

NI UTOPIA, NI DISTOPIA: VIAJE Y PREHISTORIA EN LA NARRATIVA GRÁFICA *LA MUCHACHA SALVAJE*, DE MIREIA PÉREZ

Esther Raventós-Pons
Glendon, York University, Toronto

La muchacha salvaje es la primera narrativa gráfica de Mireia Pérez, y con ella ganó el primer premio de FNAC Sinsentido en 2011 por su originalidad temática. Con anterioridad, en 2010, ya había ganado el primer premio de Creación Injuve por sus historias cortas, publicadas en distintas revistas y periódicos. La obra consta de tres volúmenes; el primero y el único publicado hasta ahora se subtitula *Nómada*. La historietista se remonta a la prehistoria, una época perdida y arcaica de la que poco sabemos, pero lo que ofrece no es una visión fantástica de mundos imaginarios, utópicos o distópicos, sino la de un mundo muy similar al nuestro. No es un estudio fiel del pasado; no está basada en hechos científicos, sino que solo se trata de una especulación sobre cómo éramos ayer para saber cómo somos hoy, según indica la misma autora.¹ “Cuevas”, “Bosque”, “Ciudad”, “Vergel” y “Lago”, los lugares recorridos por la muchacha salvaje, revelan estructuras sociales y muestran diferentes aspectos de nuestra civilización.

La reconstrucción de este mundo imaginario en la narrativa gráfica de Pérez está ligada a las exigencias y condiciones materiales de supervivencia, de vida, en un espacio revestido de significación social, y se dirige principalmente a especular sobre la diferencia que marca el género en el proceso de maduración de la muchacha salvaje. Para ello, la autora crea la historia de una chica diferente que se rebela contra las normas de la tribu. Repudiada por su padre, jefe del clan, inicia un viaje que le permite entrar en contacto con diferentes formas de vida, relaciones sociales y costumbres, y aprenderá a vivir en un mundo salvaje y hostil. Este artículo examina el papel fundamental que cobra el viaje en la configuración de la identidad del personaje, una protagonista que se encuentra “fuera de lugar”, que vive en tránsito constante y en continuo desplazamiento, ejemplo de la condición nómada, como se indica en el subtítulo del cómic.

El motivo temático del viaje de la protagonista por este mundo imaginario de la narrativa gráfica abre una interesante perspectiva de investigación que permite introducir varios campos teóricos para explorar los siguientes aspectos: las mujeres historietistas en el mundo del cómic; la adolescencia y la idea del viaje como camino hacia el autoconocimiento y la autodeterminación; la construcción del sujeto nómada para cuestionar nociones de identidad; el silencio en la narrativa gráfica y su relevancia en la construcción del mensaje.

El cómic y la creación femenina: un poco de historia

Antes de pasar a analizar el viaje que emprende la protagonista de *La muchacha salvaje*, quisiera repasar brevemente la creación femenina y su integración en el mundo del cómic y, en particular, en la narrativa gráfica española.² El despertar de la novela gráfica en España ha sido muy lento. Santiago García considera que no ha sido hasta el inesperado éxito de Paco Roca con *Arrugas* en 2007 cuando definitivamente se ha puesto en órbita la novela gráfica en España, en contraste con Estados Unidos, donde su auge se inicia en el último cuarto de siglo XX sobre la tradición del *comix underground*.³

En cuanto a la integración de las mujeres en el mundo del cómic, podemos ver que es relativamente reciente. Hilary L. Chute indica que “there were women scattered in comics prior to the underground comics, but the industry, in mainstream comic strips and comic books, was heavily male” (20). Es con el surgimiento del *comix underground* estadounidense a finales de los sesenta cuando se abre un espacio experimental para las mujeres, como afirma Ana Merino, con el esfuerzo de pioneras como Mary Fleener, Diane Noomin, Aline Kominsky, Roberta Gregory, Trina Robbins y Phoebe Gloeckner, que con una estética y rasgos propios cambiaron la imagen de los personajes femeninos representados en los cómics clásicos masculinos. En España, es a partir de los años ochenta cuando aparecen ilustradoras y dibujantes que publican en las revistas *El Víbora*, *Madriz* y *Cairo*: Laura, Ana Miralles, Ana Juan, Asun Balzola, Marika y Victoria Martos. Gema Pérez Sánchez indica que estas mujeres artistas tienen que lidiar además con el sexismo que permea en el medio, un medio marcado por códigos masculinos (163). Con la llegada del siglo XXI y con el triunfo de la novela gráfica, las autoras van llenando las librerías, con sus narrativas gráficas de temas y estilos diferentes. Algunas presentan mundos imaginarios como la obra mencionada de Mireia Pérez o Emma Ríos con *I.D.* (2016); Lola Lorente con *Sangre de mi sangre* es una exploración de la adolescencia; *La máquina de Efen* (2012), de Cristina Durán y Miguel Ángel Giner, es una autobiografía sobre la adopción de Selam; *Alicia en un mundo real* (2010), de Isabel Franc y Susanna Martín, narra la experiencia de Franc con el cáncer; *Sansamba* (2014), de las mismas autoras, es un comentario social sobre los indocumentados en España, o el diario personal en imágenes de Sandra V en *Los juncos* (2006), solo por mencionar a unas cuantas y presentar la diversidad de temas tratados.

