



COMIC Y RAZA

Autor:

Mateo Martínez Parra

Código: 2013172021

Asesor Metodológico:


Diego Romero

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL


Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Visuales


BOGOTÁ 2018

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>SELECCIÓN DE ESPECIALIDADES</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 3	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca central
Título del documento	Comic y Raza
Autor(es)	Martínez Parra, Mateo
Director	Romero Bonilla, Diego German
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2018. 85 p
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	RAZA, CULTURA VISUAL; REPRESENTACIONES SOCIALES; COMIC; DECOLONIALIDAD; ANÁLISIS DE DISCURSO.
1. Descripción	
<p>Comic y raza es un trabajo que busco comprender como las representaciones de raza están plasmadas en el comic Zambo Dendé, siendo un producto visual de la cultura de masas, ambientado en la época de la colonia, que sigue unas lógicas, que, para entenderlas, se planteó una interpretación desde lo decolonial. A su vez la metodología se compuso desde un análisis del discurso, el cual hace uso de elementos semióticos que dejan ver como se construyen subjetividades a partir de la imagen. Esto con el fin de encontrar herramientas que permitan deconstruir las viñetas para dejar una mirada critica sobre las construcciones del imaginario, que el lector entenderá y generara unas estructuras nuevas de lectura del comic en comprensión con la raza</p>	

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES PEDAGÓGICAS</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 2 de 3	

2. Fuentes
Barriendos, J. (2011). La colonialidad del ver, hacia un nuevo dialogo visual inter epistémico. Revista nómadas, 35, 13-29
Bidaseca K. & Campoalegre, R. (2017). Más allá del decenio de los pueblos afrodescendientes (1a ed.). Buenos Aires Argentina: CLACSO, 2017
Castro, S. (2005). La hybris del punto cero: ciencia e ilustración en la nueva granada (1 ed.). Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana
Cirlot, J. (1954). Diccionario de símbolos (9 ed.). Barcelona, España: labor S.A
Chevalier, J. & Gheerbrant, A (1986). Diccionario de símbolos. Barcelona, España: Herder
Eco, U. (1984). Apocalípticos e integrados (7 ed.) España: Casa editorial Valentino Bompiani
EISNER W. (2002). El cómic y el arte Secuencial (3 ed.). Barcelona, España: Norma Editorial.
EISNER W. (2003). La narración gráfica (2 ed.). Barcelona, España: Norma Editorial.
Gasca L. & Gubern R. (1994). El Discurso del Comic (3 ed.). Madrid, España: Ediciones Cátedra.
Gubern R. (1983). La imagen y la cultura de masas (1 ed.). Barcelona, España: Bruguera S.A.
McCLOUD, S. (1995). Cómo se hace un Cómic: el arte invisible. Barcelona, España: Ediciones B.
McCLOUD S. (2001). La revolución de los cómics (1 ed.). Barcelona, España: Norma Editorial
Mejía G. (2001). La Semiótica del cómic. Santiago de Cali, Colombia Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes, Entidad Universitaria.
Mignolo, W. (2005). La idea de América Latina (1 ed.). Barcelona, España: Gedisa S.A.
Mignolo, W. (2010). Desobediencia epistémica: retórica de la modernidad, lógica de la colonialidad y gramática de la descolonialidad. Buenos Aires, Argentina: Ediciones del siglo
Quijano, A. (2000) Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. Lima, Perú: Centro de Investigaciones sociales (CIES).
Quijano, A. (2014). Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder (1 ed.). Buenos Aires, Argentina: CLACSO.
Van Dijk, T. (1997). Racismo y análisis crítico de los medios (1 ed.). Barcelona, España: Paidós
Van Dijk, T. (2003). Racismo y discurso de las elites (1 ed.). Barcelona, España: Gedisa S.A.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES PEDAGÓGICAS</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 3 de 3	

