

CIMARRONAJE EN EL CÓMIC

CONCEPT OF CIMARRONAJE IN
COMICS

QUILOMBOLAS NAS HISTORIETAS

Por

Oscar Perdomo Gamboa

Candidatos a Doctor en Humanidades

Profesor Escuela de Comunicación

Universidad del Valle.

oscarperdomo@yahoo.com



Resumen: Este artículo reseña cuatro cómics comerciales y las diferentes maneras en las que se representan fenómenos del cimarronaje en América a través de estas obras ficcionales del arte secuencial. Se recrean las historias de los personajes históricos Benkos Biohó y Nat Turner, y las de los personajes ficticios Acero y Zambo Dendé. Igualmente, se hace un análisis de las adaptaciones gráficas y las posibles repercusiones en el público lector al redefinir el cimarronaje y los procesos de emancipación de los afroamericanos.

Palabras Clave: Cimarronaje, Cómic, Novela Gráfica, Benkos Biohó, Nat Turner.

Abstract: This paper reviews four commercial comics and their ways of representation of *cimarronaje* phenomena in America through these fictional works of sequential art. Stories of historical characters are recreated, such as Biohó and Nat Turner, alongside with fictional characters such as Acero and Zambo Dendé. Additionally, it is carried out an analysis of graphics adaptations and possible repercussions on readers as *cimarronaje* as a concept as well as afro american emancipation processes are defined.

Keywords: Cimarronaje, Comic, Graphic Novel, Benkos Biohó, Nat Turner.

Resumo: Este artigo revisa quatro historietas comerciais e as diferentes maneiras nas quais representam fenômenos das quilombolas na América. Recriam-se as histórias das personagens históricas Benkos Biohó e Nat Turner, além das personagens ficcionais Acero e Zambo Dendé. Igualmente, este artigo faz uma análise das adaptações gráficas e as possíveis repercussões sobre o público ao redefinir as quilombolas e os processos de emancipação dos afro-americanos.

Palavras-chave: Quilombolas, historietas, romance gráfico, Benkos Biohó, Nat Turner.

Los períodos de resistencia afro a la esclavitud han sido bastante estudiados y trabajados. Mucho se ha escrito sobre diversas maneras de resistir como la disminución de la productividad laboral, el sabotaje de herramientas de trabajo y la automanumisión. Sin embargo, siempre la más fuerte demostración de rebeldía y resistencia fue el escape del esclavizado hacia su libertad, incluso si eso implicaba arriesgar su vida y las de sus familiares o arrebatarse las de sus amos. Este fenómeno fue común a toda América y dio orígenes a rebeliones como la de Nat Turner en USA, Gaspar Yanga en México y Ganga Zumba en Brasil, algunas de las cuales causaron numerosas muertes de los blancos dominantes y fueron eliminadas de manera sanguinaria, más como escarmiento a los futuros rebeldes que como castigo al “delito” de luchar por su libertad.

Estos escapes, a veces individuales y a veces colectivos, en Colombia dieron lugar a la fundación de Palenques como los de El Castigo, El Limón y, el más famoso de todos, el de San Basilio. Sobre este último se han escrito varios libros, entre los que sobresalen los de Cristina Navarrete y Roberto Arrazola, sin contar la buena cantidad de textos de menor calidad que oscilan entre la reinterpretación del mito y búsquedas con una mediana rigurosidad histórica. Lo mismo puede decirse de Nat Turner, cuya rebelión ha sido estudiada repetidamente con nuevas interpretaciones a medida que avanzan los estudios afroamericanos.

De la misma manera, éstas y otras historias de rebeldías y liberaciones han sido narradas desde la literatura. Este arte, libre de las condiciones de precisión y exactitud de la historia, ha permitido reinterpretaciones nuevas, más humanas y versátiles que la frialdad del discurso histórico. Discutida y controversial, la ficción literaria presenta un universo más amplio y diverso en el que los personajes históricos pasan de ser cifras y estadísticas a seres humanos con sentimientos y dolores imperceptibles para los historiadores. Sus historias personales se hacen tan poderosas como sus actos históricos, sus abismos internos son tan complejos como el laberinto socioeconómico en que se movilizan, se les da un rostro real de alguien que pudo ser uno de nosotros, un ser de carne y hueso y no un ente inmutable.

De los dos personajes en los que ha enfatizado este texto, Benkos Biohó y Nat Turner, se han hecho varias interpretaciones literarias. En el caso de Benkos, gran parte de su mito fue, de hecho, fundado en la obra “El Rey del Arcabuco” del Doctor Arcos según los relatos de tradición oral que él escuchaba en Cartagena. De ese texto brotaron su esposa Wiwa y su hija Orika, al igual que el famoso amorío entre ella y el criollo Francisco de Campos. Posiblemente, todo sea producto de la imaginación del autor; como sugiere Navarrete (2003) sobre el texto del Doctor Arcos:

Es muy probable que la tradición oral haya ido construyendo esta memoria sobre el origen de San Basilio de Palenque hasta ser consignada por el autor del libro, lo cual merece ser examinado. Aunque para acercarse a la certidumbre el historiador tradicional recurra a las fuentes escritas de la época, la memoria oral vino a sustituir los vacíos dejados por la documentación primaria. (Navarrete, 2008, p. 22)

Más allá de las supuestas verdades comprobables por la historia, la fábula de Biohó ha sido llevada a la pluma varias veces; las más notables son “Orika de los Palenques” de Germán Espinosa, “Benkos” de Antonio Prada Fortul y, de muy inferior calidad pero innegable esfuerzo narrativo, “Un Libertador Africano en América” de Richard May Jiménez. Pero el líder africano también ha protagonizado líneas de ficción de Manuel Zapata Olivella y Roberto Burgos Cantor, en “Changó el Gran Putas” y “La Ceiba de la Memoria”, respectivamente.

Del otro extremo del continente, Nat Turner también ha sido ficcionalizado en diversas obras literarias; la más importante de todas es “las confesiones de Nat Turner” de William Styron, que tuvo respuesta de diez escritores afro con su propio libro: “La segunda crucifixión de Nat Turner”. Otras obras como las de Sharon E Foster y Michael Poore también han dado vida literaria al rebelde. Incluso, es imagen recurrente para artistas de rap y hip-hop como Public Enemy, Kanye West y el Wu-Tang Clan, entre otros, que expresan la injusticia que aún sufre el pueblo afroestadounidense.