En el análisis que María Antonia Díez Balda hace en su artículo “El cómic feminista: un poco de historia”, examina temas tratados por diferentes historietistas norteamericanas, canadienses, argentinas, francesas y una iraní que empiezan a publicar a partir de los años setenta hasta nuestros días y concluye que son historias “inspiradas en sus propias vidas o en vidas reales de mujeres y, por tanto, muestran el mundo desigual y muchas veces injusto con nuestro sexo. Además, son incisivas e irónicas con algunas actitudes masculinas y también implacables con las actitudes negativas mezquinas o cómodas de algunas mujeres” (17). Merino considera, por su parte, que las mujeres han creado conscientemente un nuevo género en el mundo del cómic en el que reclaman un espacio de representación propio y se expresan con su propia voz (47). En contraste, Adela Cortijo indica que “establecer fronteras genéricas o definir un perfil de ‘cómic femenino’ no resulta operativo. En cambio, la consciencia de que el marco de actuación de las autoras continúa siendo restringido sí es importante. La creación femenina en el medio sigue siendo poco conocida y reconocida... sus nombres no se imprimen con la misma facilidad en el mundo de la edición profesional” (234). En la sección de cultura del periódico *El Diario*, bajo el título “En España tampoco se premia a las autoras de cómic”, destaca que en el Festival de Cómic de Angulema (Francia) de enero de 2016, uno de los más importantes en Europa, se desató una polémica por la falta de mujeres en el listado de 30 nominados. Se acentúa también que en los treinta y dos años de su historia solo dos mujeres han sido nominadas: Marjane Satrapi y Posy Simmonds. España sigue teniendo el mismo problema, la falta de reconocimiento de las autoras en un sector que está muy masculinizado. En el Salón del Cómic de Barcelona de 2014, entre los once nominados no había ninguna mujer. La ilustradora Susanna Martín considera que “el tema no es que se deba ceder el espacio a las mujeres en el cómic, sino que se cuestione toda una estructura” (Remacha).

La muchacha salvaje: el viaje de una adolescente

Álvaro Pons indica en *La Cárcel de Papel* que en *La muchacha salvaje* aparece un compromiso claro por parte de la autora para mostrar “la diferencia que marca el género en el proceso de maduración de la persona en una sociedad que todavía se siente incómoda con la igualdad de la mujer”. La protagonista de la obra es una adolescente rebelde que busca encontrar su posición en la sociedad. Roberta Seelinger Trites describe la importancia de la ficción basada en la adolescencia para explorar conflictos de poder y de subjetividad durante esta etapa de la vida, “In the adolescent novel, protagonists must learn about the social forces that have made them what they are. They learn to negotiate the levels of power that exist in the myriad social institutions within which they must function, including family; school; the church; government; social constructions of sexuality, gender, race, class” (3). En *La muchacha salvaje*, la protagonista es una adolescente de quince años que deja la vida de la tribu para aventurarse por caminos inciertos en los que descubre su propio poder o su carencia y aprende a negociar en las diferentes situaciones que se encuentra. Asimismo, Pérez se vale de varios elementos del *Bildungsroman* para materializar el impacto que tiene el viaje en la formación de la protagonista y en la construcción de su identidad.

El *Bildungsroman* tradicional se centra en las relaciones que va forjando el adolescente con un medio social en el que entra en conflicto y cómo luego este se forma mediante una serie de experiencias que van modelando su identidad hasta llegar a la integración en la sociedad. La vida del personaje se presenta por etapas que quedan vinculadas entre sí en términos de aprendizaje. Josep Oliver Marroig indica que “en los siglos XX y XXI, el *Bildungsroman* ha seguido muy presente, pero sus límites se han desdibujado . . . en este período es usado como esqueleto narrativo” (85). Considera que es un género que ha sabido renovarse hasta englobar obras heterogéneas o híbridas, además de servir como vehículo expresivo a grupos minoritarios. No obstante, el *Bildungsroman* en el cómic aparece de forma tardía en el *comix underground* de los años sesenta y en el *cómic alternativo* de los ochenta, siempre relacionado con la autobiografía. De hecho, señala que es en las últimas décadas cuando ha crecido en popularidad (86). *La muchacha salvaje* tiene algunos puntos en común con el *Bildungsroman*, pero no es una obra autorreferencial. La trama se presenta por etapas, donde los diferentes espacios –Cuevas, Bosque, Ciudad, Vergel y Lago (las cinco secciones en que se divide la obra)– se convierten en un lugar de relación social, de intercambio o aislamiento, de apertura o cierre, en los que se enraízan creencias, rechazos y fricciones de los que va a ir aprendiendo la protagonista. Pero su fin no es la integración en la tribu, a diferencia del *Bildungsroman* tradicional masculino, donde el personaje busca su reincorporación en la sociedad, como tampoco los obstáculos y presiones son los mismos, según explica Elizabeth Abel, “While male protagonists struggle to find a hospitable context in which to realize their aspirations, female protagonists must frequently struggle to voice any aspirations whatsoever. For a woman, social options are often so narrow that they preclude explorations of her milieu” (6-7). En la novela gráfica, cada etapa de aprendizaje viene sugerida por un espacio, como se ha mencionado anteriormente, que representa diferentes fases del desarrollo personal de la muchacha salvaje. Cada una de las secciones empieza con una página viñeta de color mostaza, cuyo título en blanco, situado en la parte inferior, funciona como marco espacial de la acción. Por encima del título, encontramos unos dibujos esquematizados en rojo y negro sobre un fondo ocre que ilustran el espacio donde se va a desarrollar la acción. El lenguaje visual adquiere gran

protagonismo en un intento de reflejar la cotidianeidad en este mundo primitivo, su día a día, encadenando acontecimientos que se transformarán en experiencias que modelarán a su vez la identidad de la protagonista. Mediante un dibujo naif, espontáneo e imaginativo, que despierta resonancias de un imaginario infantil, aparece el primer espacio, las “Cuevas”, donde se muestra cómo el personaje entra en conflicto con el medio debido a que las opciones sociales imposibilitan su desarrollo y empujan a la iniciación del viaje. Es un espacio cerrado donde la mujer queda relegada a una posición marginal de cocinar, reproducir, criar y recolectar. Es un mundo que rechaza cualquier tipo de cambio. Las viñetas, en su mayoría mudas, regulares, cuadradas, a veces sin enmarcar, van creando un ritmo acompasado, seis en cada página, donde predominan colores oscuros, ocres, marrones, grises, negros, que crean una atmósfera repetitiva, estática y opresiva, y refuerzan la impresión de confinamiento del personaje. No obstante, a veces aparecen otras viñetas de mayor tamaño, con colores diáfanos, claros, que instauran un ritmo mucho más lento; por ejemplo, las páginas viñeta de unas mujeres recolectando en el espacio (7) o unos hombres cazando (14), pero que siguen enfatizando la asignación de roles de género y la desigualdad entre el hombre y la mujer en esta comunidad prehistórica, que restringe las posibilidades de realización personal de la muchacha salvaje y que no difieren mucho de los valores que imperan en el siglo XXI.