3. Contenidos	
<p>En este documento se encontrará, como se dio respuesta a la pregunta ¿Cuáles son las representaciones de raza en el comic Zambo Dendé? Dividiendo en trabajo en cinco capítulos, el primero es Inicio, en donde se encuentra el planteamiento de la pregunta y la problematización. El segundo es Fórmula de investigación, en el cual se encuentra la ruta metodología, el tercero, Conceptos es el capítulo que desglosa teóricamente el trabajo.</p> <p>Ya por último se encuentra el análisis y las conclusiones, que abarcan la deconstrucción del comic en sus unidades significativas, la unión con las teorías decoloniales y una síntesis de los elementos simbólicos que se encuentran en Zambo Dendé, que se interpretan para concluir en los imaginarios que se tienen de la raza.</p>	
4. Metodología	
<p>El comic es una acción social propia de la cultura de masas que conforma un pensamiento un fondo político, un discurso que conforma una mirada, la mirada de la raza y de aquellos discursos raciales que conforman las imágenes de Zambo Dende. Por su parte, la investigación realiza una interpretación de la imagen, para lograr hacer un análisis. En primera parte la metodología se plantea en una división de las unidades significativas con el fin de desglosar las imágenes yuxtapuestas para definir las viñetas y sus elementos, con el fin de ubicarlos en las matrices de sentido, que son tomadas desde los pentágonos raciales.</p> <p>El segundo paso, es identificar los elementos simbólicos en relación a los ubicados en las matrices de sentido, para terminar en una lectura de estos desde una perspectiva decolonial.</p>	
5. Conclusiones	
<p>Entendiendo que las relaciones entre el sujeto y la raza siguen siendo naturalizadas, consiguiendo que los imaginarios que se establecieron en la colonia continúen a la hora de narrar una historia como la del comic Zambo Dendé. Es así como Siendo una narración ambientada en la época de la conquista, este producto de la cultura de masas afecta las comprensiones culturales a nivel visual, educando la mirada del lector de comics, influyendo y reinterpretando como se entiende el concepto de raza, como algo natural del ser humano.</p> <p>Es así como las imágenes y los personajes que conforman Zambo Dendé son una clara representación racial, con características simbólicas que a la hora de abordar este comic son fácilmente comprensibles, por el uso de estereotipos que jerarquizan y validada el pensamiento colonial al igual que esta idea de raza. Al final se llegó a que la raza como termino naturalizado sigue siendo parte de las representaciones, encontrando los estereotipos del blanco, nativo o negro como estables en un discurso colonial.</p>	
Elaborado por:	Martinez Parra, Mateo
Revisado por:	Romero Bonilla, Diego German

Fecha de elaboración del Resumen:	23	03	2019
--	----	----	------

Tabla de contenido

Inicio	1
Fórmula de investigación	7
Referentes teóricos conceptuales	14
Unidades significativas	14
Macro unidades	16
Las micro unidades	17
Código estético.....	19
Arquetipo.....	19
Estereotipos	21
Comic	22
Montaje	24
Cultura de masas	27
RAZA.....	33
Análisis.....	38
Descripción del comic.....	38
En búsqueda de los personajes.....	44
Villanos	47
Los “buenos”.....	56
El discurso como fuente de la representación	75
Del comic a lo decolonial.....	79
Conclusiones	80
Bibliografía	84
Anexos.....	86

Inicio

“La idea de raza es, con toda seguridad, el más eficaz instrumento de dominación social inventado en los últimos 500 años” (Bidaseca, Campoalegre. 2017 pág. 17)

"Cómico y Raza" se propone entender cómo es representada la raza en el comic "Zambo Dendé", para fundamentar el análisis se pregunta por ¿Qué son las representaciones de raza? y ¿Cómo se entiende el concepto de raza? Sin embargo, para llegar allí es pertinente iniciar por enunciar una definición básica del término raza, entendido como: “una construcción mental que expresa la experiencia básica de la dominación colonial” (Quijano 1999 pág. 1); es así como la raza, en tanto construcción mental, es representada en "Zambo Dendé".

