

El cómic *Priya's Shakti* y la representación de la violencia contra las mujeres en India

The comic *Priya's Shakti* and the representation of violence against women in India

Sarahi Isuki Castelli Olvera* 

Resumen: Este artículo tiene como objetivo aportar un caso de estudio del cómic *Priya's Shakti*, escrito por Ram Devineni y Vikas K. Menon, ilustrado por Dan Goldman y publicado en 2014. Dicha obra se analiza desde un enfoque interpretativo, basado en el paradigma de inferencias indiciales de la microhistoria. Se encontró que la estructura de este cómic juega con la estética posmoderna al mezclar elementos del mundo real con los del mundo metafísico para generar, a través de su temática, gráfica y difusión, consciencia y emancipación frente a la violencia ejercida contra las mujeres en India.

Palabras clave: India; violencia; emancipación; posmodernidad; cómic.

Abstract: In this article, we aim to provide a case study of the *Priya's Shakti* comic, written by Ram Devineni and Vikas K. Menon, and illustrated by Dan Goldman, and published in 2014. This article analyzes said comic from an interpretive approach, based on the indexical inferences paradigm of microhistory. We found that this comic has a structure that plays with postmodern aesthetics, by mixing elements of the real world with those of the metaphysical world, to generate through its theme, graphics and dissemination, awareness and emancipation about the violence exerted against women in India.

Keywords: India; violence; emancipation; postmodernity; comic.

Artículo de investigación / Research article

Cómo citar este artículo: Castelli, S. (2023). El cómic *Priya's Shakti* y la representación de la violencia contra las mujeres en India. *Jangwa Pana*, 22(3), 1-18. doi: <https://doi.org/10.21676/16574923.5088>

Recibido: 23/03/2023 | **Aceptado:** 23/06/2023 | **Disponible en línea:** 01/09/2023

Introducción

La violencia contra las mujeres ha sido reconocida como un problema de salud pública en el mundo. De hecho, esta concepción «se fortaleció a nivel mundial por resoluciones de varios foros internacionales, incluyendo cuarta Conferencia Mundial sobre la Mujer en 1995 en Beijing» (Babu & Kar, 2009, p. 2). En India, el problema se hizo manifiesto tras la emisión en 2005 de la Ley de Protección de la Mujer contra la Violencia Doméstica:

Estimaciones de la prevalencia de la violencia doméstica dentro de la India varían ampliamente (del 18 % al 70 %, con diferencias en metodología de estudio) [10-20], y se da cuenta de que la magnitud del problema no ha sido bien contabilizada desde varias partes de la India [...] El escrutinio de las tasas de prevalencia revela que la violencia doméstica es un fenómeno nacional con algunas variaciones entre estados, ya que estos estados difieren entre sí en el desarrollo socioeconómico general y la situación de la mujer [18,21] (Babu & Kar, 2009, p. 2).

En el estudio académico realizado por Babu y Kar (2009), ambos investigadores llegaron a la conclusión de que, para el este de India (y quizá también para el norte), la casta a la que pertenecen las mujeres influye en la forma de violencia recibida, así como en el grado de esta, aspecto que es patente en la fuente primaria analizada en el presente artículo.

Priya's Shakti es un cómic en formato digital que mezcla elementos interactivos a través de aplicaciones para celular. Su propuesta atrae a todo tipo de público: desde el infantil hasta los adolescentes y jóvenes que se acercan a las tecnologías. Se lanzó en el *Mumbai Comic and Film Convention* en 2014 e inicialmente estuvo financiado por *Tribeca Film Institute*, *New Media Fund* y *Fundación Ford*. Según su página oficial, «el cómic y el personaje se convirtieron en un éxito inmediato, con más de 400 noticias en todo el mundo y casi 500.000 descargas digitales» (About, 2014).

Este proyecto cuenta con varios socios e instituciones financiadoras, entre las que destacan el Banco Mundial, numerosas fundaciones y asociaciones civiles, y distintas instancias de la ciudad de Nueva York¹. Se trata de una obra en donde confluyen y cooperan diversos creativos y

entidades como Rattapallax, una organización sin fines de lucro enfocada en la producción de películas y narración transmedia. Así, la obra no solo cuenta con su versión en cómic, sino con un breve corto de animación, una historia realizada con marionetas, y varios murales de realidad aumentada disponibles tanto en el cómic como en las calles de India.

La estructura de *Priya's Shakti* juega con la estética posmoderna tanto en su narrativa como en su difusión, con la intención de generar consciencia y emancipación frente a la violencia ejercida contra las mujeres en India. De tal forma, la propuesta se basa en el cuestionamiento de la violencia como fundamento único de interacción entre hombres y mujeres a través de los siguientes mecanismos:

1. Temática y gráficamente, el cómic mezcla elementos procedentes de la religión hindú (mundo sagrado) con un contexto en donde las violaciones, la prostitución y los ataques con ácido a las mujeres (mundo profano) son el problema principal. Ambos planos se entremezclan y enlazan.
2. Su formato se integra con aplicaciones electrónicas (narrativa transmedia) y el activismo en las calles y galerías. La obra presenta juegos que mezclan espacios y tiempos distintos: el del cómic, lo digital y lo real. Dichos aspectos se enlazan mediante el uso de realidad aumentada, lo que le da a la obra un carácter estético posmoderno.
3. La propuesta de emancipación del cómic viene de la mano con el cuestionamiento de la violencia como único fundamento. Para dicho fin, este producto gráfico y narrativo se vale de distintos medios, entre ellos los masivos, para que la mayor cantidad de lectores posibles tomen consciencia de la problemática y se promueva un cambio, a partir de la interacción con una pluralidad de visiones. De este modo, *Priya's Shakti* erosiona la idea de realidad única y llega al espectador a través de múltiples formatos y acciones.

¹ «*Priya's Shakti* es una producción de Rattapallax. Inicialmente apoyada por el New Media Fund del Tribeca Film Institute y la Fundación Ford, y financiado por la Iniciativa Global WEvolve del Banco

Mundial. Apne Aap Women Worldwide es el socio de participación sin fines de lucro. La serie de cómics y el trabajo interactivo se desarrollaron en Crossover Labs» (About, 2014).

Dado el impacto que ha tenido este proyecto, la atención sobre su propuesta se ha volcado desde diferentes perspectivas:

1. Estructura general e historia del cómic. En este rubro se encuentran trabajos que presentan las características generales del cómic y hablan de su historia, su propuesta, su vínculo con las problemáticas sociales, su relación con la historia y religión de la India y su enfoque vinculado al cambio social (Pelegero, 2017; Peralta, 2016).
2. El uso del hinduismo y su vínculo con el cómic. Los estudios en este apartado tienen la particularidad de centrarse en la utilización de los símbolos del hinduismo dentro de la narración de la obra. En ese orden de ideas, se analiza la interacción de tales elementos religiosos con el relato, así como el impacto, positivo o negativo, que tiene la inclusión de ellos en la propuesta de cambio social (Shrivastava, 2018; Smears, 2019).
3. El cómic y los recursos transmedia como herramienta de emancipación. Los artículos comprendidos en este enfoque se concentran en el uso del cómic como un instrumento didáctico, así como en el impacto de la utilización de recursos transmedia que, en el caso particular de *Priya's Shakti*, están diseñados para enlazar su narración con la realidad y sus diferentes problemáticas sociales, con la finalidad de generar cambio social (Pande & Nadkarni, 2016; Shrivastava, 2018).

La revisión anterior da cuenta del interés que ha despertado la propuesta de *Priya's Shakti* como una herramienta que puede contribuir al cambio social. Sin embargo, aún falta estudiar la estructura estética del cómic, así como la manera en la que la superposición de sus diversas dimensiones (la del cómic, la digital y la real) forma parte de una estructura posmoderna que contribuye a la transformación social.

Lo anterior lleva a preguntarse de qué manera esta propuesta transmedia puede contribuir al cambio social a partir de un formato complejo que rompe con los límites espaciales entre el cómic, lo digital y su realidad contextual de creación. Como respuesta, se plantea la tesis expuesta anteriormente: *Priya's Shakti* cuenta con una estructura que juega con la estética posmoderna al mezclar elementos del mundo real con los del mundo metafísico para generar, a través de su temática, gráfica y

difusión, consciencia y emancipación frente a la violencia ejercida contra las mujeres en India, moviendo a la acción y, con ello, a la educación y al cambio social.

Materiales y métodos

El análisis planteado se basa en los detalles presentes en la iconografía y la temática del cómic, retomando el paradigma de inferencias indiciales de Carlo Ginzburg (1999), quien propone un «Método interpretativo basado en lo secundario, en los datos marginales considerados reveladores. Así, los detalles que habitualmente se consideran poco importantes, o sencillamente triviales, “bajos”, proporcionan la clave para tener acceso a las más elevadas realizaciones del espíritu humano» (p. 143). Por lo tanto, el trabajo realiza una observación detallada de las figuras, las acciones y las viñetas centrales que constituyen la obra, las cuales proporcionan información sobre aspectos simbólicos, ideológicos y socioculturales de la cultura de origen de dicha producción. Sobre esa base, se realiza posteriormente la interpretación teórica.

