual las viñetas de la página se vuelven elementos arquitectónicos opresivos. “Mi claustro son estas cuatro líneas” (Agrimbau y Varela, 2016, s.p.), afirma la protagonista refiriéndose a la propia viñeta. En “Akinetopsia”, la protagonista, Ryoko, es una animadora de vídeo que paradójicamente es incapaz de percibir el movimiento. Se hace hincapié así en uno de los aspectos más importantes del medio: cómo representar el movimiento a través imágenes estáticas. De nuevo Agrimbau y Varela nos invitan a percibir el mundo como lo percibe Ryoko gracias al uso de múltiples imágenes superpuestas al objeto o figura única, la cual representa supuestamente la percepción que tiene la población neurotípica (figura 4). Su condición la obliga a un indeseado cambio de profesión que porta una gran carga irónica si tenemos en cuenta que el lector posee un cómic entre las manos: “Nunca me gustó el manga. El cómic. Como se diga. Siempre me pareció algo muerto. Algo quieto, sin vida. No es lo mío. Pero si quiero trabajar, tendré que soportar su quietud, Miku. Al menos puedo verlos” (Agrimbau y Varela, 2016, s.p.). Miku es la rana mascota de Ryoko, nombrada así por el personaje de animación que diseñó y que aparece frecuentemente en la historia en forma de objetos de *merchandising*. Ryoko se compara a Miku cuando le comenta: “Con la comida eres como yo, pero al revés: si no se mueve, no puedes verla. Yo sólo la veo cuando está quieta” (Agrimbau y Varela, 2016, s.p.). Las ranas están efectivamente adaptadas a sus necesidades vitales, por lo que “tienen un detector de insectos. Un objeto mayor que una chinche no estimula estas células ganglionares particulares, aun si está en movimiento. Y un objeto del mismo tamaño no las estimula si está inmóvil” (Colegio Oficial de Biólogos de la Comunidad de Madrid, 2019). La identificación entre Ryoko y Miku será total, ya que la akinetopsia de la protagonista se modificará hasta que lo único que pueda ver es el movimiento. Esta

adecuarse a la mayoría. Si aplicamos este marco a lo sensorial, enseguida comprobamos la gran diversidad existente en la manera en la que cada uno procesamos los estímulos sensoriales. ¿Cuándo se puede considerar esta diversidad un trastorno? Se trata de una pregunta de difícil respuesta, pero James Fleming, terapeuta especializado en cuestiones sensoriales, afirma: “We all have different thresholds that we can tolerate – the key is that it is not a problem until sensory issues begin to interfere with their everyday lives” (St-Esprit, 2020). En el caso que nos ocupa, las protagonistas de las historias de *Diagnósticos* perciben los estímulos sensoriales de una manera diferente a la mayoría de la población, lo cual interfiere en su participación en la sociedad. El lector neurotípico se acerca a estas historias desde la perspectiva médica, más aún si tenemos en cuenta que lo primero con lo que se topa es el diagnóstico, la definición de la enfermedad. Pero el propio Agrimbau señalaba en una entrevista que su intención no era “hacer un manual de diagnóstico real, sino contar historias que funcionen como historias en sí” (Soquiransky, 2018). Desde este punto de vista, los trastornos de *Diagnósticos* obedecen, en cierto sentido, a la representación de la diversidad funcional como “prótesis narrativa”. Este concepto fue acuñado por Mitchell y Snyder (2001) para hacer referencia a la discapacidad como un recurso narrativo y de caracterización de personajes que emplea la literatura y el cine, y que acaba perpetuando la marginalización del colectivo representado como discapacitado y dependiente. Así, apreciamos en *Diagnósticos* algunos de los discursos y representaciones hegemónicas de la diversidad enunciadas por teóricos de los *Disability Studies* como Thomas Couser o Rosemarie Garland Thomson: la retórica del horror y lo abyecto, la diversidad funcional como lo “raro” o lo grotesco (Dolmage y Jacobs, 2012, p. 76). *Diagnósticos* está tamizada por el estilo de Agrimbau y Varela y por la presencia del humor negro. Varela, al hablar de su estilo, señala lo siguiente: “Me gusta explorar la oscuridad en las historias [...] Mi oscuridad es más lúdica, más absurda. Trato de encontrar la belleza en el monstruo” (Vázquez, 2021). Cabe señalar que *Diagnósticos* es ficción y no pretende educar a la ciudadanía sobre la diversidad funcional¹² de una manera completamente verosímil. Sin embargo, que las historias no pretendan ser educativas no significa que no participen en la representación de la diversidad funcional. Es muy probable que el lector descubra por primera vez al leer el cómic esos fenómenos neurológicos tan poco habituales (y quizás le lleve a buscar más información sobre ellos). Pero dada la naturaleza narrativa y estructural de *Diagnósticos*, la mayoría de las protagonistas de la obra son presentadas como personas definidas fundamentalmente por su diferencia concebida como “rareza” o “problema”.