Sin duda, la literatura es un arte ampliamente reconocido. La publicación de una novela o un libro de cuentos da lustre y fama a su autor y lo eleva de un narrador o creador a un intelectual cuyas palabras poseen un alto valor agregado. Incluso, los máximos galardones inventados por los seres humanos, los Premios Nobel, tienen su propia categoría para la literatura, único arte invitado a tan magna camarilla. Del otro lado del espectro, los cómics han sufrido casi toda su vida de una discriminación que raya en el ostracismo. Menospreciados por sus pedestres orígenes en los periódicos y su popularidad entre niños con una pléyade de personajes estereotipados y comercializados indiscriminadamente, han sido, en el mejor de los casos, una exótica muestra de contracultura con ocasionales chispazos que generan obras perdurables. O al menos eso piensan muchos intelectuales que no han salido del cuadrulado mundo de las bellas artes y que creen que nadie diferente a Picasso puede pintar y nadie distinto a Joyce puede escribir.

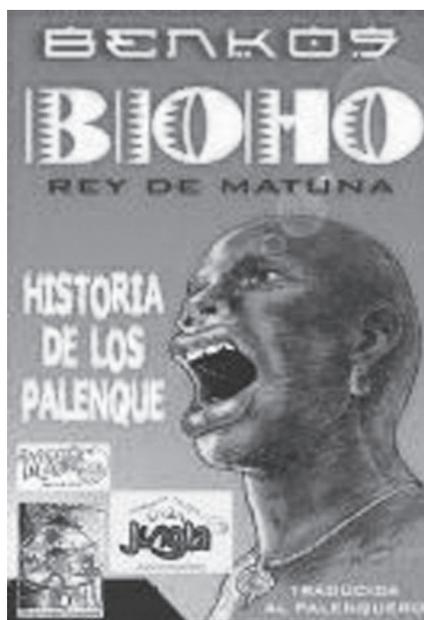
Pero hace décadas que las historietas rebasaron sus propios horizontes para llegar a nuevas metas, incluyendo su diversificación en géneros como la tira cómica, el comic book y la novela gráfica. Sobre todo en este último género, su desarrollo ha avanzado a pasos agigantados y hoy sus tramas y artes son dignos de cualquier novela escrita de la mejor tradición. Tanto que la Premio Nobel Doris Lessing publicó una novela gráfica, "Playing the Game", ilustrada por Charlie Adlard y recomendó la experiencia a su colega Salman Rushdie, quien siempre se ha declarado un lector de comics y confiesa tener en su pinacoteca cuadros de Wolverine y el Hombre Araña. Los estudios alrededor del arte secuencial también se han multiplicado desde que Umberto Eco dio su espaldarazo al género en "Apocalípticos e Integrados", que incluso ha tenido portadas estelarizadas por Batman. Bien lo dijo Terenci Moix en su libro "Historia social del cómic" (2007).

La aproximación intelectual a los cómics ha ido superando los estadios fácilmente catalogables como una nueva corriente esnob para convertirse en una disciplina que, agrupada en principio dentro del estudio de las artes gráficas, comienza a independizarse y a exigir una atención particular (Moix, 2007, pp. 85-86).

Alcanzado ese nuevo escaño, las libertades interpretativas propias de la literatura se manifestaron plenamente, incluyendo la capacidad de revisar la historia desde el multifacético prisma de la creación y la ficción. De esta manera, no es impropio ni atrevido extender la libertad de la literatura para reinterpretar la historia a las obras del arte secuencial. En palabras más sencillas, a través de un cómic se puede tener una nueva versión de la historia. Ficcional, falsa, inútil, como todo arte, si se desea; pero válida por tratarse de una visión que puede abarcar dentro de su licencia poética lo que el discurso histórico no puede desde su rigor. Por supuesto, ninguna de las obras gráficas o literarias puede usarse como fuente o documento histórico, ni siquiera pueden verdaderamente ser entendidas como visiones medianamente aceptables de un momento, sociedad o personaje en particular; pero su rol no es el de afirmar con precisión sino el de ambientar desde la creatividad. Y, por supuesto, es responsabilidad del lector discernir entre la lujuria imaginativa y el dato histórico.

Por eso, las historias de los dos héroes afro antes mencionadas, las de Benkos Biohó y Nat Turner, han sido llevadas al cómic de la misma manera en que han sido noveladas: porque algún autor se inspiró en los hechos históricos y quiso ampliar ese universo con su visión personal, sin ánimo de que su texto o su viñeta pudiera servir de base a historiador alguno. Más bien es al contrario, dibujantes y guionistas de cómics revisaron las fuentes históricas para sus creaciones. No sobra recordar que el trabajo del verdadero narrador no consta en describir los hechos sino en darles una nueva dimensión más allá de la fábula seca, una que permita dar humanidad a los personajes y profundidad a los acontecimientos. En ese sentido, tanto en las novelas como en los cómics, Biohó y Turner se salen de sus roles históricos para convertirse en seres que sufren y ríen, aman y odian, inspiran y consiguen que el lector se identifique con ellos. Y con el arte secuencial a veces esa afinidad se da más y mejor, pues los gráficos sin duda refuerzan lo descrito y a veces lo superan. No es gratis la famosa frase: “una imagen vale más que mil palabras”.

Benkos Biohó, Rey de Matuna



Esta novela gráfica escrita por Alberto Sierra Quintero y publicada en un documento educativo para la población juvenil es un texto que oscila entre los datos históricos y las libertades narrativas. Por supuesto, basa su argumento en la historia de la rebelión de Benkos Biohó y sus luchas contra los soldados cartageneros. El cómic gasta bastantes esfuerzos en describir y denunciar las crueldades de la trata y sus horribles consecuencias humanas. En este sentido, y también por tratarse de una producción con bases didácticas al estilo de los años sesenta, sus artes recuerdan a las historietas de las series por el estilo de la serie Grandes Héroes de Editorial Planeta de esos años. Mucho de esta obra tiene como objetivo narrar la historia de manera didáctica, casi pedagógica. Un ejemplo de este estilo:



Ésta, como tantas otras viñetas, tiene un texto que es más cercano al discurso descriptivo que al literario. Más o menos lo mismo sucede con el Doctor Arcos cuando narra, pretendiendo un tono "objetivo" la historia de Biohó, sin demasiadas florituras ni esteticismos. En la obra de Sierra Quintero los gráficos ilustran y repiten lo dicho en el texto escrito. Se ve en ella la más antigua de las representaciones gráficas que se mostrarán en este ensayo, el clásico lenguaje de los cómics: escenarios ricos en detalles, planos cercanos para mostrar las expresiones faciales de los personajes y algo muy particular que corresponde con las historietas de héroes y aventuras: la grafía del protagonista activo y digno.