En términos de teoría, se retoma la propuesta de Néstor García (2016), quien expone que la posmodernidad es híbrida: «no es una etapa o tendencia que reemplazaría al mundo moderno, sino una manera de problematizar los vínculos equívocos que este armó con las tradiciones que quiso excluir o superar para constituirse» (p. 23). En la misma línea, se sigue la propuesta de Gianni Vattimo (1987), para quien la modernidad se caracterizó por la prolongación de la tradición, en la que el mundo real se supedita a un mundo ideal, es decir, la modernidad se constituyó tomando como base la idea de progreso, sometiendo al mundo real a la abstracción científica y tecnológica. Más tarde, este mismo autor afirmaría que la emancipación de la modernidad viene de la mano del surgimiento de los medios masivos de comunicación, que visibilizan la diversidad caótica que rompe con fundamentos últimos (Vattimo, 1990). Finalmente, se reconoce el planteamiento de Damián Pachón (2013), quien expresa que «la emancipación humana implica la conmoción de *todo el orden social*» (p. 171) y la liberación de la humanidad, una idea de consciencia social que se asocia al supuesto de la acción y el cambio.

Por otra parte, se acoge la noción de narrativa transmedia planteada por Carlos Scolari (2014). Dicho autor denomina de esta forma a un relato que se expande a lo largo de múltiples plataformas, iniciando

normalmente en un cómic, continúa en una serie de televisión e incorpora videojuegos y otras formas de mercadeo. Una segunda característica es el carácter activo de la audiencia, incluyendo la obra realizada por fanáticos (*fanfiction* y *fanart*) dentro de los relatos derivados de la narrativa inicial:

Las narrativas transmedia se extienden de un extremo a otro de la ecología mediática, abarcando viejos y nuevos medios. También atraviesan los géneros: hay narrativas transmedia en la ficción, en el periodismo, el documental o la publicidad. Los discursos políticos, científicos, religiosos o educativos no se quedan atrás y poco a poco comienzan a transmediatizarse (Scolari, 2014, p. 73).

Por último, cabe precisar que las fuentes primarias para este análisis son, principalmente, los dos primeros volúmenes de *Priya's Shakti* en su versión digital, disponibles para descarga gratuita en la página oficial del proyecto². Para emplear las imágenes del cómic, se contactó directamente al autor Ram Devineni por medio de correo electrónico, comunicación a la que dicho autor respondió, autorizando el uso de las imágenes para el análisis, e incluso proporcionando algunas de mejor calidad para su utilización.

Resultados

Espacio sagrado y espacio profano en *Priya's Shakti*

El interés en el proyecto de *Priya's Shakti* no solo se ha observado en las diversas versiones publicadas desde su creación, sino en el trabajo académico que se reseñó en páginas anteriores. En ese sentido, se destacan los estudios enfocados en el carácter transmedia de esta obra (Aston, 2017; Bosworth & Lakshmi, 2018; Freeman & Proctor, 2014; Pande y Nadkarni, 2016; Vemuri, 2016).

En este primer apartado se propone que, temática y gráficamente, el cómic mezcla elementos procedentes de la religión hindú (mundo sagrado) con la representación de problemáticas sociales como violaciones, prostitución y ataques con ácido a las mujeres (mundo profano). Ambos planos se entremezclan y enlazan a través del personaje principal: Priya.

El cómic narra la historia de Priya, una joven de origen humilde que tiene que dejar sus estudios para dedicarse a ayudar a su familia en las tareas del hogar y a la venta de hortalizas en el tianguis. Un día un grupo de hombres abusan sexualmente de ella. Horrorizada, la muchacha acude a su familia, quien la acusa y culpa. Luego, Priya pide ayuda a Parvati. La diosa se introduce entonces en el cuerpo de la chica e intenta convencer a su familia de su inocencia, sin lograrlo. Además, busca hacer reflexionar a uno de los atacantes, el cual trata de abusar de Priya por segunda vez.

La furia que despierta este acto en Parvati le llega al dios Shiva, quien decide que la humanidad está corrupta y propone exterminarla haciendo estériles a las mujeres. Los demás dioses, incluyendo a la propia Parvati, intentan hacer entender a Shiva lo injusto de esta decisión, pero él se mantiene impasible. Al final, Parvati toma la forma de Kali y hace desistir al dios.

De vuelta a su forma de Parvati, la diosa le da una misión a Priya: «Habla sin vergüenza y mantente conmigo, trae el cambio que queremos ver» (Devineni et al., 2014, p. 22). Más adelante, durante el resto del volumen uno Priya se dedica a hablar con la gente para convencerla, a través de la palabra, de dejar atrás la violencia hacia las mujeres. Posteriormente, en el volumen dos, la protagonista ayuda a un grupo de jóvenes, víctimas de ataques con ácido, a escapar de un ser maligno que las mantiene prisioneras y las convence, mediante el discurso, de no volver a reintegrarse socialmente.

Los detalles³ presentes en la gráfica e historia de este cómic dan información sobre el espacio en el que se desarrolla la historia. Por lo tanto, puede afirmarse que en este caso hay dos tipos de lugares: el sagrado y el profano. Al respecto, puede tomarse en cuenta el punto de vista de Eliade (1981), quien propone que para el hombre religioso el espacio no es homogéneo; hay quiebres, lugares con mayor importancia dentro del pensamiento religioso y otros menos importantes:

Hay, pues, un espacio sagrado y, por consiguiente, «fuerte», significativo, y hay otros espacios no consagrados y, por consiguiente, sin estructura ni consistencia; en una palabra: amorfos. Más aún: para el hombre religioso esta ausencia

² Véase: <https://www.priyashakti.com/>

³ Estos detalles «sirven para identificar y situar a los objetos y seres en el tiempo y en el espacio, se refieren a lugares, objetos y gestos» (Beristáin, 1984, p. 41).

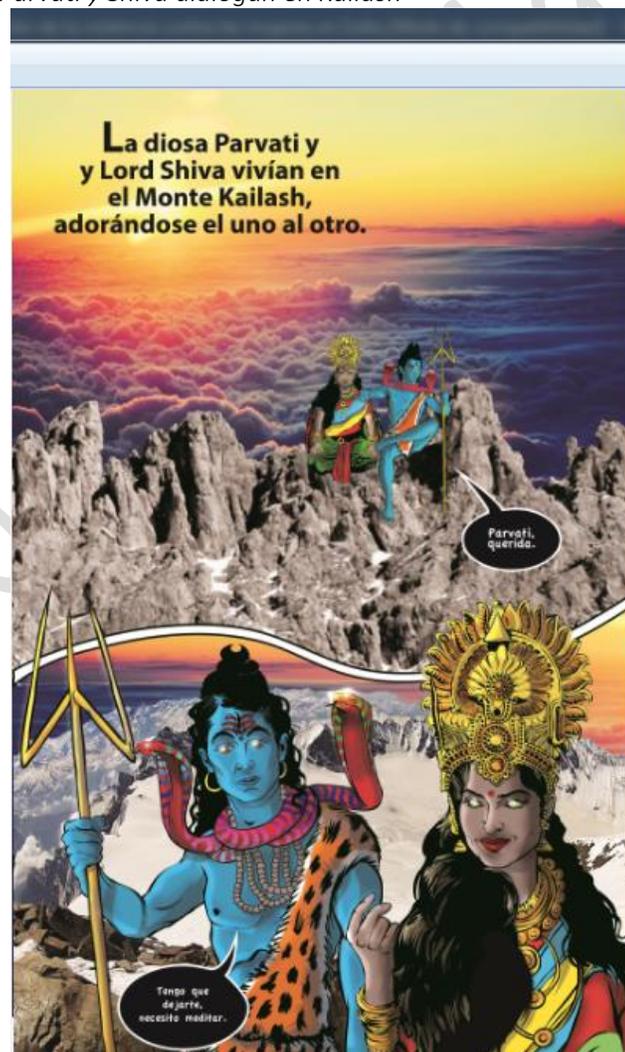
de homogeneidad espacial se traduce en la experiencia de una oposición entre el espacio sagrado, el único que es real, que existe realmente, y todo el resto, la extensión informe que le rodea (Eliade, 1981, p. 16).

Según Eliade (1981), el espacio presenta ruptura cuando se manifiesta en él la hierofanía, que implica que algo sagrado se muestra: «la manifestación de algo “completamente diferente”, de una realidad que no pertenece a nuestro mundo, en objetos que forman parte integrante de nuestro mundo “natural”, “profano”» (p. 10).

Este espacio sagrado se presenta en el cómic de diversas maneras: desde el templo al cual acude Priya para rezar a Parvati, punto de enlace entre mundos, hasta

la representación de la cima de la montaña Kailash, ubicada en el Tíbet, en donde Parvati y Shiva dialogan en el volumen uno (figura 1). Este último escenario es sagrado por excelencia ya que «Las cosmologías y mitos de origen de cada una de las cuatro religiones (hinduismo, budismo, jainismo y bön) hablan de Kailāśa como el mítico monte Meru, centro y lugar de nacimiento de todo el universo» (Sarao, 2014, p. 214). Esta zona es donde la tradición iconográfica representa a Shiva meditando en soledad: «En la tradición de Silpasastra, la iconografía de Siva lo contempla como *mahayogin*. Se le representa meditando en completa soledad en el monte Kailasa [sic]» (Tripathi, 2014, p. 28).