El Comic por definición hace uso de la yuxtaposición de imágenes para comunicar una idea, historia o acontecimiento cultural; en este caso se trata de un cómic colombiano que circuló en el diario ADN durante el 2014.

Para lograr entender las representaciones del comic *Zambo Dendé*, esta investigación se inscribe en la interpretación hermenéutica; así, al igual que se busca la comprensión de ciertas normas morales en los textos sagrados, o se identifica la presencia de Jerarquías en la organización social del antiguo Egipto a partir de los jeroglíficos; este trabajo de grado se preocupa por reconocer cómo se representa la raza en el comic, haciendo un análisis de los elementos que lo componen como tal, de ahí que aplicar el enfoque hermenéutico permite desglosar esta "realidad" presente en el comic, entendiendo a esta última en el sentido amplio en que lo explica Pérez (1994):

La realidad está constituida no sólo por hechos observables y externos, sino también por significados, símbolos e interpretaciones elaboradas por el propio sujeto a través de una interacción con los demás. Por lo tanto, la teoría hermenéutica se centrará en la identificación de las reglas que subyacen, siguen y gobiernan los fenómenos sociales. Lo que se busca son patrones de intercambio, resultado de compartir significados e interpretaciones sobre la realidad. (Pérez, 1994 pág. 10).

Identificar las reglas de la realidad presentes en el comic, permite hacerse de una interpretación de la raza manifiesta en este tipo de textos que circulan en la llamada "cultura de masas" que Eco (1984), plantea como:

(...) 'cultura de masas' se convierte, entonces, en una definición de índole antropológica (del tipo de definiciones como "cultura bantú"), apta para indicar un contexto histórico preciso (aquel en el que vivimos) en el que todos los fenómenos de comunicación - desde las propuestas de diversión evasiva hasta las llamadas hacia la interioridad- aparecen dialécticamente conexos, recibiendo cada uno del contexto una calificación que no permite ya reducirlos a fenómenos análogos surgidos en otros períodos históricos. (Eco 1984. Pág. 20)

Es en medio de este escenario complejo en donde se construyen formas de percibir la realidad y se configura una forma de ver en el lector de comics. Siendo el cómic uno de los fenómenos sociales que, como medio permeado de significados, hace uso de un discurso, se debe tener en cuenta que la imagen y el texto están unidos por medio de un sistema de organización de símbolos que generan una forma de concebir el mundo, con unas comprensiones de reproducción de la imagen; es decir, una forma de construir y representar la imagen en una idea que existe inmersa en la cultura actual en la cual están los creadores, productores y lectores del comic.

Dado que el comic se encuentra en continua competencia en el mercado nacional e internacional, se entiende que exista un tipo de estética y representaciones cambiantes, que se entienden a través las de características del medio de una forma específica. Ahora bien, como se enunció al inicio de este documento, el comic de estudio es *Zambo Dendé*, creado por Nicolás Rodríguez, diseñador industrial de la Pontificia Universidad Javeriana; el comic fue lanzado al mercado en el 2014, y se distribuyeron cinco ediciones gratuitas en el diario ADN y un compilado en 2016 que está a la venta en la oficina de 7glab; este comic aborda una temática clásica heroica en un ambiente colonial, en donde se encuentra el héroe *Zambo Dendé*, un hijo de esclavos, afro e indígena demarcado en una clara representación racial; la raza como idea, toma un sentido interesante si se aborda a partir de ésta afirmación de Quijano (1999):

la idea de raza, en su sentido moderno, no tiene historia conocida antes de América. Quizás se originó como referencia a las diferencias fenotípicas entre conquistadores y conquistados, pero lo que importa es que muy pronto fue construida como referencia a supuestas estructuras biológicas diferenciales entre esos grupos. (pág. 2)

Estas ideas que dividen al ser humano por supuestas diferencias biológicas como lo enuncia Quijano se ven reflejadas en los comics a analizar; distribuidos gratuitamente en su momento por el periódico ADN, la muestra está comprendida por: el número 0 – preludio, que presenta al héroe y uno de los antagonistas; los números 1 y 2, que presentan los personajes principales, el pasado del héroe y el inicio de la trama; y por último, los números 3 y 4, donde concluye la primera batalla del héroe y se da el encuentro entre los dos protagonistas, lo que permite a la trama continuar en el siguiente arco argumental.