¿Qué consecuencias tienen estas representaciones estereotipadas a la hora de generar una empatía entre el lector y los personajes? Agrimbau señaló que una parte de la crítica ha mencionado que en *Diagnósticos* es difícil identificarse con las protagonistas, pero que el efecto es intencionado (Rodríguez-Millán, 2016). Esta distancia es además intensificada por el dibujo caricaturesco de Varela, el humor negro de las historias y la intensa experimentación formal, además del hecho de que todo cómic es, como señalábamos, un objeto material con páginas dibujadas y cuyo lenguaje (bocadillos, cartuchos, viñetas, calles, etc.) siempre está visible. Pero el gran potencial que contiene la obra, como exploramos en la sección anterior, es precisamente la utilización de esos recursos gráficos de la historieta para visibilizar esa diversidad sensorial. Las historias de *Diagnósticos* no solo describen la existencia de esa diversidad, sino que comunican la experiencia que suponen esa percepción única de la realidad. Es cierto que las protagonistas del volumen parecen no tener escapatoria, lo cual parece dar una visión determinista de su condición. Miranda (“Afasia”) afirma que tiene “un 99,9% de

posibilidades de nunca recuperar[se] y un 50% de empeorar” (Agrimbau y Varela, 2016, s.p.). Sin embargo, al presentar la recuperación como algo difícil no hacen uso de otros estereotipos presentes en las narrativas de diversidad que no siempre son verosímiles, como la necesaria superación de la condición. En este sentido, representan bien las dificultades de integración de los personajes, un proceso largo y complejo que no siempre tiene una resolución satisfactoria.

IDENTIDAD, CUERPO Y DIVERSIDAD

Por último, es necesario señalar que la diversidad funcional (y, concretamente, sensorial) de *Diagnósticos* se articula junto a otras categorías significativas de la diversidad como el género, la sexualidad, la clase o la etnicidad. No hay espacio suficiente para analizar en detalle todas estas, pero en esta última sección se analizará cómo la identidad de las protagonistas está definida por otros elementos ligados a la diversidad funcional.

En primer lugar, llama la atención que todas las protagonistas sean mujeres. Respecto a esto, Agrimbau apuntaba que

puede haber ahí un resabio machista de considerar que la locura o los problemas mentales tienen más que ver con las mujeres que con los hombres [...] No sé, me parecía más amable que fueran mujeres a hacerlo mixto o que fueran todos hombres. Fue una cuestión más estética que conceptual (Soquiransky, 2018).

Si bien es posible que la elección de personajes exclusivamente femeninos se explique en parte por la intención de ofrecer más unidad al volumen, lo cierto es que no se puede ignorar el efecto que esto produce. Las mujeres, como indican Marshall y Gilmore, a menudo aparecen caracterizadas en situaciones de peligro que son presentadas como inevitables (2015, p. 95). Esta condición de vulnerabilidad se acentúa debido a que cada historia comienza con una imagen de la protagonista como si fuera una muñeca recortable junto a ropa para vestirlas y algunos de los elementos (también recortables¹³) más representativos de la trama (figura 5). Agrimbau señala que

no son mujeres. No son personajes con psicologías profundas con los que el lector se pueda identificar fácilmente. Son funciones dentro de una trama conceptual y creo que esto está reforzado con la idea que tuvo Lucas después de que las protagonistas fueran muñequitas (Soquiransky, 2018).