Figura 1.
Parvati y Shiva dialogan en Kailash



Fuente: tomada de Priya's Shakti Volúmen 1, Devineni, Menon, Vikas, (2014).

Mediante la presencia de los dioses, los espacios se tornan—sagrados en la medida en que se muestran diferentes a lo profano (Eliade, 1981). Esto se observa tanto en la representación de lugares tradicionalmente sagrados como en el uso de determinadas atmósferas y colores cuando se muestran las entidades divinas. Así, cada vez que los dioses aparecen, se destacan las nubes.

Por ejemplo, además de la montaña, en el volumen número uno, a los dioses se les representa en medio de densas nubes rojas o en entornos en donde parece predominar el vacío con fondos rojos fluorescentes. De este modo se encuentra una representación de lugares en donde se hace presente la hierofanía y «algo sagrado se nos muestra» (Eliade 1981, p. 10).

El mundo profano, entonces, no está nunca completamente alejado de lo sagrado en *Priya's Shakti*. Este mundo en su totalidad «es el cosmos completamente desacralizado, un descubrimiento reciente del ser humano, ya que es la experiencia total del nombre no religioso en las sociedades modernas» (Eliade 1981, p. 11). Por ende, este cómic surge justo de ese universo que se puede denominar «profano», a raíz de una serie de problemáticas de violencia ejercida contra las mujeres, que generan preocupación y llaman la atención a crear medidas para combatir las.

Debido a lo anterior, los espacios y las problemáticas profanas se enlazan con el mundo sagrado por medio de escenarios en donde se mueve Priya. Se puede reconocer que las acciones de este personaje se desarrollan en un ambiente rural, en aldeas con casas construidas con tejas de madera y techos de lo que parece paja, como se observa en la figura 2, correspondiente a la página número cinco del volumen uno.

La imagen extraída está compuesta por cuatro viñetas: dos en la parte superior, una en el centro, y la última, que ocupa toda la parte inferior y en donde se representan la boca y parte de la mandíbula de Parvati. En la primera viñeta se observa a Priya, quien mira su reflejo en un lago, y sobre la escena se presenta el texto: «Parvati había sido una niña llena de curiosidad por el universo».

En la segunda viñeta se encuentra a Priya sentada en el piso, en medio de la oscuridad e iluminada por velas mientras escribe con tinta y pluma sobre varias libretas.

El texto en este caso dice: «Trabajaba incansablemente para conseguir su sueño de ser maestra».

Luego, la tercera viñeta, situada en el centro de la página, ilustra a la protagonista parada frente a su padre, ambos afuera de una especie de choza cuyo material del construcción pareciera ser madera y paja en el techo. La imagen está acompañada de la siguiente aclaración: «Para cuando creció, su padre le reservaba otros planes» y, asimismo, de un globo con el siguiente diálogo: «Se acabó el colegio. Te quedarás a cuidar de la casa».

La última viñeta muestra la boca y los dientes de Parvati, con el siguiente texto: «Parvati se entristeció», y el globo de diálogo dice: «¿Por qué esta injusticia con mis devotas?» (Devineni & Menon, 2014).

Esta página da cuenta de que Priya pertenece a una casta baja, dada la marginación en la que se observa que vive y la violencia que la obliga a dejar la escuela para dedicarse al comercio. Además, las páginas posteriores a la descrita ilustran zonas boscosas en donde los hombres violan a la joven. También, aunque no se ve el mercado completo, sí hay un momento en donde se representa a la protagonista rodeada de la mercancía y fruta que vende. Finalmente, en el volumen uno se muestra un nicho en medio del bosque, en donde Priya convoca a Parvati al orar frente a una estatua de la diosa.

Posteriormente, en el volumen dos, las acciones se desarrollan dentro y fuera de lo que parece un castillo en medio del desierto. El cómic utiliza una representación que se asemeja al castillo situado en la ciudad conocida como «La ciudad de oro», perteneciente al estado de Rajasthan. Dicha construcción es conocida como la fortaleza de Jaisalmer.

Figura 2.
La aldea de Priya



Fuente: tomada de Priya's Shakti Volúmen 1, Devineni, Menon, Vikas, (2014).

No solamente las aventuras del volumen dos, sino que buena parte de las aventuras de Priya parecen llevarse a cabo en Rajastán, ubicado al norte de la India. Así se observa en el volumen de *Priya y las chicas perdidas* (Devineni, 2019), cuando la protagonista regresa a su

aldea de origen, situada en medio de un paisaje arenoso en cuya cima se representa una especie de castillo o fortaleza. Una ilustración similar se encuentra en ese mismo volumen, cuando la joven llega a Rahu, un lugar en donde un demonio⁴ secuestra a las chicas que migran a esa ciudad a trabajar y las prostituye.

Los índices⁵, por su parte, dan cuenta de que Priya es una joven de clase baja (no queda claro a qué casta pertenece pero, ya que vende productos en el mercado, podría ser la de los comerciantes o *vaisias* o los trabajadores o *sudrás*): es delgada, de tez morena y cabello corto. Devineni expresa que quería crear a un personaje que reflejara a las mujeres indias, especialmente de las aldeas, y para lograrlo compilaron «cientos de fotos de mujeres procedentes de toda la India para hacer una imagen compuesta» (Vemuri, 2016, p. 90). El ropaje de la muchacha es humilde al principio, pero cuando recibe la encomienda de Parvati se torna más lujoso e incluso usa pendientes y pulseras. A partir del volumen dos es más común observarla portando *kameez*⁶ y pantalones *salwar*⁷.

En la historia, Priya es el sujeto principal, y su objeto es lograr la consciencia de la sociedad para frenar los ataques contra las mujeres. Quien le encomendó la misión y la dotó de poderes es la diosa Parvati, y quien se beneficia es la sociedad en general, la cual, en el cómic, inicia un proceso de cambio gracias a los esfuerzos de la joven. Como ayudante tiene a la misma diosa Parvati y a un tigre, el cual monta (y que es un elemento representativo de Durga, otra advocación de Parvati). Como oponentes tiene a los actos violentos y a diversos seres malignos derivados de la tristeza, el sufrimiento y malas decisiones de los seres humanos.

⁴ Este demonio es Rahu, una entidad que, en el marco del hinduismo, provoca los eclipses, por lo cual no es extraño que se represente como principal villano en este volumen. «En la astrología y la cosmología tailandesas, que tiene su origen en la astrología y la cosmología védicas, las estrellas Rahu, Marte y Saturno son estrellas malvadas y actúan de manera cruel [...] Rahu, la estrella invisible, el demonio que causa eclipses de sol y luna, proporciona todas las cualidades básicas de un villano» (Kosuta, 2012, p. 19).

⁵ Aspectos en la imagen y narrativa que «permiten al lector identificar, a partir de su conocimiento del mundo, las características físicas o psicológicas de los protagonistas» (Beristáin, 1984, p. 39).

⁶ «La parte superior tradicional del *kameez* es una túnica holgada hasta la rodilla con mangas largas [...] El *kameez* se usa sobre el *salwar* y el atuendo completo se conoce comúnmente como traje *salwar* en India [...] El *salwar kameez* generalmente se combina con una bufanda o *chal* largo de tela transparente conocido como *dupatta*, que cubre el cuello o se usa sobre la cabeza, que es a la vez una marca de respeto y honor» (Kumar y Walia, 2016, pp. 756-757).

⁷ «Los *salwar* indios se asemejan a un pijama apretado en la cintura con una cuerda y están confeccionados de tal manera que se estrechan en los tobillos» (Kumar y Walia, 2016, p. 755).

Lo sagrado por excelencia: el hinduismo en *Priya's Shakti*

El principal elemento que le da sentido a la historia, el nudo temático y argumental, es la referencia al hinduismo, religión llamada *Sanatana Dharma*, o «religión eterna», ya que está basada en los principios eternos, o *Vaidika Dharma*, pues está fundada en la doctrina de los Vedas⁸.

Según Royston (2001),

el hinduismo es una religión muy difícil de definir. No tiene un «credo» común a todos los fieles; no tiene dogmas universales ni sistema filosófico único [...] Así pues, dentro del complejo religioso y social de la India es necesario aceptar la ortodoxia de las escrituras y tradiciones brahmánicas, adorar a los dioses y sus encarnaciones, observar estrictamente las reglas de la propia casta acerca del matrimonio, la comida y la bebida, y reconocer sin titubeos que los brahmanes son indispensables en todos estos ritos esenciales (p. 217).