La psicóloga Mary Pipher considera que en la adolescencia “girls are expected to sacrifice parts of themselves that our culture considers masculine on the altar of social acceptability and to shrink their souls down to a petite size” (39). No sucede así con la muchacha salvaje, que se rebela contra las normas impuestas por la tribu y por su biología. El padre y jefe del clan la regaña porque: “No te gusta recolectar... No te gusta cocinar... ¡Y resulta que tampoco te gustan los hombres... ¡Ya tienes quince años! Deberías haberme dado por lo menos tres nietos” (6). El personaje no solo rompe con el código de conducta asignado a las mujeres, sino que además rechaza y se rebela contra el dominio masculino sobre su sexo cuando se niega a acostarse para procrear y reacciona con violencia ante los hombres que quieren *montarla*.



Fig. 1

Dos viñetas ejemplifican la rebeldía de la protagonista (Fig. 1). La primera es un plano general en picado en el que vemos a la muchacha de rodillas encima de un hombre ensangrentado que grita “¡¡Quitádmela de encima!!”, mientras la gente de la tribu, que rodea a la pareja, observa perpleja lo que esta sucediendo. La segunda viñeta se acerca a la protagonista y al hombre mediante un medio plano frontal y un dibujo rápido y dinámico (característico de toda la narrativa), que nos permite percibir la cara de la protagonista, con

su gesto de rabia transmitido mediante unos ojos y una boca dentada bien abiertos, y unos sonidos onomatopéyicos guturales (4).

Al intentar rebelarse contra los mecanismos que se ven como legítimos dentro de esa comunidad, la chica es rechazada incluso por las mismas mujeres, que la tachan de loca y comentan “¿cómo puedes ser tan delicada con los bichos y tan bestia con los hombres?” (9). Por otro lado, se dedica a pintar en la cueva una escena de caza, hecho prohibido por la tribu, y como consecuencia es repudiada por el padre: “Tú no eres mi hija” (21). Esther Kleinbod Labovitz cree que “the role of patriarchy and its rejection in the heroines’ quest for self” es el factor decisivo en la estructura del *Bildungsroman* femenino (249). En la narrativa gráfica, la protagonista rechaza claramente el modelo de conducta que impone la tribu, donde las mujeres están sometidas al poder y las decisiones de los varones del grupo.

La rebelión contra las normas, el hecho de ser diferente y que tome iniciativas propias e inapropiadas para su sexo, desemboca en un viaje forzado para la muchacha salvaje. Viajar implica dejar ataduras que van encadenadas a cuestiones ideológicas y hábitos culturales que predeterminan una forma de ser. Viajar implica liberarse de los condicionantes espaciales y socioculturales, pero, al mismo tiempo, la forma de vida de la protagonista se ve abruptamente alterada al abandonar su entorno, sus relaciones y afectos, y a su familia. Deja el mundo conocido de las cuevas y se enfrenta a un mundo de sensaciones nuevas y de iniciación a la vida. Gloria Anzaldúa señala: “I had to leave home so I could find myself” (260). El salir de casa, el desplazamiento, está relacionado con esa necesidad de reafirmarse uno, de encontrar una identidad propia. No es un viaje fácil. La muchacha salvaje en su recorrido debe superar obstáculos y sus propias limitaciones, como se verá a continuación a través del paso por los diferentes espacios, lo que propicia el aprendizaje y conlleva el deseo de un cambio.



Fig. 2

Cuando sale de la cueva por la noche y se encamina hacia el “Bosque”, que es la segunda sección, las viñetas adquieren distintas formas, rectangulares, cuadradas; son de diferente de tamaño, consiguen variar el ritmo de la mirada dentro de la página y materializan visualmente la libertad de acción que siente la protagonista en este nuevo lugar. Incluso aparecen viñetas abiertas, sin ningún tipo de marco, como cuando la protagonista persigue una rata, incorporando distintos momentos de su peripecia en cuatro viñetas, distribuidas en tres filas, que ocupan toda una página (Fig. 2). Empieza con dos viñetas, un plano general de la protagonista subida en un árbol intentando atrapar la rata, seguida por un primer plano de cuando se le escapa; continúa en la segunda fila con un plano general cuando cae del árbol y finaliza con una viñeta, cuyo tamaño casi ocupa la mitad de la página en la última fila, cuando la rata se esconde entre los matorrales y la muchacha de rodillas y de espaldas anda tras ella (34). La escena se dinamiza visualmente con la desaparición de los marcos, con la incorporación del movimiento cinético al caer del árbol, con los gestos de la protagonista, instituyendo un *continuum* entre escena y escena que proyecta la sensación de libertad del personaje.

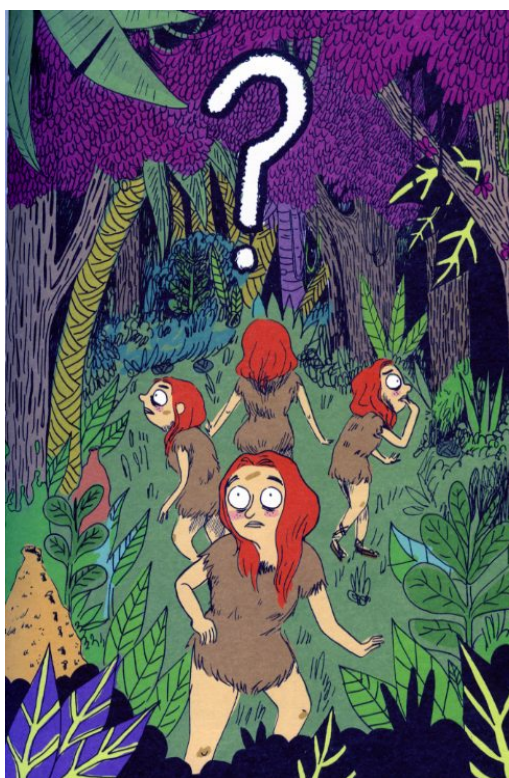


Fig. 3

En contraste con los colores grises y oscuros de la cueva, aparecen en esta sección tonos verdes, azules, colores saturados que crean una atmósfera luminosa, un espacio placentero donde la muchacha aprende a cazar, a usar la lanza, pero que contradictoriamente se va oscureciendo y apagando cuando se encuentra con la primera prueba de carácter iniciático. Se pierde y entonces el bosque se convierte en frondoso y tenebroso, un lugar oscuro, lleno de peligros imprevistos y sorpresas que inspira inseguridad, miedo e impotencia (Fig. 3). La dibujante utiliza una página viñeta de encuadre amplio (plano general), pero en lugar de representar un momento de la acción, subraya el movimiento al yuxtaponer varios

instantes de la protagonista en cuatro posiciones diferentes; una de frente, una de espaldas y dos de lado, atrapada en un bosque frondoso de colores saturados, y en la parte superior aparece en grande un signo de interrogación que confirma la inquietud del personaje al no saber hacia dónde dirigirse (41). La gestualidad corporal recalca su indefensión e incrementan el impacto dramático de la imagen, ahora que tiene que afrontar la realidad de que está sola y enfrentarse a sus temores e inseguridades.