Figura 5. Agrimbau y Varela, “Sinestesia”



Diagnósticos (2013)

Los personajes y sus experiencias, de esta forma, serían herramientas para la experimentación gráfica. De nuevo aparece este determinismo como clave en la concepción de *Diagnósticos*, que leída desde una perspectiva de género podría resultar problemática, puesto que además los dos autores son hombres y las muñecas aparecen al comienzo de la historia en ropa interior o semidesnudas para poder “ser vestidas”. En realidad, esta desnudez de las protagonistas como muñecas no parece responder a un interés sexualizador y es posible, siguiendo la interpretación de los autores, que se trate simplemente de una elección estética y conceptual en pos de la experimentación gráfica, “una forma de acentuar lo lúdico del proyecto” (Rodríguez-Millán, 2016). Sin embargo, como protesta Nochlin respecto al cuadro *L’Origine du monde* (1866), de Gustave Courbet, “why must transgression—social and artistic alike—always be enacted (by men) on the naked bodies of women?” (Nochlin, en Miller, 2020, p. 65).

Sin embargo, no es cierto que las protagonistas estén totalmente desprovistas de agencia y que sean meras cobayas al servicio de la historia. Pueden ser muñecas, pero todas tienen un nombre (aunque a veces sea simbólico, como Soledad, la solitaria protagonista de “Claustrofobia”). Si bien Eva (“Agnosia”) no tiene otra identidad que la de enferma rozando la locura, no es así para todas, pues muchas tienen un perfil profesional: por ejemplo, Lola (“Sinestesia”) es perito forense y Olivia (“Prosopagnosia”) trabaja en un observatorio radioastronómico. Aunque a menudo sus condiciones empeoran y las

empujan a la locura o al suicidio, algunas de las protagonistas se muestran resilientes ante las dificultades. De esta manera, Ryoko (“Akinetopsia”) anuncia su voluntad de suicidarse al comienzo y al final de la historia, “pero no será hoy. Tal vez mañana” (Agrimbau y Varela, 2016, s.p.); Olivia (“Prosopagnosia”), tras la invasión extraterrestre que ha arrebatado la identidad a los seres humanos (metáfora de la condición que impide reconocer rostros), afirma estoicamente que “siempre hay que seguir viviendo” (Agrimbau y Varela, 2016, s.p.).

La historia de Soledad (“Claustrofobia”), que también muestra una representación de la diversidad sexual (en una de las viñetas aparece besándose con otra mujer), es un ejemplo interesante. Como algunas de las protagonistas de *Diagnósticos*, es consciente de su condición de personaje, y para huir de su pasado traumático y su claustrofobia se ve obligada a salir de las propias viñetas. Se inicia así una secuencia interesante en la cual se dirige al lector en segunda persona: “Y entonces, por primera vez, puedo veros a vosotros. Mientras me leéis. Éste es mi punto de vista. Vosotros sois ellos” (Agrimbau y Varela, 2016, s.p.). El lector es, de esta forma, equiparado a las personas que miraron pasivamente sin ayudarla durante su vida (figura 6). Soledad cuestiona el régimen escopofílico que sitúa a las mujeres que sufren como sujetos narrativos pasivos, en lo que Frederik Byrn-Køhlert ha llamado la “contramirada” (*counter-stare*), “staged as a way to resist the gaze that has too often constructed people with disabilities as passive, medicalized subjects” (Dolmage y Jacobs, 2016, p. 18). Este desafío se mantiene hasta el final, ya que mientras cae por el vacío hace responsable de su suicidio fallido al lector: “Aquí estoy, inmóvil. Permanente. Para siempre. O al menos hasta que os decidáis a pasar la página. Y, por favor, nunca volváis a leer esta historia” (Agrimbau y Varela, 2016, s.p.). Soledad reconoce así que “o livro em si, em seu formato similar ao dos quadros, é também instrumento de aprisionamento” (Queiroz y da Silva, 2018, p. 141) y, al romper la cuarta pared, cuestiona directamente el placer lector obtenido de verla sufrir.

Figura 6. Diego Agrimbau y Lucas Varela, “Claustrofobia”



Diagnósticos (2013)

Agrimbau y Varela llaman de esta forma la atención sobre la materialidad del cómic como objeto, lo cual está ligado también a la corporalidad de las protagonistas de las historias. Volvemos así al importante papel de los sentidos en la historieta, más relevante si cabe en un cómic sobre percepción sensorial. Como apunta Szép:

Because comics uses images as well as words, and because images are not simply processed in a monosensory, visual way but are linked to tactile perception as well as the reader's information about and awareness of his or her own body, the reader responds to the represented character with his or her body (2020, p. 160).