En este sentido, los personajes actúan e interactúan en un mundo donde las fronteras entre lo sagrado y lo profano se borran por medio de las hierofanías, y los dioses establecen contacto con los mortales; particularmente, la diosa Shakti, «la madre divina o “Gran Diosa”, que representa el poder activo de lo divino, así como su fuerza nutricia, y que en la escuela hindú del shaktismo es adorada como deidad suprema» (Kindersley, 2015, p. 100). Shakti es, además la deidad suprema, creadora y destructora:

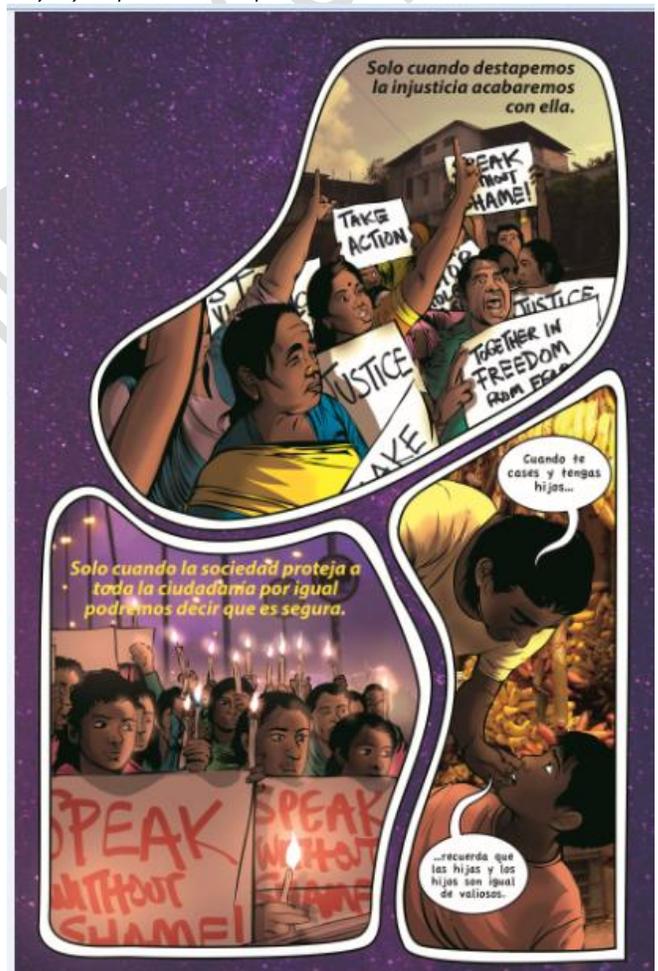
Shakti o energía, representa la energía creadora del dios, la productora, la madre. Pero toda creación implica destrucción y muerte, todo lo que nace tiene que morir y la madre al darnos la vida nos da también la muerte. Por eso la Gran Diosa tiene también aspectos terribles como Kali, Chamunda o las diferentes diosas que ocasionan fiebres y epidemias (Preciado, 1992, p. 78).

Shakti puede tomar varias formas: Parvati, Durga, Kali, etc. De ellas, en el cómic hay dos explícitas y una referencia: Parvati es la advocación a la que Priya le reza; esta se convierte en Kali cuando obliga a Shiva a dejar de molestar a los humanos, y Durga solo se manifiesta a través del tigre, al cual la diosa monta en su aspecto destructor (Cooper, 2004). Ahora bien, es interesante

mencionar que, si bien el animal aparece como atributo devastador en Durga, las propiedades que se le asignan en el cómic corresponden más bien a las de la leona, que también es característica de Durga: «representa el poder de la palabra “proferida”» (Cooper, 2004, p. 104).

Lo anterior se observa en el volumen uno del cómic, cuando Parvati le asigna a Priya su misión: desde el momento en el que la joven se sienta en el tigre, es la palabra la que tiene como principal ayuda para lograr su cometido, y la gente, que en otro momento no había querido escucharla, la oye y contribuye a difundir el mensaje (figura 3).

Figura 3.
Priya y el poder de la palabra



Fuente: tomada de *Priya's Shakti* Volúmen 1, Devineni, Menon, Vikas, (2014).

⁸ Estos libros son la base religiosa del hinduismo. Consisten en himnos escritos en sánscrito antiguo y el más viejo fue redactado unos mil años antes de Cristo. Se cuenta con cinco colecciones principales (*samhitas*): el *Rig Veda* o veda de los himnos y oraciones; *Yajur Veda* o veda de las

fórmulas de sacrificio, integrado por dos *samhitas*: *Yajur Negro* y *Yajur Blanco*; *Sama Veda*, o veda de los cantos y, finalmente, el *Atharva Veda* o veda de los sacerdotes que offician en los sacrificios (Royston, 2001, p. 460).

Además de Parvati, dentro de la narrativa del primer volumen del cómic es de especial importancia Shiva, ya que es su deseo de acabar con la humanidad lo que detona la decisión de Parvati en relación con Priya. Tal como lo representa su iconografía tradicional, en el cómic Shiva está en retiro en el monte Kailash. Además, porta un tridente y tiene dos serpientes enroscadas en su cuello:

Embebido en su éxtasis propio, no se cuida de las serpientes que se le enredan al cuello. Va cubierto de cenizas y armado con un tridente y un tamborcillo para acompañar sus danzas. Aunque es un yogi renunciante lo encontramos muchas veces representado en compañía de su familia: su esposa Parvati y sus hijos Ganesha, con cabeza de elefante, y Skanda, el Dios de la Guerra con seis cabezas y doce brazos (Preciado, 1992, p. 78).

Shiva se representa a lo largo del primer volumen como una deidad que posee un marcado carácter dual, lo que se observa en sus diálogos comprensivos con Parvati y su posterior enojo y deseo de destruir a la humanidad. Esta dualidad es parte de la encarnación tradicional del dios:

Siva es una deidad única en el panteón hindú. Está imbuido de una variedad de cualidades opuestas, es fantástico y tranquilizador, repulsivo y hermoso, iracundo y fácil de complacer, célibe y epicúreo. Es un asceta y cayó bajo el encanto de Parvati Parvati, la chica de la montaña. Es ubicuo y vive en los cementerios (Tripathi, 2014, p. 19).

Es justamente en el primer volumen del cómic en donde se da la más variada representación de dioses hindúes; concretamente, durante una reunión en la que se discute si acabar con la vida humana o no, se observa la participación de otros dioses como Brahma, Rama, Agni, Hanumán, Lakshmi y Ganesha.

Discusión

La posmodernidad en *Priya's Shakti*: cuando el tiempo y el espacio transgreden el cómic

En este apartado se desarrolla la premisa de que el cómic *Priya's Shakti* se integra con aplicaciones electrónicas (narrativa transmedia) y el activismo en las calles y galerías, en contra de los problemas de violencia hacia las mujeres. Para dicho fin, la obra presenta juegos que mezclan espacios y tiempos distintos: el del cómic, lo digital y lo real, enlazados mediante la aplicación de

realidad aumentada, lo que le da un carácter estético posmoderno.

De esta forma, a través de la integración de sus ilustraciones con plataformas digitales, el proyecto global de *Priya's Shakti* solapa tres realidades diferentes:

1. El mundo ficticio de la trama, materializado en el cómic y los videos y las animaciones que narran la historia.
2. El mundo digital, traducido en los elementos de realidad aumentada que se materializan a través del uso de aplicaciones en murales e ilustraciones del cómic. Aquí se enlaza el mundo del cómic con el contexto real de creación de la obra.
3. El mundo real, que se observa en el motivo de creación y en las problemáticas contextuales de India, las cuales se reflejan en las temáticas abordadas en la historia.

Como se ha visto, desde su origen este cómic se vincula directamente con las problemáticas de violencia de género. Un caso fundamental de esta realidad fue el ataque a la estudiante de fisioterapia en Nueva Delhi:

La noche del 16 de diciembre de 2012, los seis atacaron a la estudiante que iba acompañada por un amigo. La violaron y torturaron en un autobús en marcha. Y 13 días más tarde murió en un hospital de Singapur, un caso que conmocionó a la India y provocó protestas sin precedentes sobre la indefensión de la mujer. También llevó a modificar las leyes indias sobre agresiones sexuales. Poco pasó en los hechos porque el país sigue sufriendo una epidemia de violaciones (Clarín, 2018).

El caso fue tan violento y se volvió tan mediático que llamó la atención sobre el problema de violencia contra las mujeres en India:

Los crecientes casos de violaciones y agresiones sexuales ciertamente no son indios o problema del tercer mundo. Pero continúan aumentando en India (NCRB, 2015). De hecho, es un fenómeno global y sigue encabezando la lista de delitos en varios países. Un informe reciente de la Organización Mundial de la Salud, por ejemplo, indica que aproximadamente una de cada tres mujeres en todo el mundo han experimentado violencia física y/o sexual en toda su vida (OMS, 2016) (Chattopadhyay, 2017, p. 3).

Más aún, en el cómic se hace patente el problema posterior al ataque que viven las víctimas, ya que la sociedad misma las culpa de provocar al perpetrador,

juzgando sus actitudes o modos de vestir (Chattopadhyay, 2017). Así lo reflejan los comentarios de uno de los violadores de la chica en Nueva Delhi y el volumen uno de *Priya's Shakti* cuando la protagonista, ante el rechazo de su familia y su sociedad, sale a enfrentar a uno de sus agresores:

Priya: ¡Eh!, ¡tú!, ¿por qué me has hecho esto?

Agresor: Fue culpa tuya. No debías vestirte como una fulana. Ven aquí.

Priya: ¡No, para! (Devineni, Menon & Vikas, 2014, p. 10).