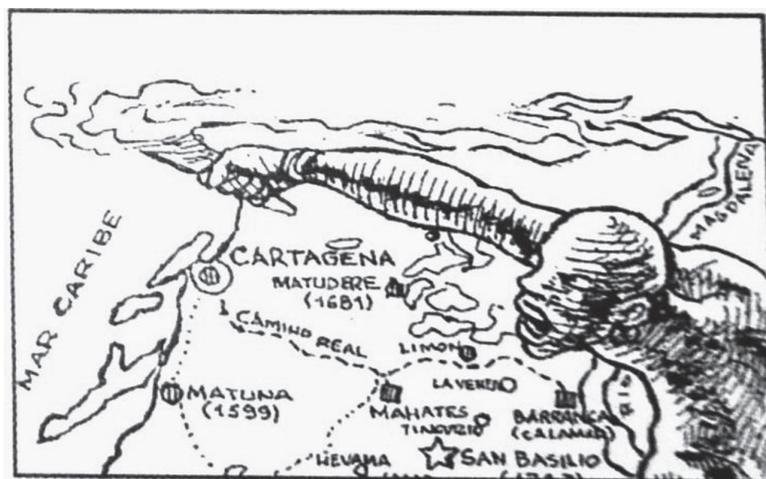
Este porte con que se dibuja a Benkos no sólo corresponde a una estética gráfica o a la intención de mejorar el producto final, sino que claramente tiene objetivo semiótico de transmitir una idea de fuerza, grandeza, poder. Por ello, la musculatura y estatura de Benkos superan ampliamente las de sus semejantes, pues es su líder, su héroe, su rey; y mucho más las de sus enemigos, pues son inferiores moral y físicamente. La dimensión de los músculos y el pecho en el héroe no sólo le da un poderío físico, sino también moral sobre sus rivales. Le confiere una motivación noble y objetiva por la cual luchar desde la balanza dual del equilibrio bueno/malo o justo/injusto. Esta es una estética básica del arte secuencial gráfico, como lo muestra Roman Gubern en su libro *El lenguaje de los cómics* (1972).

En la composición de los personajes de cómics adquiere enorme importancia una aplicación particular de la “metonimia”, concretamente la que expresa lo físico por lo moral, como cuando decimos de una persona que “no tiene corazón”. Es éste un viejísimo principio que preside la iconografía de todas las mitologías y artes populares, en las que los valores éticos encuentran una eficaz traducción comunicativa en valores (y signos) estéticos. (Gubern, 1972, p. 138)

Consecuentemente, la belleza del rostro de Benkos le confiere una dignidad de la que carecen sus perseguidores, los terribles esclavizadores que se dibujan feos, con barbas y granos, y no pocas veces sucios o mal vestidos. Este mismo esquema, clásico de los lenguajes gráficos y que hemos visto en arquetipos como Superman o Capitán América, se verá repetido en otras obras que se mostrarán más adelante.

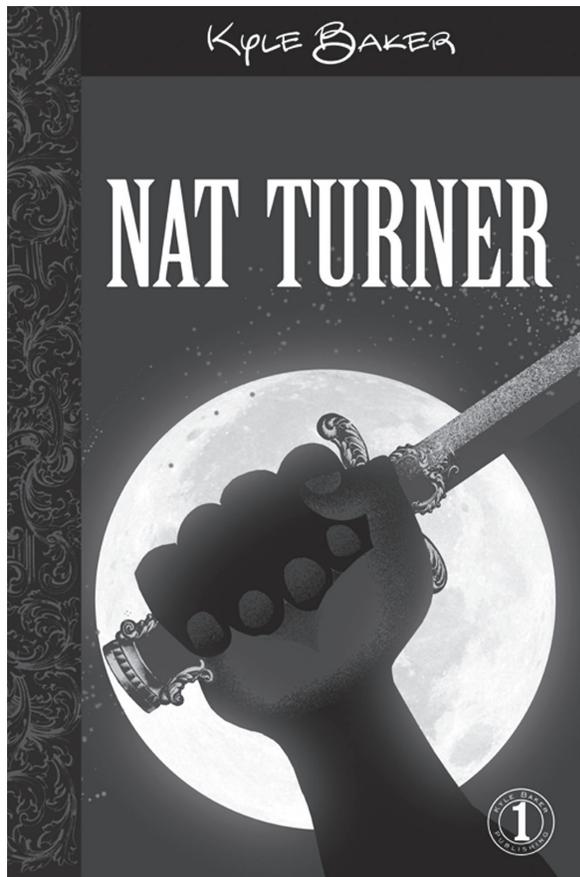
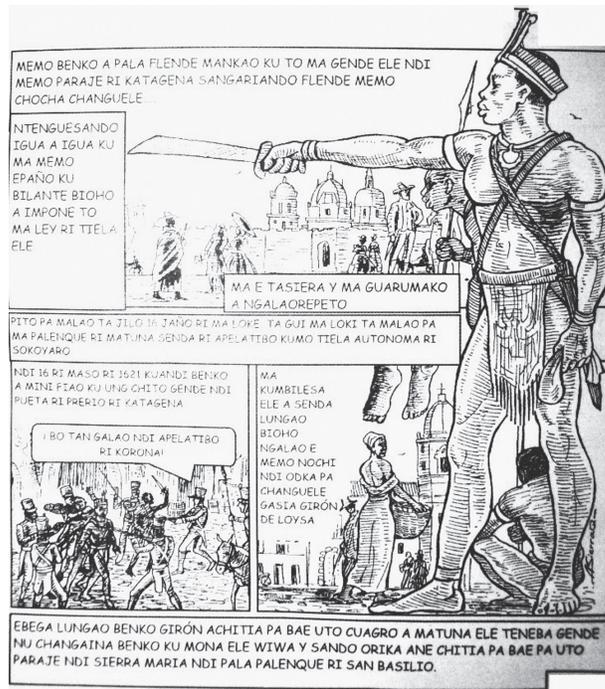


Como puede verse claramente, el arte ensalza la figura de Benkos. No sobra recordar que los afro han sido dibujados de una racista manera casi desde el inicio de la caricatura editorial. Aún hoy se encuentran dibujos en revistas como Condorito donde los personajes afrodescendientes tienen una nariz de tres puntos negros y labios que parecen una llanta y que cubren prácticamente toda la cara. En este caso, Benkos es dibujado como un ser humano afro, con facciones reales muy lejanas de exageraciones caricaturescas, lo que también apoya su fortaleza como personaje e ícono. De otro lado, el papel de Benkos como héroe y libertador no se da sólo en las escenas de la batalla (de las cuales hay muchas), sino en momentos simbólicos donde su ser, literalmente, enciende la llama de la rebelión en Cartagena y sus alrededores. La siguiente viñeta lo ilustra ampliamente.