Fig. 4

En la “Ciudad”, tercera sección del libro, es donde percibe y aprende el complejo tejido de las relaciones humanas. En este espacio, donde predominan los colores oscuros, negros, grises, marrones y ocre como en la cueva, se enfrenta con otros retos y entra en contacto con una cultura totalmente diferente al sentido de comunidad que existía en la tribu, donde todos trabajaban en beneficio de todos. El trabajo colectivo queda desplazado por el trabajo individual y la propiedad privada. La protagonista se convierte en esclava de una sociedad matriarcal, pero donde impera la desigualdad y la explotación del ser humano, ya que se la obliga a trabajar en el mercado despellejando y cortando animales para luego venderlos en el mercado. No tiene ningún tipo de derecho y come de los restos que le tiran al suelo. Sin embargo, a diferencia de su clan, aprende que las mujeres pueden llevar negocios y tomar decisiones y no son mero instrumento de placer o reproducción. El poder lo tiene la reina, que aparece, como se muestra en la viñeta de plano general (Fig. 4), con un dibujo simplificado y emblemático, en medio de las calles de la ciudad, como una Venus prehistórica, con un vientre protuberante, símbolo de la fertilidad, y rodeada de coloridas plumas de pavo real, símbolo del conocimiento, la belleza, la plenitud (59). A pesar de estar en un segundo plano, se convierte en el foco de interés al ocupar el centro de la imagen. En contraposición al patriarcado de la tribu que anula a las mujeres, en esta sociedad aprende que la capacidad de ellas no tiene límite, que pueden estar en una posición de poder, de tener el control, pero tampoco es una comunidad ideal, ya que existe la estratificación social de una sociedad basada en la economía y en la diferencia de clases.

De esta sociedad y cultura urbana logra escapar y se encuentra con otro espacio, el “Vergel”, cuarta sección del libro. Otra vez predomina la atmósfera diáfana de colores saturados verdes, azules y ocre que encontramos en la naturaleza, con los que a veces expresa efectos de transparencia, fluidez y luminosidad y que combina perfectamente con el trazo espontáneo y rápido del dibujo. En esta sección, la muchacha aprende la horticultura y lo que representa el asentamiento sedentario, basado en lo que produce la naturaleza, y el comercio a través del trueque. A diferencia de su tribu nómada, que “llegan, se instalan, comen todo lo que hay en la zona, hacen sus rituales y luego se largan a otra parte a hacer exactamente lo mismo” (81), el dueño del vergel le enseña cómo cultivar las

plantas y le muestra que de las semillas crecen alimentos. Le dice: “De aquí [de las semillas] sale todo lo que como y lo que cambio en el mercado por pieles o carne” (85). Las explicaciones del hombre se presentan mediante una ilación de viñetas que obedecen a un *continuum* de la narración, donde predomina un texto-globo, emplazado en diferentes posiciones dentro de las viñetas, juntamente con la variación de planos y la gestualidad de los personajes, que dinamizan la secuencia y reafirman la capacidad narrativa de la imagen (Fig. 5).



Fig. 5

La página se compone de seis viñetas de un mismo tamaño y distribución simétrica en tres filas, que van creando un ritmo *in crescendo* impuesto también por el ritmo de lectura de los globos que nos conduce a la reacción de la protagonista. Empieza con un primer plano de la cara de la muchacha, que muestra su admiración ante unas berenjenas; le siguen tres viñetas de plano americano con las explicaciones del dueño en los globos, agilizando el tempo narrativo, para continuar en la siguiente imagen con un primerísimo plano de los ojos grandes de la muchacha que revelan su sorpresa ante las semillas que le enseña en la mano. Finaliza con un plano general de los dos personajes. Esta gradación de planos, con los puntos de vista, marca un ritmo narrativo concreto en la progresión lineal del relato, dentro de la discontinuidad espacial y tiempo muerto que se crea entre viñeta y viñeta, para configurar el sentido de la historia y la relevancia de las explicaciones en la protagonista.

El “Vergel” es también un lugar salvaje, donde se mata para conquistar el espacio del otro, como sucede con el amo del huerto, que muere mientras que el vencedor se apropia de su casa y de su huerto. En este espacio, descubrirá el sexo, pero no con el dueño del vergel, sino con este otro, pero ella lo elige. Al final, decide irse de allí. Es aquí donde se produce el cambio en la muchacha salvaje, y ello la encamina hacia sus orígenes. La protagonista, diferente y más madura, regresa resuelta al punto de origen, a las cuevas, pero se encuentra que ya no hay nadie. Sin embargo, la hermana le ha dejado dibujado en la

cueva hacia dónde se van, un lago rodeado de montañas. Y hacia allí, el “Lago”, última sección de la narrativa gráfica, es donde se dirige la muchacha salvaje, pero para saber lo que sucederá al encontrarse con la tribu debemos esperar a que se publiquen los siguientes volúmenes. Lo que sí es cierto es que la muchacha salvaje puede aportar a su tribu todo lo que ha aprendido, el conocimiento de haber convivido tanto en comunidades rurales o urbanas como en otras nómadas o sedentarias, y con formas de organización que van desde el patriarcado de las cuevas al matriarcado de la ciudad, desde el sentido de comunidad al desarrollo de la propiedad individual, desde el igualitarismo a las clases sociales.