Al acto de violencia que viven las víctimas se suma también el hecho de que «Se considera que los sobrevivientes de violencia sexual han comprometido el honor de sus familias y comunidades, en lugar de ser víctimas que merecen apoyo y atención» (Vemuri, 2016, p. 79). Este último aspecto, patente en la historia, es uno de los principales problemas que Priya debe encarar y solucionar a través de sus discursos.

Además de las víctimas de violación, en los siguientes fascículos del cómic se visibilizan otras problemáticas que viven las mujeres, tales como los ataques con ácido⁹, la prostitución de migrantes y el rechazo social.

Rege (1996) argumenta que en India la violencia contra las mujeres se da de manera diferente en cada casta. Así, en el caso de las castas altas, no se les permite trabajar, mientras que en las clases medias urbanas se negocia con esa autorización mientras no atente contra la dominación masculina, al tiempo que se ejercen diversos mecanismos de control como «abuso físico real; palizas a la esposa, reclusión forzada, negación de servicios básicos y artículos de primera necesidad» (p. 10). Finalmente, en las castas bajas, la violencia parece intensificarse, según lo retrata el cómic:

En el caso de las mujeres de castas inferiores, el hecho de que su trabajo fuera de la familia sea crucial para la supervivencia de la familia conduce a la falta de controles estrictos sobre su trabajo, movilidad y sexualidad y esto los vuelve «impuros» o «carentes en virtud». En varios casos, la violación de mujeres de castas inferiores puede no ser considerada como [violación] en absoluto debido al acceso habitual que los

hombres de casta superior han tenido a la sexualidad de las mujeres de casta inferior (Rege, 1996, p. 10).

Justamente eso es lo que se observa en las tramas y en los espacios profanos del cómic: la necesidad de trabajar por parte de las mujeres de casta baja y la noción de que esto las vuelve impuras y las convierte en presa fácil del abuso de los hombres. De tal forma surgen problemas posteriores a la violación, como es el caso de que las cortes operen bajo la misma ideología que justifica el abuso y cuestiona la «virtud» de las mujeres violentadas. La violación, entonces, se convierte en una forma cultural de ejercicio de poder y de guerra ya que

las mujeres de castas inferiores sufren violaciones como parte de los continuos enfrentamientos de castas. En la India rural, el desafío de las restricciones de casta por parte de las castas más bajas ha resultado en la mayoría de los casos en incendios provocados y violaciones en grupo de mujeres de las castas inferiores (Rege, 1996, p. 11).

Para muchos estudiosos, este sistema de castas basado en fundamentos religiosos es una parte primordial que brinda soporte a la violencia contra las mujeres. En ese sentido, Tamsin (2010) señala que «La religión es parcialmente responsable para muchos activistas e investigadores de la India por contribuir a la creación de un entorno en el que la violencia contra la mujer se considera normal» (p. 361). Sin embargo, el mismo autor, en su investigación sobre la población de Rajastán, argumenta la posibilidad de que este factor social pueda pasar de ser negativo a positivo dada la cantidad de espacios religiosos en los que las mujeres interactúan y que conciben como lugares seguros para ellas. Así pues:

La religión puede ser un recurso útil para los activistas, y este artículo ha argumentado que muchos espacios religiosos cotidianos están ocupados únicamente por mujeres. Los espacios religiosos también se experimentan como seguros, momentos seguros en la vida de las adherentes femeninas. A través de su relación con imágenes divinas una mujer es libre de expresar sus pensamientos y sentimientos más íntimos. En los espacios antes y después de adoración, las mujeres se reúnen y comparten los pensamientos expresados durante la adoración. Si la visibilidad de tales espacios se puede aclarar, los activistas podrían usarlos para construir diálogo

⁹ «India tiene el mayor número de ataques con ácido en el mundo pero las peores tasas de condena [...] El ataque con ácido es el peor de los crímenes que tienen lugar no solo en la India sino en el mundo. Las víctimas suelen ser mujeres entre las edades de 14 y 35 años, y el

ataque a menudo ocurre como venganza por rechazar a una propuesta de matrimonio o insinuaciones sexuales, mostrando la mentalidad peculiar del derecho masculino y poder, y ninguna mujer tiene derecho a negarse» (Verma & Srivastava, 2021, p. XXIII).

y creatividad. Estrategias en respuesta a las relaciones violentas de las que hablan las mujeres (Tamsin, 2010, p. 373).

Precisamente en este sentido, *Priya's Shakti* retoma el fundamento religioso para empoderar a la protagonista, buscando que este factor que contribuye a la violencia ejercida contra la mujer se convierta también en parte de la solución. Como producto cultural, este cómic está inmerso en su contexto y lo cita dentro de sus mismas páginas, ya que Priya es una heroína que pretende solucionar dichos problemas a través de la intervención divina y de la palabra y la emancipación.

Si bien la narrativa de esta obra es bastante tradicional y no presenta rupturas espaciales o temporales dentro del relato que cuenta cada volumen, sí destaca la mezcla de elementos de lo tradicional con estos hechos del contexto histórico de los creadores. Esto, aunado a la integración de la historia del cómic con la realidad aumentada y con la realidad contextual de creación, le da un carácter estético posmoderno.

Cabe recordar que, para Néstor García Canclini (2016), la posmodernidad no es una etapa, sino un proceso de problematización entre la tradición y la modernidad. Es decir, se considera posmoderno ese punto de convergencia en donde los elementos de lo de tradicional, que todavía perviven en la sociedad, se mezclan con la modernidad.

En relación con esta última afirmación, no se quiere decir que los problemas de violencia hacia las mujeres sean específicos de la modernidad, sino que los hechos concretos en los que se basa el cómic pertenecen a su contexto actual de creación, y dichas situaciones se ilustran en la obra estableciendo vínculos con el aspecto sagrado que empodera a Priya. En este caso, se presenta un juego en donde los fenómenos actuales se enlazan con la tradición y se vinculan al espectador no solo en el cómic, sino a través de aplicaciones digitales muy propias de la tecnología moderna.

Debido a lo anterior, cabe observar que este producto no solo está orientado a un público adulto, dadas la complejidad de los temas y la acidez de la crítica social que realiza, sino que establece vínculos con el público infantil y juvenil a partir de la aplicación electrónica Blippar, la cual se especializa en realidad aumentada. Esta *app*

amplía las imágenes de la realidad, a partir de su captura por la cámara de un equipo informático o dispositivo móvil avanzado que añade elementos virtuales para la creación de una realidad mixta a la que se le han sumado datos informáticos (Fombona et al., 2012, p. 203).

Gracias a esta herramienta, el usuario puede ver animaciones especiales y películas que salen de las imágenes del cómic y de las propias paredes de Mumbai y Nueva Delhi, en donde se han pintado murales con la finalidad de dar a conocer el mensaje de consciencia social. Estos elementos generan una narrativa transmedia, caracterizada como «un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión» (Scolari, citado por Albarello, 2013, p. 247).

Según se puede advertir, Scolari (2014) propone dos características principales de las narrativas transmedia. Por un lado, son

un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas. La narrativa comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina (¿termina?) incorporando nuevas aventuras interactivas en los videojuegos (p. 72).

Por otro lado, las audiencias que consumen este tipo de creaciones asumen un papel activo, ya que «una parte de los receptores no se limita a consumir el producto cultural, sino que se embarca en la tarea de ampliar el mundo narrativo con nuevas piezas textuales» (Scolari, 2014, p. 72).

En el caso de *Priya's Shakti* se observa que, en efecto, la historia inicia de manera tradicional en el cómic, cuyas ilustraciones, con apoyo de la aplicación Blippar, toman determinadas formas animadas. En esta parte se evidencia claramente el paso de la narrativa a otros medios de comunicación, en este caso digitales.

La segunda característica de las narrativas transmedia también se manifiesta en *Priya's Shakti* toda vez que la obra está diseñada, desde su origen, para detonar cambio y acciones por parte de quienes lo leen, lo cual se termina reflejando en el activismo en las calles con los murales y las actividades de elaboración de cómic dirigidas a los adolescentes con el objeto de generarles consciencia de

cambio. Incluso se realizó una exhibición del arte del cómic en el Lincoln Center, como parte del NY Film Festival en 2016. En este sentido, la página oficial del proyecto destaca:

En India, el hinduismo y su iconografía están siempre presentes. La imagen de la diosa Durga a horcajadas sobre un tigre se puede encontrar en hogares, negocios y lugares de culto en todo el país. Nuestro proyecto hace referencia y transforma esta imagen a través de nuestra imagen icónica de Priya sentada sobre un tigre: Priya conquistando sus miedos. Priya es una sobreviviente de violación y es el catalizador del cambio en nuestro cómic. Nuestro objetivo es hacer de la imagen de Priya sobre el tigre un símbolo poderoso para luchar contra la violencia de género (*About*, 2014).

Aunado a lo anterior, cabe tener en cuenta la creación del cómic colombiano *Kaia*, diseñado dentro del universo de Priya. Esta obra está protagonizada por Natalia, una chica víctima de un violento ataque con ácido que, después de lidiar con los procesos de dolor y violencia resultantes de dicho evento, termina convertida en una heroína que lucha y apoya a los desprotegidos con ayuda de una serpiente mágica. *Kaia* representa, entonces, una extensión narrativa generada debido al consumo productivo de quienes leyeron la propuesta de *Priya's Shakti*, y marca una evidencia de los frutos de esta iniciativa en su búsqueda de un cambio social paulatino.