No hace falta ser doctor en semiología para entender la fuerte carga simbólica de esta gráfica. De la misma manera, el guión del cómic lleva al lector a una travesía romántica en la que el rey Benkos lidera a su pueblo para alcanzar la libertad. La última viñeta, que también es tradición en los cómics de superhéroes, muestra al protagonista en actitud mesiánica, casi como una Mariana al estilo de la Libertad Guiando al Pueblo, el famoso cuadro de Eugene Delacroix.

Curiosamente, también muestran en la misma página la traición y el ahorcamiento de los que fue víctima, pero la figura del rey coronado con todos sus atavíos reales y la espada en alto supera esas otras gráficas y genera en el lector un aire de triunfo y grandeza que supera el triste fin del guerrero africano.



Nat Turner

La historia del líder afroestadounidense a quien Dios le dio el mandato de liberar a su gente ha sido contada muchas veces y desde muchos puntos de vista. Ya se mencionó anteriormente una breve lista de las innumerables obras históricas y literarias que se han ocupado del personaje. En cuanto a novelas gráficas, también hay varios experimentos, todos excedidos por el trabajo “Nat Turner” de Kyle Baker. No se trata de un recorrido histórico ilustrado, como los Grandes Héroe mencionados previamente, sino de una reinterpretación que parte desde las raíces del personaje y su concepción como ser humano, como rebelde y como mártir. Es decir, es una novela gráfica con todas las de la ley. Novela gráfica histórica, si se quiere pensar en un nuevo subgénero. De la misma manera, los gráficos muestran una evolución en el arte secuencial. Esta vez el foco del dibujante no está en las viñetas amplias y llenas de detalle sino en la expresión del rostro de los protagonistas y su abismo interno.



Éste es un Nat Turner fiero, violento, con fuego en sus ojos y rabia en su rostro, más cercano al sanguinario vengador africano que han maldecido hasta hoy esclavistas y racistas estadounidenses. Pero hay que entender que se trata de la historia de una rebelión que se firmó con sangre. Y esta macabra insurrección se dio por la excesiva crueldad de los amos blancos, quienes no dudaban en flagelar, torturar y asesinar a sus esclavos a veces por simple vicio o costumbre. Baker conoce muy bien la historia oficial y le da una nueva interpretación a través de la ficción. Construye hábil y pacientemente la historia que forjará al vengador Turner, su niñez, su adolescencia, las injusticias sufridas y cómo espiritualmente se va templando el deseo de libertad y el odio a los blancos. Por eso, por esa sed de venganza y ese rencor reprimido, se explica la matanza y la fuerza de las gráficas de la obra.



A diferencia del Benkos impoluto de Sierra Quintero, el Turner de Baker se baña en sangre con tanta furia y pasión que casi se percibe un goce escondido entre los trazos. Es una historia cruda, cierto, con algunas escenas que a lo mejor no son aptas para personas sensibles. Pero no se puede olvidar que se está hablando de una revuelta sangrienta. En los cómics comerciales, incluso cuando hay balaceras y explosiones muy violentas, rara vez se ve un personajes totalmente cubierto de sangre o con heridas dignas de la portada de un diario sensacionalista. De hecho, aún hoy existe un Código de los Cómics que restringe las escenas demasiado violentas, sanguinarias o sexualmente explícitas. No se debe olvidar que es un género que nació como entretenimiento en los periódicos para adultos, pero alcanzaba principalmente a los niños, como lo explica Javier Coma en su libro “Los cómics, un arte del siglo XX” (1978).

Los cómics nacieron en una posición paradójica frente a la censura: estando dirigidos a los adultos, incidían en toda la familia, y se veían compelidos a no franquear ciertas fronteras. ¿Cuáles eran éstas? Principalmente, respondían a tres conceptos: violencia, erotismo y problema racial. (Coma, 1978, p. 167)

La novela gráfica de Baker no entra en esa categoría, no respeta esas fronteras, no es una historietta para niños y, definitivamente, no es una publicación educativa dirigida a escolares. Es una obra dirigida a un público adulto y crítico que no duda en enfrentar la realidad directamente, por cruel y repelente que pueda ser. Y, por supuesto, esa violencia que sin duda se dio en la insurrección, está presente más como símbolo que como registro. Baker pinta esa violencia extrema para simbolizar el odio reprimido de los esclavizados ante tantas crueldades y abusos de sus amos. Y esto, simbólico a través de un evento histórico, lo señala Baker ante la injusticia y el racismo que aún hoy sufren los afroamericanos.



Escenas como ésta en la que un despiadado rebelde decapita con un hacha a un niño blanco pueden herir muchas susceptibilidades. Pero negar la tragedia macabra y violenta de una guerra es lo mismo que invisibilizarla y tratar de mostrar las luchas como un tablero de estadísticas en la que lo mismo hay cien que mil muertos, y a los soldados, victoriosos o no, como entes libres de culpa y sangre. Los próceres que hoy tienen estatuas en todos los parques del mundo tienen las manos tintas en rojo. Los Napoleón, Bolívar, San Martín, Padilla, todos los próceres y héroes de las patrias han sido asesinos que, probablemente, cercenaron cabezas de niños como lo hace esta gráfica de Nat Turner. Pero son las leyendas blanqueadas por historiadores más interesados en forjar la patria que en narrar la verdad, en crear héroes míticos que en dibujarlos como seres humanos llenos de pasiones y errores. No hace eso Baker en su obra, sino que pinta a Turner como el hombre dolido y lleno de odio que sabe que sólo puede alcanzar su libertad mediante el asesinato, que sólo exterminando a los amos blancos, sin importar edades, podrá respirar tranquilo en las noches, porque la guerra es a muerte. De esta manera, Baker utiliza los recursos más novedosos del arte secuencial para plasmar esa ira y esa sed de venganza en su personaje. Incluso más allá de las escenas directas y con efectos de innegable dramatismo, como el que se muestra a continuación en el que los cielos mismos sufren con el protagonista.