La muestra de comics refleja unas representaciones de raza que a modo interpretativo deja ver las subjetividades del medio, exponiendo unos significados planteados en el comic como una narración reflejo de "cómo se comprende al otro", una acción social propia de la cultura, y que estructura un pensamiento que en el lenguaje del comic se entiende como *heterodirigido*¹, con un fondo político y un discurso que construye una mirada sobre aquellos discursos raciales que conforman a *Zambo Dendé*.

Es así como este proyecto de grado entiende como su objeto de estudio a la representación de raza, dando así origen a la pregunta que orienta el desarrollo de este trabajo de investigación, *¿Cuáles son las representaciones de raza en el comic Zambo Dendé?*

Como se evidencia a lo largo de este texto, la investigación pretende, entre otras cosas hacer un análisis de la imagen, pues esta es la primera forma de abordar las representaciones de raza desde las diferencias fenotípicas, estas constituyen más adelante parte de las características de la categorización que se realizó en la conquista por parte de los europeos; recurso con el que se hallan las diferencias o similitudes discursivas entre la imagen y la historia.

Desde la mirada decolonial, se abordan cada una de las formas discursivas del comic *Zambo Dendé*, partiendo del concepto de emancipación epistémica para desde allí entender y

• ¹ HETERODIRIGIDO. Gobernado por el juicio de los iguales y por los mensajes de las comunicaciones masivas (Luciano G. *diccionario de sociología*, 1995).

evidenciar el conocimiento centralizado y control impuesto por Europa como uno de los factores de poder que controlan las formas de conocer.

La decolonialidad se convirtió en la expresión común emparentada con el concepto de colonialidad y se extendió la colonialidad del poder (económico y político) a la colonialidad del conocimiento y a la colonialidad del ser (de género, sexualidad, subjetividad y conocimiento). (Mignolo 2010, pág. 10)

En este caso, la colonialidad del conocimiento y del ser se ven conjugadas en la imagen y su comprensión epistémica cargada de un bagaje euro-centrado y que, a través de la historia, consolidó al igual que en otros campos una episteme. En el caso del arte, este campo tiene los elementos que para Mignolo, logran que la colonialidad del sentir y del ver sean formas que lograron categorizar y cimentar el pensamiento colonial europeo, lo que conllevó a que el pensamiento occidental llegase a un punto en el que se basa en la *estética, lo bello y sublime*, términos muy usados en el arte.

La Colonialidad del poder remite a la compleja matriz o patrón de poder sustentado en dos pilares: el conocer (epistemología), entender o comprender (hermenéutica) y el sentir (aesthesis). El control de la economía y de la autoridad (la teoría política y económica) dependen de las bases sobre las que se asienta el conocer, el comprender y el sentir. (Mignolo 2010, pág. 12)

En el mundo de los comics los procesos de conocer, comprender y sentir llegan desde la identificación misma del personaje, la trama y la interacción con el comic, esta idea esta ligada a la empatía, sentimiento, que se alimenta a lo largo de la trama y por ejemplo, ocasiona que algunas personas lloren cuando el protagonista de una película muere, aunque todo ello sea ficción.

Siendo un producto dispuesto por los *mass media*, el abordaje desde la mirada decolonial es posible al entender la ideas que dan origen a la producción del comic, convirtiéndose en un producto cuyo fin visual y comunicativo está ligado a las leyes de consumo; si el producto, en este caso el comic, es consumido en su totalidad, este logra continuar en un mercado a partir del que los consumidores generan un corpus de información proporcionada por el mismo comic, lo que incluye una representación del otro cuyo transporte son las historias que este medio brinda.