El encuentro con gente diferente a su clan, sociedades distintas y costumbres nuevas le abre los ojos a otras formas de actuación, de pensar y de comprender el mundo. Tzvetan Todorov indica:

I does not exist without a you. One cannot reach the bottom of oneself if one excludes others. The same holds true for knowledge of foreign countries and different cultures: the person who knows only his own home always runs the risk of confusing culture and nature, of making custom the norm, and forming generalizations based on a single example: oneself. (66)

El viaje forzado de la muchacha salvaje le da la oportunidad de entrar en contacto con otros modelos de vida que influyen en su desarrollo, la ayudan en su búsqueda personal y la van formando paulatinamente en la indagación de su verdadero yo, su identidad. Gillian Rose considera que el término ‘identidad’ “refers to lived experiences and all the subjective feelings associated with everyday consciousness, but it also suggests that such experiences and feelings are embedded in wider sets of social relations” (89). Por consiguiente, la protagonista elabora su subjetividad, su identidad, versiones de sí misma, a partir de su viaje nómada, que le pone en la relación con otras culturas, con otros individuos, con otros hábitos de conducta, lo que le permite una revisión crítica de su experiencia y un reposicionamiento social.

El sujeto nómada y la identidad

El viaje sitúa a la muchacha salvaje en los márgenes, entre culturas, desplazada y nómada, como se señala en el subtítulo de la narrativa gráfica. Caren Kaplan, en su libro *Questions of Travel*, presenta una serie de consideraciones sobre los múltiples aspectos del viaje y sus metáforas a partir de la posmodernidad y concluye que en ciertas prácticas críticas y literarias “travel refers not so much to the movements of individuals in the modern era but to the construction of categories in criticism that engender specific ideas and practices” (2). El libro cuestiona la eficacia de las metáforas y símbolos utilizados en la crítica y literatura euroamericana para captar la diversidad de experiencias, condiciones y situaciones que implica el viaje: “Immigrants, refugees, exiles, nomads, and the homeless also move in and out of these discourses as metaphors, tropes, and symbols but rarely as historically recognized producers of critical discourses themselves” (2). En estos discursos, estas figuras marginales se convierten en figuras idealizadas, mitificadas, construidas bajo la posición de privilegio del que escribe, que no tiene en cuenta la posición política, cultural y económica de las diferentes profesiones, privilegios y limitaciones (2).⁴ Según Kaplan, es importante cuestionar estas metáforas para abrir un espacio a las diferentes formas de desplazamientos marcados por experiencias de género y de clase social. Pérez utiliza la imagen del nómada que se asemeja al nuevo nomadismo propuesto por Rosi Braidotti, “in

which ideas function as ‘ruses and mobile’, specific strategies, which are resistant to systematization’ in order to develop ‘multiple, transverse ways of thinking women’s becoming’. Braidotti terms this new feminist subjectivity ‘interconnected nomadism’” (Kaplan 91). *La muchacha salvaje* es un ejemplo de este nomadismo interconectado; es un ser que se resiste a la sistematización, cuya experiencia vivida es fluida, que se desplaza entre diferencias de género y de clases sociales para crear redes, conectar y generar nuevos significados, rechazando posicionarse en cualquier fijación, definición y clasificación. La protagonista vive en la “*liminidad*”, en un estado de límites indefinidos, que le permite amalgamar experiencias e historias que le llevarán a redefinirse y a lograr cierta agencia, como sucede al final de la obra, cuando la muchacha va a buscar a su tribu. En la página viñeta (Fig. 6), Pérez presenta mediante un plano general a una protagonista resuelta, que camina con seguridad en medio de un bosque que ya no es un lugar amenazante ni inspira incertidumbre ni miedo, como el que encontramos anteriormente en la sección del “Bosque” (101). Tampoco es la muchacha de la portada del libro, ilustrada en un primer plano, con unos ojos bien abiertos que mira desconfiada en un monte que casi engulle y oprime al personaje. Con un dibujo que es una estilización de la realidad, indisociable de la mano de la autora y con una narración focalizada que nos acerca al personaje, nos permite experimentar la libertad nómada de la muchacha salvaje, su subversión a las convenciones asfixiantes de los modelos culturales ilustrados en la obra y su resistencia a las normas socialmente codificadas que conllevan abuso de poder y marginación.



Fig. 6

Pérez no nos ubica en un espacio concreto geográfico; es una geografía imaginada para contar una historia común en la que se manifiestan diversas formas de opresión social o genérica, que encontramos no solo en la prehistoria, sino también en la España o el mundo

del siglo XXI. La narrativa gráfica inscribe experiencias de deseo y represión que permite la creación de un sujeto desterritorializado y nómada que se posiciona entre lo local y lo global. Katharina n. Harrington, en *Writing the Nomadic Experience*, indica que el nómada “he or she is first and foremost characterized by an intrinsic deterritorialization and the lack of internal anchoring point” (8). El espacio para el sujeto nómada, al igual que para la protagonista de la narrativa gráfica, es siempre cambiante, múltiple, lo que le sitúa entre realidades culturales que van formando su subjetividad al mismo tiempo que se libera de imposiciones ideológicas. No es una trayectoria fácil; está llena de contradicciones y retos que emplazan a la muchacha salvaje en una posición de vulnerabilidad, discriminación, exclusión y explotación, como se ha visto anteriormente. El propio viaje supone enfrentarse y gestionar sus propios sentimientos, desplazar emociones, transformarlas y superar los límites. Aunque el azar se convierte en su realidad cotidiana, por donde pasa va creando significados y descubriendo nuevas perspectivas. Sin embargo, como explica Braidotti, el nómada (que ella llama “*la nómade*”) “does not stand for homelessness or compulsive displacement; it is rather a figuration for the kind of subject who has relinquished all idea, desire or nostalgia for fixity. It expresses the desire for an identity made of transitions, successive shifts, and coordinated changes without an essential unity” (57). Braidotti utiliza las concepciones de algunos posestructuralistas con respecto a la imagen del sujeto nómada para presentar esta nueva figuración teórica sobre la subjetividad femenina: *la nómade* que se convierte en reflejo del sujeto posmoderno, rechazando la visión falocéntrica de un sujeto fijo e inamovible, es decir, la identidad como algo esencialista y fundacional.⁵ La imagen de *la nómade* va más allá de los mandatos conceptuales dualistas como femenino-masculino, cuerpo-mente, biología-sociedad; más bien, renuncia a toda idea o nostalgia de lo establecido para asumir una identidad en movimiento, en transición, sin una unidad esencial. Es decir, se resiste a atarse a los modos convencionales de conducta y de pensamiento, y está en constante proceso de transformación. Así, la muchacha salvaje es un modelo de sujeto *nómade*, que a través del desplazamiento por diferentes lugares se posiciona en la transitoriedad. Esta movilidad construye un ser que se desarrolla, aprende de los diferentes contextos y se transforma. Esta traslación y relación entre experiencias desembocan en una identidad que se encuentra en movimiento perpetuo y en constante diálogo con el otro, por lo que nunca es definitiva.