STEEL: Crucible of freedom



Aunque ya los comics de superhéroes comerciales habían presentado varios héroes afro como Black Panther, Luke Cage, Black Lightning y el Linterna Verde John Stewart; la aparición del personaje John Henry Irons, alias Steel, como uno de los reemplazos del recién muerto Superman en 1994 se convirtió en un hito del momento. Se trataba de un genio tecnológico que construía una armadura que aumentaba su fuerza y podía volar. Fue tan bien recibido, que incluso se hizo una película protagonizada por Shaquille O'Neal, aunque se debe señalar que la calidad de la cinta es bastante discutible. Hay que recordar que durante décadas el porcentaje de superhéroes afrodescendientes en los cómics era muy bajo, y sus roles raras veces eran protagónicos, como lo señala el artista y curador Omar Bilal en un texto publicado en el libro "Black Comix, African American independent comics art and culture" (2010):

Como tantos otros jóvenes lectores afroestadounidenses, estábamos acostumbrados a dejar pasar nuestra poca representación para disfrutar el cómic a mano. Pero eso significó que sólo ocasionalmente escuchábamos nuestra propia historia contada en los cómics. Cuando se trataba de las grandes editoriales como Marvel y DC, los pocos así llamados héroes negros que ofrecían rara vez aparecían, y cuando lo hacían sus roles eran inconsecuentes. (Duffy y Jennings, 2010, p. 165)

Steel rompió ese molde. El personaje cobró vigor y popularidad, incluso en el público blanco, y se hizo acreedor a su propia revista mensual. Lamentablemente, sus ventas fueron decreciendo con la nueva caída del mercado del comic y su publicación desapareció, aunque sigue siendo personaje de reparto en el universo de Superman, pero dejó una novela gráfica de la serie “Elseworlds”, en la que los personajes tradicionales son puestos en espacios y tiempos diferentes a los propios. En el caso de Steel, su creador Jon Bogdanove decidió situarlo en el Estados Unidos esclavista previo a la guerra de secesión.



Es obvio que este ejemplo dista mucho de los protagonizados por Benkos Biohó y Nat Turner, personajes históricos cuyas acciones han sido fabuladas en repetidas ocasiones. Bogdanove toma un personaje comercial y decide inventar, ficcionalizar desde cero, un argumento en el que la esclavitud sirve como marco para el desarrollo del héroe al mejor estilo del comic book tradicional. Pero también se debe ver a la inversa, a través de un popular personaje de ficción se puede recrear y reinterpretar un momento histórico. Por supuesto, para los historiadores tradicionales esto debe sonar a blasfemia, es el equivalente a darle capa, superfuerza y visión de calor a Simón Bolívar o hacer de Hernán Cortés un ciborg mitad robot y mitad humano. No se trata de eso. Nadie está pensando que el comic de Bogdanove pueda ser un documento histórico o que sirva como retrato fidedigno de una época. Hay que recordar que estamos hablando de ficción y que los personajes de contracultura hiperpopulares que tanto pueden fastidiar a los eruditos son maleables y pueden dar pie a nuevos espacios de representación.

En este caso, el John Henry Irons que nace en una plantación de algodón del sur de los Estados Unidos, con todo y armadura forjada en herrería, también es una interpretación libre, un producto de la licencia poética, una bella mentira, como han llamado tantas veces a la ficción literaria.

De otro lado, la invisibilización de las negritudes sigue siendo un problema. Poco se habla de sus problemáticas actuales o, para no salir del tema en que estamos, de la esclavitud y sus crueldades. Es un tema algo tabú, un pasado oscuro que es mejor olvidar. El cómic de Bogdanove no se ciñe a esa política del silencio, sino que grita esa terrible y dolorosa etapa de la historia americana a través de un superhéroe comercial. Eso, aunque le fastidie a algunos puristas de la literatura y la historia, saca a la luz esa esclavitud y sus consecuencias. Es posible que alguien afirme que se trivializa esa tragedia, o peor aún, que se hace dinero con la misma mientras las mentes jóvenes reciben un mensaje plano, sin profundidad histórica, sólo creado para vender y entretener. Ante ese cuestionamiento, la respuesta es sí, claro que es entretenimiento, contracultura, producto comercial; eso es obvio. ¿Cuál es el problema? ¿Sería mejor dejarlo en el olvido? ¿No usar los medios populares para visibilizar esas problemáticas? ¿Unirse al silencio y dejar el discurso válido a los intelectuales que redactarán textos que sólo unos pocos iniciados leerán? Fredrik Strömberg, en su libro “Black images in the comics” (2012), recoge la controversia en estos términos:

Obviamente era, y aún es, difícil para los caricaturistas tratar este ardiente tema en una manera que no ofendiera a gran parte de sus lectores. O tú indisponías a quienes pensabas que no eras suficientemente progresivo, o indisponías a quienes pensaban que deberías ser más conservador y cauteloso. Probablemente, terminarás ofendiendo a ambos grupos. (Strömberg, 2012, p. 267)

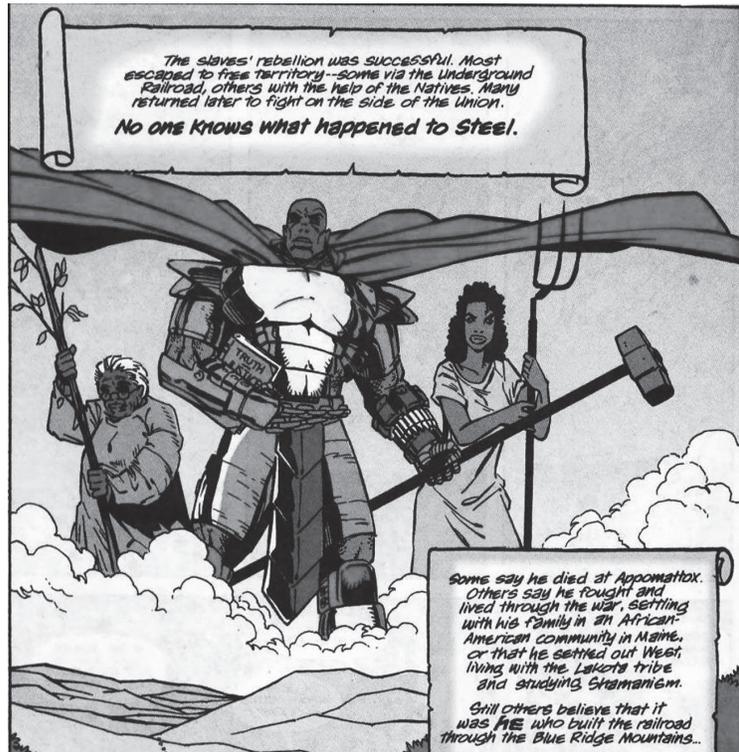
Sé que muchas personas diferirán de mi punto de vista, y tendrán razón, pero yo prefiero ver muchas manifestaciones artísticas donde se evidencie la historia y la problemática de las poblaciones afro a una repetida invisibilización. Con el tiempo y la repetición y legitimización, las apariciones afro en los cómics avanzarán de los lugares marginales, caricaturescos, comerciales y superficiales para alcanzar nuevos estadios en los que nuevas novelas gráficas aborden con mayor profundidad la esclavitud y el racismo, como lo han hecho novelas tradicionales de autores como Solomon Northup, Maryse Condé y Miguel Barnet.