Szép nos recuerda que el cómic es un encuentro “encarnado” (*embodied*) entre tres cuerpos: el del dibujante (que frecuentemente dibuja a mano), el del lector y el del propio libro que este último tiene entre las manos (2020, p. 5). Debido a esta importancia de la materialidad, los cómics constituyen un espacio privilegiado para representar la vulnerabilidad de los cuerpos y, sin duda, *Diagnósticos* obliga al lector a enfrentarse a esta vulnerabilidad.

CONCLUSIONES

A lo largo de estas páginas se han explorado algunas de las posibilidades que el cómic tiene a su disposición como medio para representar los trastornos sensoriales. Se ha enfatizado, en primer lugar, el hecho de que, frente al predominante enfoque monosensorial que considera la vista como el único sentido que entra en juego, la lectura de un cómic es una experiencia multisensorial.

El acercamiento que se ha planteado es necesariamente parcial pues, pese a que se han mencionado distintas obras que tratan la visión subjetiva de pacientes con trastornos y dolencias diferentes, este artículo se centra en una sola: *Diagnósticos* (2016), de Diego Agrimbau y Lucas Varela. Esta obra constituye un caso interesante dentro de la medicina gráfica y la diversidad sensorial, pues no existen apenas cómics que aborden directamente condiciones y trastornos sensoriales como la agnosia, la prosopagnosia, la akinetopsia, la afasia o la sinestesia. La colección de historias cortas se enmarca en la ficción y, por tanto, no se acerca siempre a estos fenómenos desde una perspectiva realista (y menos, educativa); de esta forma, la representación de la diversidad funcional en las historias funciona como “prótesis narrativa”, mero recurso narrativo.

Pese al efecto de distanciamiento irónica y algunas representaciones estereotipadas médicas y de género (en gran medida, intencionadas y autoconscientes) presentes en la obra, la experimentación formal con los códigos de la historieta es notable y constituye un recurso muy productivo y de gran originalidad para visibilizar las percepciones sensoriales de las protagonistas de *Diagnósticos*, experiencias que se alejan de las vividas por la población neurotípica. Al mismo tiempo, el enfoque material de la obra enfatiza la fragilidad de los cuerpos de las protagonistas (y por extensión, de nuestros propios cuerpos). *Diagnósticos* constituye así un viaje sensorial inusitado que no solo representa la diversidad, sino que invita a sentirla.

Referencias

Agrimbau, D., & Varela, L. (2016). *Diagnósticos*. La Cúpula.

Arredondo, S. (2015). *La esquemática en el enriquecimiento del cómic: estudio teórico-práctico de las formas narrativas y discursivas* [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. DIGIBUG <http://hdl.handle.net/10481/42602>

B., D. (2011). *L'Ascension du Haut Mal*. L'Association.