El silencio y la construcción del mensaje

Un aspecto interesante de *La muchacha salvaje* es el tratamiento del silencio. La protagonista nunca habla. El silencio impera en la obra. Tampoco existen cartuchos ni cartelas, rectángulos situados dentro o entre viñetas en los que se inserten comentarios que acompañen la acción y la complementen. Entonces, ¿cómo se construye el mensaje? Hillary L. Chute y Marianne Dekoven indican que el cómic se distingue de cualquier otro medio literario o artístico porque “the medium of comics is cross-discursive because it is composed of verbal and visual narratives that remain distinct” (Chaney 124). Esta alfabetización particular del cómic pide, como explica Joseph Witek, una percepción diferente a la lectura de una novela:

Comic panels at first resemble illustrated texts or captioned pictures, but the relation of the two elements is much more intimate and problematical in comics than in a news photograph or a novel with pictures. The synthesis of words and pictures in comic books finally becomes a narrative gestalt combining verbal movement and sequence

with pictorial stasis and simultaneity and viceversa. The elements of sequential art are separable for our analytic convenience, but they are kept apart only at the cost of the visceral power and expressive range of the medium. (34)

Witek añade que la prosa se lee de forma lineal y secuencial, y las imágenes se experimentan a la vez, pero el cómic se lee simultáneamente y secuencialmente. La interrelación de imagen y palabra produce un efecto inmediato en el lector, a diferencia de otros lenguajes literarios. En el cómic se enfatiza un lenguaje visual, al igual que en el filme, en el que la imagen sirve como icono referencial, en contraste con las palabras que funcionan como iconos de significado. En *La muchacha salvaje*, el significado se construye principalmente a través de las imágenes, en los gestos de la protagonista, en los encuadres, en los signos escénicos, y Pérez lo hace con soltura, mediante un dibujo de trazo nervioso, sin reglas y descuidado, en el que el rostro y el cuerpo se deforma para plasmar emociones y sentimientos, y dar vitalidad e intensidad a una historia con pocos diálogos, con muchos instantes contemplativos y con una protagonista que no dice ni una palabra. Aunque calla, sus reacciones y expresiones nos cuentan lo que siente en cada momento. Existe una comunicación corporal, con gestos y expresiones, y en muy contadas ocasiones emite sonidos y gruñidos (Fig. 7). Cuando el dueño del vergel le dice “Vas a ser mi mujer y vas a darme mucha descendencia. ¡¡Tendremos tiempo de sobra para hablar!!” (73), en la siguiente viñeta aparece en un primer plano la cara de la muchacha, que lo mira con los ojos bien abiertos, las cejas en alto y la boca cerrada, para pasar en la siguiente viñeta a cerrar los ojos, abrir la boca y emitir: ¡¡MUAJUAJUA!! (74). Expresión que deja atónito al hombre, que pregunta: “¿Qué significa eso?” (74). La ausencia del lenguaje en la protagonista y el silencio no comportan ausencia de mensaje, más bien, se establece un diálogo entre la riqueza de la imagen y la gestualidad que comunica al lector sus impresiones, sus miedos y su historia. El mutismo de la muchacha llena de silencio las páginas, sus aventuras, sus encuentros, pero este silencio se ha convertido en un lenguaje gramatical a través del cual la autora consigue captar y materializar el sentir, el pensar y el proceso de formación de la muchacha salvaje.



Fig. 7

Hablar o callar son dos opciones que pueden tornarse tanto en un acto de rebelión como de sumisión. Callar en este caso tiene un valor positivo; es una forma de resistencia activa mucho más poderosa que el habla, ya que el silencio del personaje no es una imposición

desde fuera sino desde dentro. Marjorie Agosín indica que “el mutismo y el silencio pueden ser maneras de evadir la autoridad, maneras de refugiarse en la interioridad de la imaginación para solamente en este espacio poder decir lo que se quiere decir” (17). La muchacha salvaje se refugia en su interioridad para afirmarse. De esta manera, el silencio se convierte en un poderoso instrumento de autoafirmación, así como el vacío significativo implica la implantación de un lenguaje corporal que enfatiza lo ilógico y la creación de un ritmo vital que es el propio y que subvierte el discurso logocéntrico patriarcal. Asimismo, predomina en la protagonista una actitud contemplativa hacia lo nuevo, hacia el paisaje, hacia el entorno. Esta contemplación es una forma de identificación con la vida que la acerca tanto a la naturaleza como a ella misma. Vive cada momento, reacciona ante el mundo que conoce o desconoce y su curiosidad la encauza dentro de un viaje de descubrimiento personal. Es un viaje a la vez literal y metafórico cuyas experiencias la llevan a la maduración y, con ello, a la necesidad de volver al lugar de origen para transmitir sus nuevos conocimientos. Este retorno abre paso a la posibilidad de cambiar el pasado, transformar el presente y, por tanto, el futuro.