Esta característica transmedia genera un salto de la realidad del cómic a la realidad virtual y, luego, al contexto real de creación de este producto cultural. Por lo tanto, además de la convergencia entre lo tradicional y lo moderno, el aspecto posmoderno de la obra viene dado por la ruptura de tiempos y espacios: del cómic a lo virtual, y a lo real, con la finalidad de generar consciencia y transponer los problemas de los personajes al contexto inmediato del lector. En este sentido, es preciso recordar que en la posmodernidad se da el fin del relato unitario, del fundamento último, de la realidad única e intrínseca; se trata de una narrativa fantástica posmoderna en la que los elementos de una realidad y los de otra se vuelven itinerantes (Nierto, 2015).

***Priya's Shakti* y su propuesta de emancipación**

En este último apartado se desarrolla la premisa de que la propuesta de emancipación que propone el cómic viene de la mano del cuestionamiento de la violencia como único fundamento. Este producto gráfico y narrativo se vale de distintos medios, entre ellos los

electrónicos, para generar una toma de consciencia en la mayor cantidad de lectores posible. De tal modo, se promueve un cambio a partir de la interacción con una pluralidad de visiones que erosionan la realidad única y llegan al espectador a partir de múltiples formatos, para proponer acciones.

Pese a que el cómic de Priya está enclavado en un espacio y una serie de problemáticas muy específicos de su contexto de creación, el carácter de estos fenómenos no se restringe a ese lugar. La propuesta tiene la finalidad de alcanzar a un público más amplio que el indio. En ese orden de ideas, su versión digital está disponible para descarga en varios idiomas como inglés, portugués, español, italiano e hindi. Asimismo, pese a que su circulación en México no fue de carácter masivo, el proyecto recibió y ha recibido interés internacional, tal como lo muestran la serie de notas divulgación en español e inglés que empezaron a circular a partir de su lanzamiento (Aijaz, 2015; Cooperativa.cl, 2014; Joshi, 2016; Landaburu, 2015; Treibel, 2014).

A nivel de Latinoamérica, el impacto de este cómic puede observarse en la creación de *Kaia*, la obra descrita en el apartado anterior. En ella, Natalia Ponce de León, sobreviviente de un ataque de ácido, se convierte en *Kaia*, «defensora de los vulnerables y protectora de los inocentes, quienes han sido traumatizados por la injusticia y la violencia en la Colombia moderna» (*Kaia*, 2023).

En suma, la propuesta de *Priya's Shakti* tiene como uno de sus elementos fundamentales su carácter transmedia, lo que le permite llegar a una gran cantidad de espectadores, distribuidos en diversos espacios, y a su vez lleva a la lectura y comprensión del material desde diversas perspectivas y realidades. En este sentido, en el cómic se presenta lo posmoderno desde por lo menos dos ámbitos básicos:

1. Una estética posmoderna en la estructura y el contenido, lo que se observa en la mezcla de los aspectos sagrados y profanos dentro de la historia, así como en la traslación de elementos de la realidad contextual al mundo del cómic. Se trata de la disolución de límites entre los diferentes entornos mencionados. Esto remite a la ruptura de fundamentos últimos propia de la posmodernidad, en la que el concepto unitario de

historia se disuelve. De esta manera, en *Priya's Shakti* se observa que «no hay una historia única, hay imágenes del pasado propuestas desde diversos puntos de vista» (Vattimo, 1990, p. 76), así como tiempos y espacios diferentes enlazados por los conflictos que constituyen hilos argumentales del cómic.

2. La interrelación de recursos desde los ámbitos gráfico, digital y real gracias a los múltiples formatos de comunicación usados para transmitir y divulgar la historia. A través de esta variedad de medios no solo se accede a diversas poblaciones distribuidas en varias generaciones, espacios y realidades, sino que se manifiestan la complejidad y la diversidad que se hicieron patentes ante el advenimiento de la sociedad de comunicación o sociedad transparente, que, en palabras de Vattimo (1990), contribuyó a la ruptura del concepto unitario de historia:

En el nacimiento de una sociedad posmoderna los *mass media* desempeñan un papel determinante; [...] estos caracterizan tal sociedad, no como una sociedad más «transparente», más consciente de sí misma, más «iluminada», sino como una sociedad más compleja, caótica incluso; y [...] precisamente en este «caos» relativo residen nuestras esperanzas de emancipación (p. 78).

Esta multiplicidad de visiones dada a partir de los diferentes elementos de la historia y de sus procesos de difusión, que se valen de los medios de comunicación y aplicaciones, hace patente la complejidad de los problemas sociales retratados en el cómic. Al mismo tiempo, es una obra que mueve al cambio desde diversos tipos de acciones que, como se dijo, no se limitan a la visibilización y educación a través de la obra, sino que mueven a la concientización al elaborar murales de realidad aumentada en Nueva Delhi, así como exposiciones, talleres y trabajos en escuelas de diversos niveles. Según la página oficial del proyecto:

Los cómics son una forma ideal y creativa de llegar a los adolescentes, involucrarlos con los medios digitales y crear personajes e historias que aborden los problemas sociales de su comunidad. Durante la sesión práctica, los participantes discuten cómo educar a su comunidad sobre los problemas de la violencia de género y otros temas. Los estudiantes escriben sus historias y crean los cómics en papel.

Posteriormente, los cómics se imprimen y distribuyen a sus amigos, familiares y comunidad. (*About*, 2014).

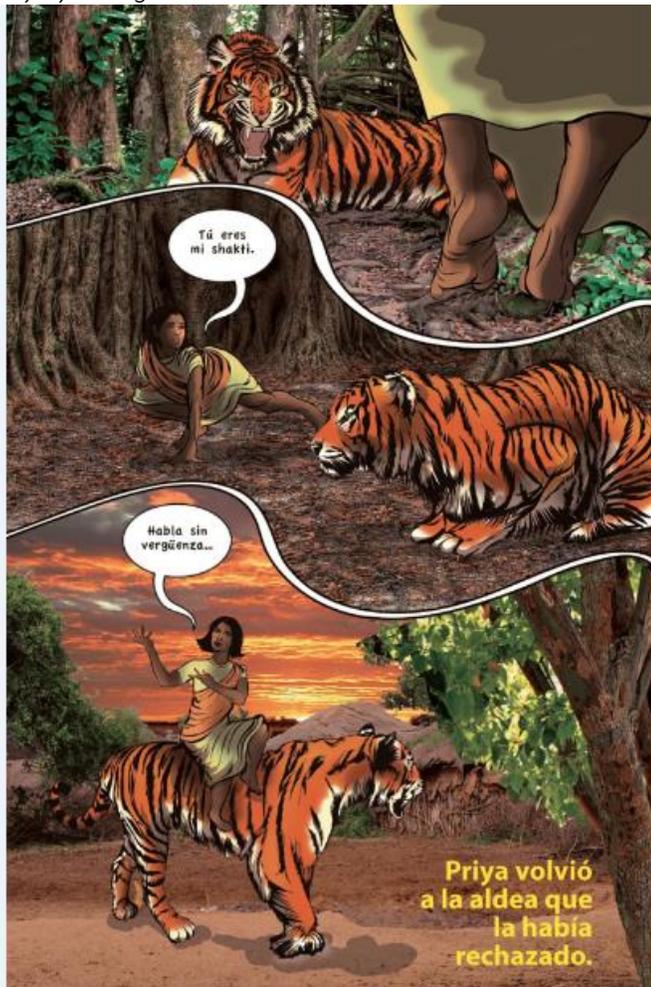
En esta gran variedad de acciones propuestas para el cambio desde diversas dimensiones y poblaciones residiría la posibilidad de emancipación y transformación planteada por *Priya's Shakti*: no solo a través de la educación, sino por el abierto cuestionamiento de la violencia como fundamento único de interacción social hacia las mujeres de la India. En ese sentido, tanto el contenido como la estructura del cómic retoman la noción de *satyagraha* (resistencia no violenta) de Mahatma Gandhi.

Lo anterior se ve muy claro en los primeros dos volúmenes del cómic y, más concretamente, en las páginas 24 y 25 del primer tomo. En la primera viñeta de la primera página (figura 4) se muestra el detalle de la parte trasera de los pies de Priya, quien se encuentra parada delante de un tigre. En la segunda viñeta se observa a la protagonista agachada frente al animal, a quien le dice: «Tú eres mi Shakti». Luego, en la última viñeta, la joven está sentada sobre el tigre y entra a una humilde aldea diciendo: «Habla sin vergüenza...».