Y regresando al cómic, que es lo que en realidad pretende mostrar este ensayo, el John Henry Irons que tiene una nueva y original historia es el herrero de una plantación. Al llegar la guerra de secesión, fabrica la armadura y lucha por sus hermanos afrodescendientes. Es fácilmente predecible que, al ser un cómic comercial de superhéroes, se nutra de esos códigos gráficos que han definido el género durante décadas. La acción no falta, aunque debe aclararse que esto no se hace en desmedro de la profundidad de los personajes ni de la seriedad del entorno histórico. Y la grafía, por supuesto, hace gala de las herramientas que hacen tan populares estas series entre los jóvenes. La armadura es sobrecargada y atractiva visualmente, con dejes comerciales y estereotipados de África, pero no por ello menos válidos.

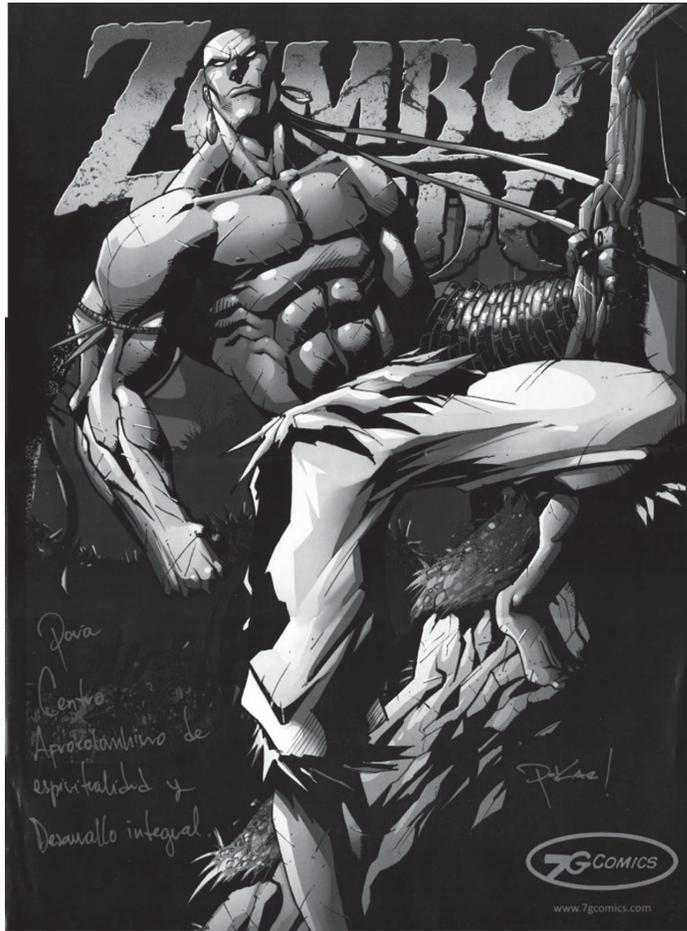


Como su colega real Nat Turner, Steel inicia una revuelta con sus hermanos de cautiverio. Sólo que con mucho menos derramamiento de sangre, no hay que olvidar que se trata de una historia para muchachos, aunque sin los objetivos pedagógicos de otros ejemplos aquí mostrados. En este caso, se trata simplemente de una pieza de entretenimiento muy bien hecha y documentada. Incluso, cumple con todo lo que se mencionó acerca del cómic sobre Benkos Biohó: El héroe es dibujado como un ser alto, musculoso, poderoso, que lidera a su pueblo hacia la victoria y la libertad al mejor estilo del cuadro de Delacroix. Es decir, el mismo estereotipo mitificado que hemos visto en los trabajos previos. La siguiente viñeta lo expresa claramente.

Y, por supuesto, los esclavizados inspirados por Steel triunfan en la batalla. No sólo porque tienen un líder de cualidades sobrehumanas dignas de un cómic, sino porque ellos tienen la justicia de su lado. El sometido cobra su digno lugar al opresor malvado. En ese sentido, todas las obras aquí mostradas dividen la realidad entre buenos y malos, maniquea visión digna de los cuentos para niños que suelen leer historietas. Desde luego, nadie se atreverá a insinuar que había algo bueno en la esclavitud, pero esta institución no se limitaba exclusivamente a blancos racistas y crueles y afros nobles y oprimidos. Muchos factores socioeconómicos que vienen más atrás en el tiempo y de lugares distintos a la misma África a la que ingenuamente a veces se idealiza influyeron en la esclavitud americana. Sin embargo, la continua mitificación de seres históricos como Biohó o Turner indican otra cosa para la percepción cotidiana del hombre de a pie; la complejidad de la esclavitud se simplifica y convierte en héroes intachables y perfectos a seres humanos llenos de defectos. Pero también de eso está hecha la historia, de estatuas y pedestales. Los próceres son perfectos a los ojos de la identidad de una nación y permanecen refractarios a todas las investigaciones posteriores para seguir inspirando a su pueblo. Lo mismo sucede con la obra de Bogdanove. El último recuadro, también como el de Benkos Biohó, muestra un prohombre eternizado en una pose inspiradora para su nación.



Zambo Dendé



El último cómic a mostrar en este ensayo regresa a Colombia, pero no a la historia sino a la ficción. No se trata de la adaptación de la vida de algún cimarrón o de, como Steel, un personaje ya creado y readaptado al entorno de la esclavitud, sino de una creación totalmente nueva. Zambo Dendé fue creado por Nicolás Rodríguez utilizando las últimas técnicas en la producción de cómics y todo su entorno audiovisual. Como se puede ver en su grafía, la técnica utilizada va más allá del lápiz y la pluma, y se extiende a programas de computador para colorear, difuminar y agregar efectos al dibujo original. Igualmente, la línea del dibujo dista mucho de la historieta tradicional usada por Sierra Quintero o Bogdanove, y mucho más del arte íntimo y expresionista de Baker; es claramente inspirada por los ilustradores de fines de los noventa y el siglo XXI, particularmente por los de los superhéroes tradicionales como Superman o Hulk. La musculatura hiperdesarrollada en la que los brazos son más gruesos que la cabeza, los pantalones raídos y el turbante con largas colas, incluso los aretes de oro con brillos generados por computador son heredados de estas revistas de superhéroes que tienen como primer objetivo encantar al lector con el dibujo grandilocuente y exagerado.