Existe otra instancia de silencio en la narrativa gráfica creada por los espacios en blanco entre las viñetas, llamados *canaletas* o, en inglés, *gutter*. Estos silencios no indican tampoco una falta de comunicación. Más bien, se convierten en una invitación para que el lector rellene las ausencias y elipsis, creadas por esos espacios en blanco que separan las viñetas, pero que paradójicamente también las unen. McCloud explica la experiencia que siente el lector ante estas canaletas: “There’s something strange and wonderful that happens in this blank ribbon of paper . . . several times on every page the reader is released –like a trapeze artist– into the open air of the imagination. . . then caught by the outstretched arms of the ever-present next panel!” (88, 90). Secuencia, simultaneidad y ausencia atrapan al lector en la trama para que una las viñetas, rellene los espacios ausentes y dé continuidad a la narración. Las secuencias de imágenes fijas van creando la historia que interactúa con otros elementos de la imagen como son el tamaño, la disposición, el formato y la dimensión de las viñetas, conjuntamente con la morfología de la imagen (perspectiva, color, estilo, ángulos), en la que se integran algunos globos con los diálogos de los personajes. En *La muchacha salvaje*, el tamaño, el formato y la dimensión de las viñetas junto con la morfología de la imagen crean un tempo narrativo que se amolda a la atmósfera salvaje y primitiva del cómic.

Cuando la muchacha salvaje se queda sola en el bosque y oye los sonidos de la serpiente, el dibujo se focaliza en la cara de la protagonista vista desde un ángulo en picado, con unos ojos grandes que reflejan su miedo mientras se ve rodeada de culebras. A continuación, una serie de viñetas silenciosas muestran a la muchacha corriendo por el bosque, huyendo por miedo; viñetas irregulares en tamaño, tres al principio de la página, dos en el medio y dos al final, incrementan el ritmo y la tensión (Fig. 8) para enfatizar el inminente peligro que siente la protagonista hasta finalizar en la siguiente con la página viñeta, analizada anteriormente. En ella el personaje se multiplica simultáneamente en cuatro a la vez y por encima aparece un interrogante para mostrar que está perdida y no puede volver (38-41). Aunque algunos críticos señalan que los ritmos de la narración no siempre se mantienen, todo ello se perdona por “la acertada construcción de su personaje principal, una protagonista muda llena de carisma que transmite con sensibilidad tanto la impotencia ante una sociedad injusta como la sorpresa ante los descubrimientos de su propio ser” (Pons).



Fig. 8

Ni utopía, ni distopía en *la Muchacha salvaje*

Por milenios el hombre ha especulado sobre nuestro futuro; Mireia especula sobre nuestro pasado, que desencadena y condiciona el presente y la situación existencial del ser contemporáneo. Gaston Bachelard señala que es la imaginación, la fantasía creadora (*la reverie*), y no la razón, la que gobierna el espíritu humano. Con el arte, con la literatura, con la poesía, se puede acceder a un conocimiento de la realidad. Pérez nos sitúa con su imaginación en el mundo de la prehistoria. No pretende hacer un estudio científico de esa época ni tampoco existen en la obra irrupciones de elementos sobrenaturales, misteriosos e inexplicables. Se accede a un mundo imaginario que se hace real. Es un mundo inventado, participamos de un viaje imaginario, pero no es un mundo utópico ni distópico. No existe un contraste entre una sociedad ideal o totalitaria y deshumanizada que sirve de advertencia y de crítica al contexto sociopolítico y cultural del presente para advertirnos sobre el futuro amenazador que le espera al ser humano si seguimos con ciertas actitudes negativas. Más bien, la autora nos remite a los albores de nuestra civilización y a la lucha por la existencia del ser humano en un medio adverso y salvaje para contestar preguntas sobre nuestra sociedad, la naturaleza humana y, con ello, poder llegar a un cambio.

Para recrear este mundo de las cavernas, antediluviano, Pérez utiliza un lenguaje gráfico naif, con un dibujo rápido de trazo nervioso que se centra en los detalles, en los gestos, para enfatizar las emociones de la protagonista cuando se enfrenta a las limitaciones del medio y aprende de sus circunstancias sin renunciar a la búsqueda de su identidad. Utiliza colores sólidos, saturados, vivos, luminosos para plasmar la luz del día y el sentimiento de libertad de la protagonista, pero también usa una gama de colores negros, grises, ocre para presentar las noches, las sombras, la oscuridad creando una sensación sombría y un ambiente de opresión que surge de una estructura jerárquica excluyente, destructora del ser. Es un relato basado principalmente en el silencio de la protagonista y

que intenta responder interrogantes y reflexionar sobre la propia condición humana en el presente. Explora diferentes espacios con distintas costumbres y los reviste de significación social; se proyectan luchas de poder, el matriarcado, el género. No nos encontramos simplemente con la asignación de roles de género bien codificados de la serie televisiva *Los Picapiedra (The Flintstones)*, popularizada en los años sesenta para difundir un modelo ideal de vida familiar, y transmisores de una ideología conservadora. Más bien, la vuelta a las cavernas le sirve a Mireia Pérez y a los lectores para recapacitar sobre la sociedad actual, sobre la animalidad y el racionalismo, la dominación y la subyugación, la explotación y la libertad, y sobre las diferencias de género. Fantasía e inocencia se mezclan en esta narrativa gráfica conjuntamente con temas contemporáneos que la autora presenta con gran simplicidad. El lector se halla en un mundo literario donde impera la fantasía, nos lleva a imaginar el mundo como podía haber sido y quizás nos permite ver nuestro presente desde otro ángulo.

NOTAS

¹ Pérez explica:

Supongo que pienso mucho en dar explicación a por qué hacemos las cosas ahora, por qué son de esa manera y no de otra. Imagino cómo sería nuestra verdadera naturaleza en los orígenes, llevamos 50.000 años siendo homo sapiens y no hemos cambiado en casi nada. Con lo que sé y con lo que he leído he tratado de imaginar cómo sería el mundo entonces, ¿por qué empezamos a cazar? ¿Por qué se produce un cambio? ¿Qué papel tenía la mujer en la prehistoria? Esto último, sobre todo, da mucho juego, eso de imaginarme dónde empezaban y dónde acababan sus tareas. (Caballero).

² Utilizo el término propuesto por Hilary L. Chute, “narrativa gráfica” en lugar de “novela gráfica”, porque acomoda todo tipo de narrativas ya que como indica Charles Hatfield “a graphic novel can be almost anything: a novel, a collection of interrelated or thematically similar stories, a memoir, a travelogue or journal, a history, a series of vignettes or lyrical observations, an episode from a longer work – you name it” (5). Uso el término “cómic”, según propone Maus Spiegelman y Scott McCloud como el medio que utiliza la imagen y la palabra de forma secuencial para transmitir el mensaje: “‘Comics’ as a name for the medium keeps us tethered to a genealogy that includes newspaper cartoons and superhero comics” (Freedman 30).