- Brown, J. A. (2020). Spider-Analogues: The Unmarking and Unmasking of White Male Superheroism. In N. Eckhoff-Heindl, & V. Sina (Eds.), *Spaces Between Gender, Diversity, and Identity in Comics* (pp. 35-46). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-30116-3_3
- Chute, H. (2010). *Graphic women: life narrative and contemporary comics*. Columbia University Press.
- Cocca, C. (2020). Reproducing Inequality and Representing Diversity: The Politics of Gender in Superhero Comics. In N. Eckhoff-Heindl, & V. Sina (Eds.), *Spaces Between Gender, Diversity, and Identity in Comics* (pp. 1-15). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-30116-3_1
- Cohn, N. (2013). Beyond word balloons and thought bubbles: The integration of text and image. *Semiotica*, 197, 35-63. <https://doi.org/10.1515/sem-2013-0079>
- Colegio Oficial de Biólogos de la Comunidad de Madrid (27 Noviembre 2019). Lo que el ojo de la rana le dice a su cerebro, *Blog Oficial del Colegio Oficial de Biólogos de la Comunidad de Madrid*. <https://cobcm.net/blogcobcm/2019/11/27/lo-que-el-ojo-de-la-rana-le-dice-a-su-cerebro/>
- Czerwiec, M. K., Williams, I., Squier, S. M., Green, M. J., Myers, K. R., & Smith, S. T. (2015). Introduction. In M. K. Czerwiec, I. Williams, S. M. Squier, M. J. Green, K. R. Myers, & S. T. Smith (Eds.), *Graphic Medicine manifesto* (pp. 1-21). Pennsylvania State University Press.
- del-Rey-Cabero, E. (2021). *(Des)montando el libro. Del cómic multilineal al cómic objeto*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de León.
- Dolmage, J., & Jacobs, D. (2016). Mutable Articulations: Disability Rhetorics and the Comics Medium. In C. Foss, J.W. Gray, & Z. Wallen (Eds.), *Disability in Comic Books and Graphic Narratives* (pp. 14-28). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137501110_2
- Dolmage, J., & Jacobs, D. (2012). Difficult Articulations: Comics Autobiography, Trauma, And Disability. In O. Amihay, & L. Walsh (Eds.), *The Future of Text and Image: Collected Essays on Literary and Visual Conjunctions* (pp. 69-89). Cambridge Scholars Publishing.
- Eckhoff-Heindl, N., & Sina, V. (2020). Preface. In N. Eckhoff-Heindl, & V. Sina (Eds.), *Spaces Between Gender, Diversity, and Identity in Comics* (pp. V-XI), Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-30116-3>
- El Refaie, E. (2012). *Autobiographical Comics. Life Writing in Pictures*. University Press of Mississippi.
- Farinella, M. (2018). *Los sentidos*. Norma Editorial.
- Farthing, A., & Priego, E. (2016). 'Graphic Medicine' as a mental health information resource: Insights from comics producers. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 6 (1), 3, 1-23. <https://doi.org/10.5334/ohd.25>
- Fraction, M., Aja, D., & Hollingsworth, M. (2013). *Hawkeye*, 4(11). Marvel.
- Fresnault-Deruelle, P. (1976). Du linéaire au tabulaire. *Communications*, 24, 7-23. <https://doi.org/10.3406/comm.1976.1363>

- Gibbons, S. (2019). That Hawkguy. Deaf and Disability Gain in Matt Fraction and David Aja's *Hawkeye*. In S. T. Smith, & J. Alaniz (Eds.), *Uncanny Bodies. Superhero comics and disability* (pp. 157-171). The Pennsylvania State University Press. <https://doi.org/10.5325/j.ctv14gpdr1.12>
- Gual, Ó. (2017). Diagnósticos, *CuCo, Cuadernos de cómic*, 7, 226-230. <https://doi.org/10.37536/cuco.2016.7.1237>
- Hague, I. (2014). *Comics and the Senses. A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315883052>
- Hatfield, R. (2013). Comix, tiendas de cómics y el auge de los cómics alternativos después de 1968. En J. Trabado Cabado (Ed.), *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 103-167). Arco/Libros.
- Ibarra-Rius, N. (2021). Voces gráficas en torno a la diversidad funcional: hacia la educación inclusiva desde el cómic contemporáneo. *Tejuelo*, 34, 171-194. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.34.171>
- Kashtan, A. (2018). *Between Pen and Pixel. Comics, Materiality and the Book of the Future*. The Ohio State University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1khdqnk>
- Kirkpatrick, E., & Scott, S. (eds.) (2015). In Focus: Gender Identity and the Superhero, monográfico en *Cinema Journal*, 55(1), 120-169.
- Later, N. (2019). The deaf Issue. *Hawkeye* #19 and Deaf Accessibility in the Comics Medium. In S. T. Smith, & J. Alaniz (Eds.), *Uncanny Bodies. Superhero comics and disability* (pp. 141-156). The Pennsylvania State University Press. <https://doi.org/10.5325/j.ctv14gpdr1.11>
- Letizia, A. J. (2020). Truth, Politics and Disability: Graphic Narratives as Illustrated Hope. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 10(1): 3, 1-14. <https://doi.org/10.16995/cg.184>
- Marshall, E. & Gilmore, L. (2015). Girlhood in the Gutter: Feminist Graphic Knowledge and the Visualization of Sexual Precarity. *WSQ: Women's Studies Quarterly*, 43(1-2), 95-114. <https://doi.org/10.1353/wsqr.2015.0014>
- Martínez-Pita, P. (29 Septiembre 2016). Lucas Varela, autorretrato de punta afilada, *ABC*. https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-lucas-varela-autorretrato-punta-afilada-201609291438_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.bing.com%2F
- Mayor-Serrano, M. B. (2018). Qué es la medicina gráfica, *Tebeosfera*, 3ª época, 9. https://www.tebeosfera.com/documentos/que_es_la_medicina_grafica.html
- Miller, A. (2020). The Nude and the Naked: From Fine Art to Comics. In N. Eckhoff-Heindl, & Sina, V. (Eds.), *Spaces Between Gender, Diversity, and Identity in Comics* (pp. 63-78). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-30116-3_5
- Mitchell, D. T., & Snyder, S.L. (2001). *Narrative Prosthesis: Disability and the Dependencies of Discourse*. University of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/mpub.11523>
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic. El arte invisible..* Ediciones B.
- Peeters, B. (2003). *Lire la bande dessinée*. Flammarion.