Zambo Dendé, el vengador esclavo, es una suerte de Benkos Biohó con aires de Batman. De padre africano y madre indígena, Dendé escapa de su cautiverio y dedica su existencia a asesinar a los españoles esclavistas. No arma una revolución como Turner o funda un palenque como Biohó, sino que se interna solo en la selva con la que se comunica gracias a su herencia indígena y aparece eventual y misteriosamente, como una sombra maligna, para traer muerte a los crueles amos de sus hermanos. Ese comportamiento sigue el arquetipo del vigilante en los cómics comerciales cuyo mejor ejemplo es Batman: el ser que toma la justicia en sus manos sin respetar las autoridades vigentes, fuera de la ley él mismo, pero que lucha por un ideal que oscila entre la venganza y la probidad. Todo este aspecto oscuro y tenebroso, más cifrado en el miedo que inspira el vigilante que en la nobleza que emana el héroe, se presenta en la obra de Rodríguez. A Dendé nunca se le ve sonreír, su ceño siempre está fruncido, y sus ojos, cuando se ven, brillan sin pupilas como maldiciones demoníacas. A diferencia del Benkos Biohó limpio de Sierra Quintero, Dendé lleva cicatrices de su incansable lucha contra la esclavitud. Y, como Batman y su baticinturón, porta la simbólica cadena de su padre enrollada en su brazo izquierdo y la usa como arma contra sus encarnizados enemigos. No es casualidad que la descripción que hace Grant Morrison de la primera aparición de Batman en su libro “Supergods” (2011) casi que coincida con Dendé:

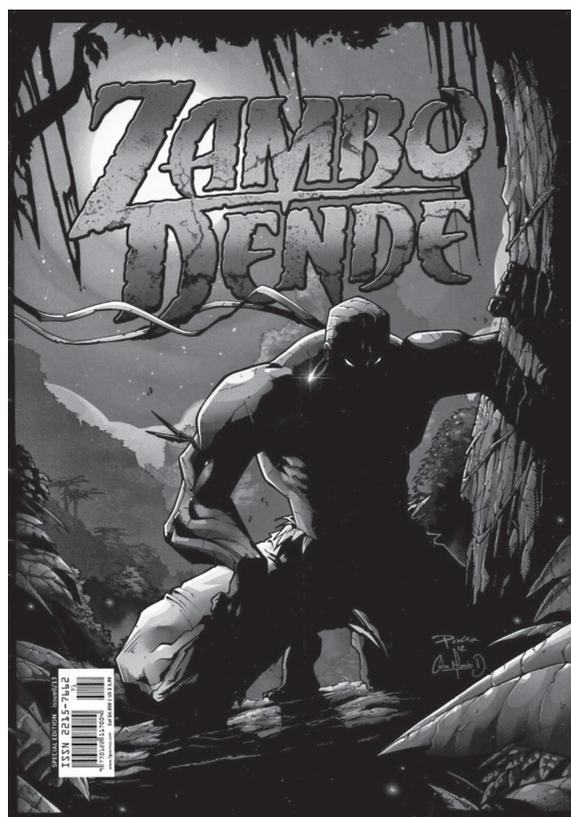
La de Batman era una venganza pasional a puñetazo limpio, que dejaba las preguntas para después. (...) Este fascinante y nuevo superhéroe tenía cuernos, como el diablo, y estaba más cómodo en la oscuridad; era una presencia demoníaca y aterradora que se ponía del lado de los ángeles”. (Morrison, 2011, pp. 46-47)



Por supuesto, Zambo Dendé dista mucho de ser un producto medianamente respetable por cualquier historiador serio. A diferencia del Steel de Bogdanove, que es puesto en un particular contexto de la guerra de secesión, o las obras sobre Biohó o Turner que no pueden salir de sus verdades históricas; el personaje de Rodríguez es una ficción pura en un universo igualmente ficticio en el que los españoles tienen esclavos y ya. No hay un estudio histórico que permita una verdadera reinterpretación de la esclavitud o de las rebeliones y los palenques en la costa caribe del país. Ni siquiera hay una verdadera profundidad en el protagonista, pues lo mueve una sed de venganza cruda que apenas sí roza el dilema moral de la esclavitud y el asesinato. Los entornos dibujados tampoco se interesan en dar cuenta de la época representada. La misma imagen de Zambo Dendé no corresponde en absoluto con las realidades de los cimarrones sino con los ideales de los superhéroes comerciales. Ni qué decir del argumento, que se resuelve asesinato tras asesinato dependiendo totalmente del dibujo, sin trascender en las innumerables vicisitudes de la trata, las relaciones amo-esclavo, las fugas, las negociaciones, la fundación de palenques, etc. En cambio, el cómic se alimenta de la gran tradición del género y presenta personajes gráficamente fuertes y tramas efectistas aunque predecibles, con villanos que recuerdan a la Hermandad de Mutantes Malvados o al Doctor Doom.

Entonces, ¿qué es este personaje y por qué ha sido incluido en este ensayo? Porque no se debe olvidar que se está tratando con representaciones ficcionales que no tienen ninguna obligación de fundamentarse en investigaciones históricas para dar cuenta de sus mundos construidos. Por supuesto, todos quisiéramos que así fuera, pero si llevamos eso al extremo nos quedaríamos con una ficción limitada y una fantasía inexistente. Así que, aunque duela a tantos intelectuales, la producción de narraciones y personajes totalmente fantasiosos, desligados de una investigación académica y sin ninguna responsabilidad con la realidad histórica, no sólo es un hecho de nuestro mundo real sino un derecho de los creadores interesados en hacer negocio con sus ideas. Que nos gusten o no es otra cosa. Pero no hay que ser injustos con un producto innovador y con evidentes alcances, sobre todo en un medio tan difícil como el colombiano: el tratamiento visual de Zambo Dendé es excelente; sus gráficos son impecables, ágiles y cautivadores, con notoria influencia del Spawn de Todd Mcfarlane. Hay un enorme y valioso trabajo detrás de su concepción.

Y, de nuevo, se me hace preferible para la visibilización de las negritudes un héroe afro que quiera liberar a sus hermanos esclavos, así use cadenas como Spawn y tenga los músculos de Thor, que otra historieta sobre un blanco en la ciudad o unos mestizos que generalizan la etnicidad del país y, por consiguiente, invisibilizan al afro. De manera superficial, estereotipada e innegablemente fementida, sin duda; pero al menos existe esa representación inicial. El niño que lee Zambo Dendé porque le gustaron los gráficos exagerados de sus páginas se acerca brevemente a la esclavitud que le han mencionado en la escuela con el objetivo que apruebe un examen y no que entienda la dimensión de ese problema. Ese mismo niño que gustó de esa revista estereotipada y simplona, podrá más adelante leer a Navarrete para hallar una visión más seria de algo que antes entrevió, podrá investigar la historia de la esclavitud en Aquiles Escalante y de África en Jaime Arocha. Esa semilla comercial e indisciplinada podrá germinar en un futuro investigador. No es tan descabellado como suena, no son pocos los científicos que se iniciaron imaginando los viajes de Julio Verne o los literatos cuyas primeras líneas fueron las fábulas de Samaniego.