Por su parte, en la página 25 (figura 5) el diálogo continúa su desarrollo. En este caso hay cuatro viñetas más: la primera, horizontal, muestra la espalda de Priya, quien, montada sobre el tigre, habla frente a los aldeanos: «...y ponte a mi lado», mientras estos expresan: «¡Es nuestro final!», «¡Por favor, no nos castigues!». Bajo esa viñeta hay otras dos más, trazadas con orientación vertical. Una de ellas representa a la joven, quien permanece sentada sobre el tigre al tiempo que prosigue su diálogo: «Logra el cambio...»; la otra consiste en un *close up* al rostro de la protagonista, de perfil, con el texto: «...que queremos ver». La última viñeta de esa página presenta a la muchacha en un plano general, sentada en el tigre y con el diálogo completo: «Habla sin vergüenza y ponte a mi lado. Logra el cambio que queremos ver».

Figura 4

Priya y su regreso a la aldea



Fuente: tomada de Priya's Shakti Volúmen 1, Devineni, Menon, Vikas, (2014).

La noción básica de *satyagraha* se fundamenta en la idea de que el ser humano tiene bondad inherente: se trata de un programa de lucha ético-político, que toma en cuenta otros aspectos como como *ahimsa* (no matar), *sarvodaya* (bienestar de todos), *swaraj* (autodeterminación y autogobierno) y *swadeshi* (autosuficiencia) (López, 2012). En el cómic la protagonista se mueve de acuerdo a dichos principios, cuyo núcleo central son la verdad y la no violencia. Ella sigue así la misión dada por Parvati, quien se opone a la decisión violenta de Shiva de escarmentar a la sociedad por medio de su destrucción.

Por lo tanto, a lo largo de sus diversas aventuras, la mayor parte del tiempo Priya enfrenta a sus enemigos por medio del diálogo, la comprensión y el perdón. En este

Doi: <https://doi.org/10.21676/16574923.5088>

Figura 5

Priya predica un cambio a través de la palabra



Fuente: tomada de Priya's Shakti Volúmen 1, Devineni, Menon, Vikas, (2014).

sentido retoma buena parte de las características de un *satyagrahi* o practicante del *satyagraha*:

1. Ser básicamente honesto y sincero.
2. No tener reservas mentales; disponer de una mente abierta.
3. Ser un soldado disciplinado.
4. Ser completamente intrépido.
5. La valentía conduce a otra virtud: el sacrificio. Un *satyagrahi* debe estar preparado para el mayor sacrificio posible.
6. El sufrimiento y el sacrificio han de ser vividos en actitud de sencillez y humanidad.
7. Gandhi afirma que se requiere que un *satyagrahi* practique la verdad y la no violencia no solo en su acción, sino también en su pensamiento y habla.

8. Un *satyagrahi* debe ser firme en sus tratos y conducta (Arpana, 2013).

La conducta de Priya, a lo largo de los volúmenes, atiende a estos principios: es honesta y de mente abierta, intrépida, valiente e incluso sacrificada cuando se le requiere; es firme y todo el tiempo lucha practicando la no violencia. Asimismo, clama al amor como una posible solución a los problemas, según se observa en el volumen dos, en un diálogo que mantiene con su oponente ya derrotado y una de las chicas que rescata, de nombre Kusum:

Priya: No estamos en guerra, Prem.

Prem: ¿Cómo era antes? ¡Débil! Y en eso me has convertido de nuevo.

Priya: Controlar a los demás no significa ser fuerte. Toma este espejo y encuentra tu verdadero valor... y demuéstrelas a todos que existe otro tipo de fuerza. ¿Te vienes con nosotras hermana?, ¿cómo te llamas?

Kusum: Mi nombre es Kusum, creo que me quedaré un rato y le enseñaré cómo usar el espejo del amor (Vohra & Devineni, 2016, p. 34).

En el diálogo se observa la aplicación del principio central de no violencia, el cual «implica varios valores positivos. Estos valores incluyen amor, actividad, resistencia a la injusticia, coraje frente a la violencia, no posesión, veracidad y brahmacharya» (Arpana, 2013, p. 68); todos ellos practicados por Priya a lo largo la historia. Así pues, este personaje, a pesar de verse perseguida por la violencia cometida en su contra, realiza siempre un esfuerzo por dialogar y convencer a sus oponentes:

De hecho, Ahimsa no es más que Amor. El amor es una especie de sentimiento de unidad [...] Por lo tanto, Ahimsa exige un esfuerzo sincero para liberar la mente de sentimientos como la ira, la malicia, el odio, la venganza, los celos, etc. (Arpana, 2013, p. 69).

Aun más, el *satyagraha* es completamente consistente con la idea central de la obra: la decisión de Parvati de actuar para mejorar la vida humana tomando a Priya como herramienta de salvación, lo cual implica un vínculo o unión estrecha de la divinidad con la humanidad, tal como ocurre con este principio:

Gandhi afirmó que Dios y la Verdad son idénticos. Al mismo tiempo, Gandhi aceptó una concepción panteísta de Dios. Argumentó que Dios impregna todos los seres. Todos los seres están unidos por Dios y el acto de unificación se hace

posible a través del amor o la No-Violencia. Así que la No-Violencia es en última instancia el lazo de cimentación del Universo que tiene su origen en Dios o la Verdad (Arpana, 2013, p. 69).

Como se puede notar, tanto el contenido del cómic como el resto de acciones derivadas de este hacen un llamamiento a la transformación social y a la emancipación a partir del cuestionamiento a la violencia y al ejercicio del dominio de un sexo sobre otro, tal como lo manifiesta Priya cuando le dice a Prem « demuéstrelas a todos que existe otro tipo de fuerza » (Vohra & Devineni, 2014, p. 34). En ese sentido, tanto el contenido como la estructura de la propuesta de *Priya's Shakti* están en consonancia con el modelo de emancipación planteado por Vattimo (1990), vinculado a la sociedad más «transparente» que traen los medios de comunicación:

Aquí la emancipación consiste, más bien, en un *extrañamiento*, que es, además y al mismo tiempo, un liberarse por parte de las diferencias de los elementos locales, de todo lo que podríamos llamar, globalmente, el dialecto. En cuanto cae la idea de una racionalidad central de la historia, el mundo de la comunicación generalizada estalla en una multiplicidad de racionalidades «locales» [...] que toman la palabra, al no ser, por fin, silenciadas y reprimidas por la idea de que hay una sola forma verdadera de realizar la humanidad, en menoscabo de todas las peculiaridades de todas las individualidades limitadas, efímeras, y contingentes (p. 84).

En *Priya's Shakti*, precisamente, la exposición de las problemáticas contra las mujeres en la India desde múltiples canales y espacialidades, en conjunto con las diversas acciones planteadas para generar ese cambio social, constituyen este liberarse y visibilizarse de lo que Vattimo llama dialecto: las múltiples voces, transmitidas a partir de diversos canales, llamando a consciencia y acción, constituiría ese ideal utópico por el que se lucha a través del cómic.

Conclusiones

A lo largo de este artículo se argumentó que el cómic *Priya's Shakti*, escrito por Ram Devineni y Vikas K. Menon, ilustrado por Dan Goldman y publicado en 2014, cuenta con una estructura que juega con la estética posmoderna al mezclar elementos del mundo real con los del mundo metafísico para generar, a través de su temática, gráfica y difusión, consciencia y emancipación sobre la violencia a las mujeres en India. Esta propuesta se basa en el

cuestionamiento de la violencia como fundamento único de interacción entre hombres y mujeres de la India y se vale de diversos medios de comunicación y aplicaciones para visibilizar, desde varias aristas y en diversos espacios, los problemas sociales relacionados con dicho fenómeno.

Se observa que las distintas plataformas vinculadas al cómic se convierten en herramientas que permiten la interacción con el lector, para generar una toma de consciencia entre la mayor cantidad de personas posible y promover un cambio y movilización. En ese sentido, se entiende que la consciencia implica que el sujeto reconoce su posición dentro de una sociedad y un contexto determinado y que, al pertenecer a dicha sociedad, también tiene tras de sí el pasado de esta, de manera que sus acciones presentes serán las que provocarán una transformación en el futuro.

En especial, se busca que los niños jóvenes reconozcan la problemática de la violencia contra las mujeres y actúen para resolverla, siempre desde el discurso y la palabra, y todo mediante actos pacíficos:

Desde el lanzamiento del cómic en 2012, los creadores de *Priya's Shakti* han conectado con otras partes interesadas para hacer precisamente esto —utilizar un enfoque centrado en la cultura para colaborar con grupos locales y tratar de crear un ambiente donde la cuestión consciencia no es fugaz, sino un proceso constante— de modo que pueda intentarse el cambio social (Chattopadhyay, 2017, p. 13).

Puede decirse, en últimas, que este cómic respondió a una problemática cultural de violencia generalizada y fuerte en India, marcada en gran medida por el sistema de castas vigente en esa sociedad. De hecho, *Priya's Shakti* es una propuesta que retoma justamente el fundamento religioso que parece ser parte del problema para convertirlo en una posible solución.

Asimismo, desde su lanzamiento, aparte del interés generado a nivel institucional internacional, en el ámbito académico se ha estudiado el posible impacto de esta obra a partir de entrevistas realizadas a sus usuarios. Con ello se ha llegado a la conclusión de que esta es una propuesta que puede funcionar solamente de manera articulada con otras instancias sociales como la escuela:

la opinión general de los 24 encuestados parecía indicar que introducir cómics en las escuelas y enviar esos libros a casa para que los lean junto con miembros de la familia podría

sembrar las semillas de interés en el tema, provocar discusiones dentro escuelas y hogares esencialmente creando la posibilidad de compromiso involucrado de diferentes partes interesadas, como maestros de escuela, niños en edad escolar y sus miembros de la familia (Chattopadhyay, 2017, p. 39).