³ Eso no quiere decir que no existieran trabajos insólitos como *Paracuellos* de Carlos Giménez (1976-2003), y que viene a ser equiparable a *Contract with God* de Will Eisner en 1978 (*En el umbral* 259).

⁴ En el capítulo 2, “Becoming Nomad: Poststructuralist Deterritorializations”, Kaplan previene sobre la celebración posmoderna del nómada, ya que no deja de ser una nueva versión de las metáforas orientalistas que circularon durante la modernidad (66). La crítica euroamericana celebra el nomadismo, el desplazamiento continuo por una geografía sin límites, que relaciona con el desierto, porque libera al individuo de los límites impuestos por la modernidad (razón, género, nación, razón, etc.). Metáfora que solo tiene sentido en la celebración primitivista del orientalismo, útil para el descentramiento del sujeto occidental pero no para el sujeto periférico: “Deterritorialization is always reterritorialization, an increase of territory, an imperialisation” (89). Percibir el nomadismo como una estrategia de resistencia puede llevar a la idealización de la pobreza y la marginación producida por los desplazamientos.

⁵ Compara la subjetividad de *la nómada* a un rizoma, una raíz que no empuja en línea recta sino en varios lados, porque es “a nonphallogocentric way of thinking: secret, lateral spreading as opposed to the visible, vertical ramifications of Western trees of knowledge”(58).

OBRAS CITADAS

- Abel, Elizabeth. Introduction. *The Voyage in: Fictions of Female Development*. Editores Elizabeth Abel, Marianne Hirsh, and Elizabeth Langland. Dartmouth UP, 1983.
- Agosín, Marjorie. *Silencio e imaginación. Metáforas de la escritura femenina*. Katún, 1986.
- Anzaldúa, Gloria. “Movimientos de rebeldía y las culturas que traicionan”. *Latinos and Education: A Critical Reader*. Editores Antonia Darder, Rodolfo D. Torres y Henry Gutierrez. Routledge, 1997, pp. 259-265.
- Bachelard, Gaston. *La poetique de la reverie*. PU de France, 1965.
- Braidotti, Rosi. *Nomadic Theory: The Portable Rosi Braidotti*. Columbia UP, 2011.
- Caballero, Marta. “Mireia Pérez: ‘Desde que womos *Homo Sapiens* no hemos cambiado casi nada’”. *El Cultural*, 2011, www.elcultural.com/noticias/letras/Mireia-Perez-Desde-que-somos-homo-sapiens-no-hemos-cambiado-en-casi-nada/2383. Accedido 16 de agosto de 2018.
- Chaney, Michael. *Graphic Subjects: Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels*. U of Wisconsin, 2011.
- Chute, Hillary L. *Graphic Women. Life Narrative and Contemporary Comics*. Columbia UP, 2010.
- Cortijo, Adela. “Autoras contemporáneas en la historieta española. Revisión de la etiqueta ‘cómic femenino’”. *ARBOR*, vol. CLXXXVII. no. 2EXTRA, pp. 221–238.
- Díez Balda, María Antonia. “El cómic feminista: Un poco de historia”. *Gredos, U de Salamanca*, 2011, www.europeana.eu/portal/de/record/2022712/lod_oai_gredos_usal_es_10366_112914_ent0.html. Accedido 20 de agosto de 2018.
- Eisner, Will. *A Contract with God and Other Tenement Stories*. DC Comics, 2000. Impreso.
- Freedman, Ariela. “Comics, Graphic Novels, Graphic Narrative: A Review”. *Literature Compass* vol. 8/1, 2011, pp. 28-46.
- García, Santiago. “En el umbral. El cómic español contemporáneo”. *Arbor*, vol. CLXXXVII, no. 2EXTRA, 2011, pp. 255–263.
- . *La Novela Gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.
- Harrington Katharina N. *Writing the Nomadic Experience in Contemporary Francophone Literature*. Lexington, 2013.
- Hatfield, Charles. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. UP of Mississippi, 2005.
- Kaplan, Caren. *Questions of Travel: Modern Discourses of Displacement*. Duke UP, 1996.
- Labovitz, Esther Kleinbord. *The Myth of the Heroine: The Female Bildungsroman in the Twentieth Century: Dorothy Richardson, Simone de Beauvoir, Doris Lessing, Christa Wolf*. Peter Lang, 1986.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperPerennial, 1994.
- Merino, Ana. “Women in Comics: A Space for Recognizing Other Voices.” *The Comics Journal* vol. 237, 2001, pp. 44–48.
- Oliver Marroig, Josep. “*Persépolis* como *Bildungsroman*”. *Nuevas visiones sobre el cómic. Un enfoque interdisciplinar*. Editores Julio A. Gracia Lana y Ana Asión Suñer. U de Zaragoza, 2018, pp. 85-90.
- Pérez, Mireia. *La Muchacha Salvaje. Nómada*. Sinsentido, 2011.
- Pérez-Sánchez, Gema. *Queer Transitions in Contemporary Spanish Culture. From Franco to La movida*. State University of New York P, 2007.
- Pipher, Mary. *Reviving Ophelia: Saving the Selves of Adolescent Girls*. Ballantine,

1995.

Pons, Alvaro. "La Muchacha Salvaje". *La Cárcel de Papel*, nov. 2011, www.lacarceldepapel.com/2011/11/14/la-muchacha-salvaje. Accedido 20 de agosto de 2018.

Remacha, Belén. "En España tampoco se premia a las autoras". *El diario* 12 enero 2016, www.eldiario.es/cultura/comics/Espana-premia-autoras-comic_0_472803338. Accedido 20 de enero de 2017.

Rose, Gillian. "Place and Identity: A Sense of Place." *A Place in the World?* Editoras Doreen Massey y Pat Less. Oxford UP, 1995. 87-132.

Todorov, Tzvetan. *The Morals of History*. U of Minnesota P, 1995.

Trites, Roberta Seelinger. *Disturbing the Universe: Power and Repression in Adolescent Literature*. U of Iowa P, 2000.

Witek, Joseph. *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar*. UP of Mississippi, 1989.

Received January 3, 2019

Accepted April 18, 2019