De otro lado, hay que recordar que Zambo Dendé es un producto que hace un dibujante para vender sus revistas, no es ni pretende ser más, al menos del lado de los estudios afrocolombianos, porque del lado comercial hay toda una infraestructura a su alrededor que incluye película en 2D, juego de video en 3D, banda sonora en inglés y español, distribución internacional y todo un fenómeno que pretende masificar el personaje y su historia. No se crea que por ser un personaje relativamente plano, según se describió anteriormente, carece de calidad y alcances estéticos. Se debe tener presente que estamos hablando de un producto visual enmarcado en un entorno muy particular, el de los cómics de la segunda década del siglo XXI con lenguajes y manifestaciones como juegos de video o páginas de Internet que distan de la publicación tradicional en papel con objetivos artísticos o pedagógicos como hicieron Baker y Sierra Quintero. De la misma manera, este nuevo fenómeno multimedial no debe verse como un monstruo horroroso que va a desaparecer de la faz de la tierra los libros y la investigación histórica, sino como una nueva herramienta, una nueva oportunidad para compartir conocimientos. Y, de nuevo, yo prefiero que un niño vea una animación sobre un superesclavo que lucha con cadenas y onomatopeyas para liberar a su pueblo a que no vea ningún afro en esos medios porque, de nuevo, han sido invisibilizados por la sociedad.

Por supuesto, sé que puristas del arte y la historia estarán en desacuerdo conmigo, y de eso se tratan las humanidades. Pero a fin de cuentas es el tiempo el que decide qué perdurará y qué no. A lo mejor muchas personas se quejaron de la narrativa del Doctor Arcos, otras lo habrán desestimado como fuente histórica o literaria. Pero hoy sus cuentos son clave para recuperar esas historias orales de la antigua Cartagena, la misma María Cristina Navarrete (2008), con el rigor al que la obliga su disciplina histórica, le concede no poca importancia a sus textos.

Se desconoce el proceso que tuvo la tradición oral y cómo ésta fue recogida a comienzos del siglo XX por el escritor Camilo Delgado. Su obra *Historias, Leyendas y Tradiciones de Cartagena* es de gran importancia porque es muy probable que con base en ella, particularmente, los primeros autores pusieron en evidencia y dieron relevancia a la lucha de los cimarrones. Podría decirse que la memoria oral de las hazañas de Benkos Biohó resurgió para legitimar y reinventar la tradición entre los pobladores de San Basilio de Palenque gracias a la obra de Camilo Delgado. (Navarrete, 2008, p. 46).

Y los cómics a través de las décadas han forjado sus lenguajes y fortalezas. Hace cincuenta años, cuando existían el superperro, el supermono y el supercaballo, nadie hubiera podido prever que surgirían novelas gráficas que reinterpretaran el Holocausto Nazi, como “Maus” (de Art Spiegelman); que estuvieran en la lista de las cien novelas más importantes del siglo XX según la revista Time, como “Watchmen”; o que inspiraran revoluciones cibernéticas y movimientos de indignados, como “V for Vendetta”. A lo mejor, en un par de décadas Zambo Dendé y todo lo que gira a su alrededor se habrá convertido en un hito de la animación o del cómic colombiano y, por qué no, en un héroe y referente de los niños afro, al estilo de Kalimán o El Santo, que no son precisamente referentes históricos o estéticos, pero persisten en la memoria de varios países.

A manera de conclusión

Para finalizar, en este texto se han mostrado algunas propuestas de arte secuencial basadas en movimientos cimarrones. Algunos reales, otros adaptados, otros completamente imaginarios. Es evidente que la ficción no puede reemplazar ni ser utilizada por la historia como fuente, pero también es cierto que la narrativa da cuenta de un universo más amplio que el que permiten las márgenes de los libros de historia, una interpretación a través de los ojos de un poeta y su particular manera de ver y entender el mundo, lo que brinda a los lectores visiones nuevas de hechos cerrados e inarticulados desde el discurso histórico.

La narrativa visual hace mucho que salió de los cordeles callejeros para ocupar un justo espacio en los estantes de las bibliotecas. Sus avances gráficos y literarios son evidentes y varios artistas e intelectuales se cuentan entre sus lectores, productores y críticos. Por tanto, las mismas reglas de interpretación de mundo o licencia poética concedidas a la literatura se aplican al arte secuencial. En otras palabras, los cómics también pueden servir como herramientas para complementar o ampliar una visión e interpretación de un momento histórico.

El cimarronaje es, sin duda, la más drástica y efectiva forma de resistencia de los afroamericanos contra la esclavitud. Estas rebeliones a veces se generaron supremamente crueles y sanguinarias y fueron aplacadas de la misma manera. En otras ocasiones dieron paso a fundaciones de poblados que sobrevivirían en el tiempo. De la misma manera, sus líderes se convirtieron en símbolos de esa libertad por la que se debía luchar y dar hasta la vida misma.

Las representaciones de esos líderes en diversas obras de arte secuencial pueden generar controversia y hasta desprecio si se las estudia desde el rigor de la historia, pero desde una mirada más flexible, alimentada por la estética y la semiótica, puede ser una herramienta que muestre nuevas visiones e interpretaciones.

Entonces, estas cuatro obras de arte secuencial aquí presentadas pueden, como mínimo, sumarse a un enorme corpus del que historiadores, literatos, dibujantes y cualquier lector interesado en los fenómenos del cimarronaje puede nutrirse y sacar sus propias conclusiones que, sin duda, superarán a las presentadas en el presente texto.

Referencias

- Coma, Javier. (1978) *Los cómics, un arte del siglo XX*, Barcelona, Editorial Labor.
- Duffy, Damian y Jeggins, John. (2010) *Black comix, African American independent comics art and culture*, New York, Mark Batty Publisher.
- Gubern, Roman. (1972) *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Ediciones Península..
- Moix, Terenci. (2007) *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera.
- Morrison, Grant. (2011) *Supergods, héroes, mitos e historias del cómic*, Madrid, Turner Noema.
- Navarrete, María Cristina. (2003) *Cimarrones y Palenques en el siglo XVII*, Cali, Programa Editorial de la Universidad del Valle.
- _____. (2008) *San Basilio de Palenque: Memoria y Tradición*, Cali, Programa Editorial de la Universidad del Valle.
- Strömberg, Fredrik. (2012) *Black images in the comics*, Seattle, Fantagraphin Books.