- Polak, K. (2017). *Ethics in the Gutter. Empathy and Historical Fiction in Comics*. The Ohio State University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv16x2b4t>
- Roca, P. (2007). *Arrugas*. Astiberri.
- Rodríguez-Millán, J. (8 Agosto 2016). Entrevista con Diego Agrimbau y Lucas Varela sobre 'Diagnósticos'. *Cómic para todos*. <https://wp.me/p3LASg-2Yg>
- Romañach, J., & Lobato, M. (2005). Diversidad funcional, nuevo término para la lucha por la dignidad en la diversidad del ser humano, *Foro de vida independiente*. http://forovidaindependiente.org/wp-content/uploads/diversidad_funcional.pdf
- Scorer, J. (2020). Latin American comics beyond the page. In J. Scorer (Ed.), *Latin American comics beyond the page* (pp. 1-28). UCL Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv13xpstc.6>
- Smith, S. T., & Alaniz, J. (Eds.) (2019). *Uncanny Bodies. Superhero comics and disability*. The Pennsylvania State University Press. <https://doi.org/10.1515/9780271086323>
- Queiroz, J. F. S., & da Silva, L. A. L (2018). *Diagnósticos*, de Diego Agrimbau e Lucas Varela: A Estética dos Quadrinhos como Forma de Representação de Distúrbios Mentais. *Caracol*, 15, 106-143. <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9651.v0i15p106-143>
- Ricart, R. (2022). *Tiembra*. Band Ediciones.
- Soquiransky, M. (22 enero 2018). Hablamos con Diego Agrimbau y Lucas Varela sobre su libro "Diagnósticos". *Indiehoj*. <https://indiehoj.com/comics/hablamos-diego-agrimbau-lucas-varela-libro-diagnosticos/>
- St-Esprit, M. (17 Abril 2020). What is Sensory Processing Disorder?. *The New York Times*.
- Sousanis, N. (2015). *Unflattering*. Harvard University Press.
- Szép, E. (2020). *Drawing, Reading and Vulnerability*. The Ohio State University Press.
- Taller, S. (2017). Telling the Untellable: Comics and Language of Mental Illness. In C. Hill (Ed.), *Teaching Comics Through Multiple Lenses* (pp. 81-94). Routledge.
- Vázquez, F. (13 Mayo 2021). Entrevista a Lucas Varela. *Ouroboros*. <https://ouroboros.world/historieta-argentina/entrevista-lucas-varela>
- Vilches, G. (2019). El cómic: ¿un arte secuencial? Una crítica al concepto de secuencia y la clasificación de las transiciones entre viñetas de Scott McCloud. *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 1, 203-217. https://doi.org/10.26754/ojs_neuroptica/neuroptica.201914328
- Whalen, Z., Foss, C., & Gray, J. W. (2016). Introduction: From Feats of Clay to Narrative Prose/tesis. In C. Foss, J. W. Gray, & Z. Wallen (Eds.), *Disability in Comic Books and Graphic Narratives* (pp. 1-13). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137501110_1
- Williams, I. (2015). Comics and the Iconography of Illness. In M. K. Czerwiec, I. Williams, S. M. Squier, M. J. Green, K. R. Myers, & S. T. Smith (Eds.), *Graphic Medicine manifesto* (pp. 115-142). Pennsylvania State University Press. <https://doi.org/10.5325/j.ctv14gpf04.8>