Esta idea de la consciencia social implica el reconocimiento de un problema y la consecuente acción para solucionarlo por parte de una comunidad articulada. Al mismo tiempo, involucra una emancipación o, como afirma Pachón (2013), citando a Marx:

la emancipación humana implica la conmovición de todo el orden social, la liberación de la humanidad en su conjunto. No consiste en igualar a todos, sino en crear un medio donde cada uno pudiera desarrollarse de acuerdo a sus talentos, a sus gustos: donde, si se quiere, el individuo pudiera ser pastor, lector o crítico (p. 171).

Ahora bien, hay que enfatizar que el cómic no hace un llamado a la revolución, sino que, desde su interior, se hace énfasis en la realización de acciones que implican una resistencia pacífica, destinada a llevar a cabo cambios graduales. Se trata de hacer esfuerzos permanentes, no únicos e inmediatos, con el fin de crear una consciencia en donde la labor constante lleve a transformaciones de mediana duración.

Finalmente, es posible destacar que los procesos sociales y culturales actuales se desarrollan en lo que Vattimo llama «la sociedad más transparente», caracterizada por el advenimiento de lo diverso, visibilizado a partir de los distintos medios electrónicos. En esa medida, la propuesta de *Priya's Shakti* se vale justamente de esa multiplicidad de herramientas no solo para mostrar una serie de problemáticas sociales, sino para concientizar y mover al cambio social a partir de procesos educativos y acciones constructivas, que involucran aspectos creativos y estéticos, más allá de la mera lectura del cómic.

Contribuciones de la autora

Sarahi Isuki Castelli Olvera: investigación y redacción.

Declaración sobre conflictos de interés

Este artículo no tiene conflicto de interés, ya que su ejecución y redacción se realizó sólo con orientación

académica y de investigación, por lo tanto, el documento no fue realizado bajo ninguna institución financiadora. Aunado a lo anterior, se cuenta con la autorización de uso de las imágenes.

Referencias

- About. (2014). <https://www.priyashakti.com/about/>
- Aijaz, S. (2015, 21 de enero). Priya's Shakti: Tackling rape through augmented comics. *YouStory*. <https://yourstory.com/2015/01/priyas-shakti-comics>
- Albarelo, F. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. *Austral Comunicación*, 2(2).
- Arpana, R. (2013). Gandhian Concept of Truth and Non-Violence. *Journal Of Humanities And Social Science*, 18(4), 67-69.
- Aston, J. (2017). *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. Columbia University Press; Wallflower Press.
- Babu, B. V., & Kar, S. (2009). Domestic violence against women in eastern India: a population-based study on prevalence and related issues. *BMC Public Health*, 9(129), 1-15.
- Beristáin, H. (1984). *Análisis estructural del relato literario*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Bosworth, M., & Lakshmi, S. (2018). *Crafting Stories for Virtual Reality*. Routledge.
- Chattopadhyay, D. (2017). Can comic books influence consumer awareness and attitude towards rape victims and perpetrators in India? The case of *Priya's Shakti*. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(1), 28-46.
- Clarín. (2018, 12 de julio de 2018). *Así fue el más brutal caso de violación en la India, que ahora culmina en la horca*. https://www.clarin.com/mundo/brutal-caso-violacion-india-ahora-culmina-horca_0_S1jqMxHm7.html
- Cooper, J. (2004). *Diccionario de símbolos*. Gustavo Gili.
- Cooperativa.cl. (2014, 18 de diciembre). Mediante un cómic buscan combatir las violaciones en India. *Cooperativa.cl*. <https://cooperativa.cl/noticias/mundo/india/mediante-un-comic-buscan-combatir-las-violaciones-en-india/2014-12-18/113145.html>
- Devineni, R. (2014). *About*. <https://www.priyashakti.com/about/>
- Devineni, R. (2019). *Priya y las chicas perdidas (capítulo 3)*. Rattapallax. <https://www.priyashakti.com/priya-lost-girls>
- Devineni, R., & Menon, Vikas. K. (2014). *Priya's Shakti (capítulo 1)*. Rattapallax. <https://www.priyashakti.com/priyas-shakti>
- Eliade, M. (1981). *Lo sagrado y lo profano*. Guadarrama.
- Fombona, J., Pascual, M., & Ferreira, M. F. (2012). Realidad aumentada, una evolución de las aplicaciones de los dispositivos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (41), 197-210.
- Freeman, M., & Proctor, W. (2014). *Global convergence cultures: Transmedia Earth*. Routledge.
- Fuerte de Jaisalmer. (2023). Viaje por India: <https://www.viajedorindia.com/fuerte-jaisalmer-fortaleza-habitada-rajasthan/>
- García, Canclini N. (2016). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. De Bolsillo.
- Ginzburg, C. (1999). *Mitos, emblemas, indicios morfología e historia*. Gedisa.
- Joshi, P. (2016, 14 de octubre). All about Priya's Shakti: India's first feminist superhero comic. *Hindustan Times*. <https://www.hindustantimes.com/art-and-culture/all-you-need-to-know-about-priya-s-shakti-india-s-first-feminist-superhero-comic/story-uqGTqxSssb6XliMvq6Bbpl.html>
- Kaia. (2023). <https://www.priyashakti.com/kaia>
- Kindersley, D. (2015). *El libro de las religiones*. Altea.
- Kosuta, M. (2012). Rahu, Mars, and Saturn the Villain Stars and the Making of a Villain in Thai Astrology. En L. Seaber (Ed.), *Cover Villains and Heroes, or Villains as Heroes? Essays on the Relationship between Villainy and Evil* (pp. 19-24). Rodaballo.
- Kumar, M., & Walia, A. (2016). Elucidation of the indian salwar kameez. *International E-Journal of Advances in Social Sciences*, 2(6), 756-761.
- Landaburu, A. (2015, 18 de septiembre). Priya, la superheroína india que lucha contra la violencia de género. *El Diario Vasco*. <https://www.diariovasco.com/internacional/asia/2015-09/18/priya-superheroína-india-lucha-20150918175908.html>
- López, M. (2012). Gandhi, política y Satyagraha. *Ra Ximhai*, 8(2), 39-70.
- Nieto, O. (2015). *Teoría general de lo fantástico. Del clásico al posmoderno*. Universidad Autónoma de la Ciudad de México.
- Pachón, D. (2013). Praxis y emancipación en el joven Marx. *Amauta*, (22), 153-175.

- Pande, R., & Nadkarni, S. (2016). I Will Tell Your Story: New Media Activism and the Indian «Rape Crisis». *Journal of Feminist Scholarship*, (11), 28-45.
- Pelegero, C. (2017). *Priya's Shakti: Una heroína diferente* [Trabajo final de grado, Universidad Pompeu Fabra].
- Peralta, I. (2016). Priya Shakti Un cómic que ayuda al cambio cultural con perspectiva de género. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 5(2), 77-82.
- Preciado Solís, B. (1992). El hinduismo. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 75-85.
- Rege, S. (1996). *Caste and Gender: The Violence Against Women in India* (EUI Working Paper 17).
- Royston, E. (2001). *Diccionario de religiones*. Fondo de Cultura Económica.
- Sarao, K. (2014). Pilgrimage to Mt Kailash: The Abode of Lord Shiva. *Dialogue Quarterly*, 16(2), 214-231.
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En J. Celaya (Dir.), *Anuario AC/E de cultura digital* (pp. 71-81). Acción Cultural Española.
- Shrivastava, N. (2018). The Representation of Gender and Sexuality in Priya's Shakti (2012). *South Asian Review*, 39(1-2), 212-226.
- Smears, A. (2019). Mobilizing Shakti: Hindu Goddesses and Campaigns Against Gender-Based Violence. *Religions*, 10(6), 381.
- Tamsin, B. (2010). Religion as a bridge between theory and practice in work on violence against women in Rajasthan. *Journal of Gender Studies*, 19(4), 361-375.
- Treibel, G. (2014, 26 de diciembre). La diosa montada. *Página 12*.
<https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-9393-2014-12-26.html>
- Tripathi, R. (2014). Siva in Sanskrit Literature, Radhavallabh Tripathi. *Dialogue Quarterly*, 16(2), 19-33.
http://www.asthabharati.org/Dia_Oct%20014.pdf
- Vattimo, G. (1987). *El fin de la modernidad, nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*. Gedisa.
- Vattimo, G. (1990). *La sociedad transparente*. Ediciones Paidós.
- Vemuri, A. (2016). *After Nirbhaya: Anti-Sexual Violence, Activism and the Politics of Transnational Social Media Campaigns*. McGill University.
- Verma, N. M. P., & Srivastava, A. (2021). *The Routledge Handbook of Exclusion, Inequality and Stigma in India*. Routledge.
- Vohra, P., & Devineni, R. (2016). *El espejo de Priya* (capítulo 2). Rattapallax de
<https://www.priyashakti.com/priyas-mirror>