Notas

- ¹ Al respecto de la relación entre cómic y enfermedad mental, véase [Taller \(2017\)](#).
- ² Numerosas obras publicadas en las últimas dos décadas han empleado el lenguaje cómic para acercarse a distintas enfermedades y trastornos neurológicos, como el alzhéimer ([Arrugas \(2007\)](#), de Paco Roca), la epilepsia ([L'Ascension du Haut Mal \(2011\)](#), de David B.), o el párkinson ([Tiembra \(2022\)](#), de Ramon Ricart; [My Degeneration: A Journey Through Parkinson's \(2015\)](#), de Peter Dunlap-Shohl).
- ³ Véase [Vilches \(2019\)](#).
- ⁴ Sin embargo, dentro de los Estudios de Cómic existe un mayor interés en los últimos años por la materialidad e interacción física del lector con la obra, como demuestran, además de la ya mencionada obra de [Hague \(2014\)](#), algunos trabajos recientes ([Kashtan, 2018](#); [del-Rey-Cabero, 2021](#)).
- ⁵ En la obra *Los sentidos*, el científico e ilustrador [Matteo Farinella \(2018\)](#) ofrece un recorrido divulgativo por el estado actual de la neurociencia en relación con los sentidos y rechaza precisamente el dualismo cartesiano en el epílogo.
- ⁶ La obra ganó el premio Aaargh D'Or como mejor historieta independiente (2013) y Primer Premio Banda Dibujada en la categoría "Libro de Historieta de ficción para jóvenes de Autoría Argentina. Relatos Originales" (2018).
- ⁷ El término *graphic medicine* fue acuñado por el doctor y artista Ian Williams 2007 para su página web <https://www.graphicmedicine.org>. En la actualidad dicha página web está coordinada por un comité y ejerce de punto de encuentro de una extensa comunidad internacional que está detrás de la organización de un congreso anual (12 hasta la fecha) desde 2010. Existen, además, versiones de esta asociación en otros idiomas, incluida una en español (<https://medicinagrafica.wordpress.com>), coordinada por Mónica Lalanda. Para un análisis del surgimiento y consolidación del campo de la medicina gráfica, véase [Mayor-Serrano \(2018\)](#).
- ⁸ Algunas de las obras más destacadas dentro de la no ficción incluyen, entre muchas otras, *Mom's Cancer* (Brian Fries, 2006), *María y yo* (Miguel Gallardo, 2007), *Stitches* (David Small, 2009), *Una posibilidad entre mil* (Cristina Durán y Miguel A. Giner, 2009), *Psychiatric Tales: Eleven Graphic Stories About Mental Illness* (Darryl Cunningham, 2011), *Marbles: Mania, Depression, Michelangelo, and Me: A Graphic Memoir* (Ellen Forney, 2012), y *Menopause: A Comic Treatment* (editado por MK Czerwiec, 2020).
- ⁹ Esta utilización de la viñeta para expresar solapamientos espacio-temporales tiene en *Aquí* (2014), de Richard McGuire, su ejemplo más emblemático, pues a través de un único espacio (la esquina de una casa) se representan múltiples temporalidades.
- ¹⁰ En otro lugar he estudiado este y otros ejemplos de lo que he denominado "cómic interdimensional" ([del-Rey-Cabero, 2021, pp. 141-144](#)).
- ¹¹ Esta es una de las series de cómic de superhéroes con una mayor presencia de la diversidad funcional en los últimos años. Es célebre, en este sentido, el número 19, en el cual se representan numerosas secuencias en lengua de signos. La representación de la diversidad funcional en la serie ha sido estudiada a fondo por [Naja Later \(2019\)](#) y [Sarah Gibbons \(2019\)](#).
- ¹² Otros cómics son más apropiados para este fin. Para un análisis de algunas obras que representan la diversidad funcional de manera más fiel desde la perspectiva de una educación inclusiva, véase [Ibarra-Rius \(2021\)](#).
- ¹³ Para un acercamiento a los elementos recortables en el cómic, véase [del-Rey-Cabero, 2021, pp. 246-253](#).