Al ser *Zambo Dendé* un comic incluido en el diario ADN, éste llegó a alcanzar una gran acogida, pues la distribución masiva y gratuita del diario facilitó la lectura a los consumidores; por ser de los pocos comics producidos en Colombia, este llegó a otros espacios de la comunicación visual como a series de TV y el cine², logrando una acogida internacional que le valió ser publicado por grandes editoriales propias del medio como *Diamond Comics*, una distribuidora estadounidense.

Lo anterior permite evidenciar el lugar de la producción y distribución del comic como un potencializador de representaciones ya establecidas en el medio y en la cultura colombiana.

Teniendo en cuenta la anterior problematización, este proyecto se planteó con los siguientes objetivos:

Objetivo general:

- Comprender las representaciones de raza que se encuentran en el comic *Zambo Dendé* y, de esta manera, brindar herramientas que permitan educar la mirada del lector de comic.

Objetivos específicos:

- Realizar una lectura crítica del comic a partir del discurso decolonial que permitan identificar las representaciones de raza.
- Realizar un análisis de la imagen y de discurso que permitan hallar las relaciones entre el discurso del comic y la raza.

Para desglosar este comic, el proyecto de grado plantea una metodología que comprende la realidad del comic y las formas en que se hicieron las deconstrucciones de la imagen; una fórmula de investigación interpretativa para lograr entender el comic, el discurso y sus representaciones; esta fórmula toma herramientas del análisis del discurso, la semiótica y conceptos decoloniales para entender como está configurada la realidad en el comic *Zambo Dendé*.

² La película es producida en Colombia y la coproducen Disney, la argentina Pampa Films, la canadiense Sepia Films y DAP Italy en Buenos Aires. (<https://www.semana.com/vida-moderna/articulo/colombianos-disney-apuestan-heroe-latino/353229-3>)

En uno de los apartados de mayor relevancia en el análisis se encuentran las figuras fenotípicas que desglosan la representación racial estereotipada, partiendo de una observación a nivel semiótico selectivo de los personajes según las matrices de sentido etno-raciales (ejemplificado en la imagen 1), en el caso de la raza está conformado por pentágonos, como el que establecen en el gobierno de Nixon como reorganización de orden mundial, para diferenciar las jerarquías que se habían establecido en Europa en relación con América. En la parte final del análisis hay una sola unidad de las representaciones halladas en el comic *Zambo Dendé*, donde se entretrejen las teorías decoloniales con la cultura visual.

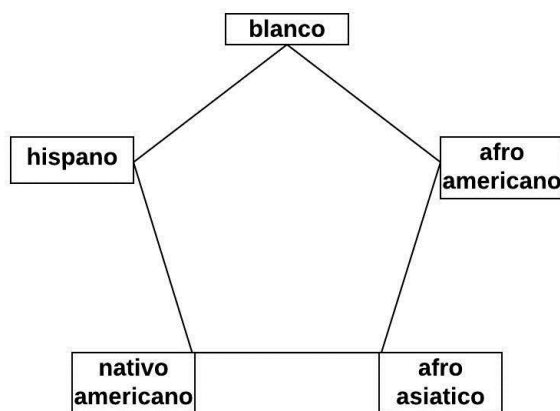


imagen 1 Pentágono etno-racial de Nixon, Mignolo 2010

En síntesis, el presente trabajo de grado reúne aspectos, tanto metodológicos como conceptuales que en la cultura visual “se nos presenta como una trama teórico - metodológica” (Hernández, 2010), que desglosa una realidad presentada en el comic *Zambo Dendé*, desentrañado aquí a través de la semiótica en sus particularidades significativas. Entendiéndose también, que el discurso es mediado por la imagen, lo que genera una concepción del mundo con unas representaciones que condicionan la percepción del sujeto en su entorno; a su vez, las representaciones visuales que han estado ligadas a las formas de conocimiento occidental de la estética de lo bello y sublime, ligan la imagen al imaginario ya construido desde los discursos culturales, estos discursos no son abstractos, sino que contienen un tipo de narrativa que como explica Van Dijk: “las narrativas pueden utilizarse para detallar y estructurar modelos de sucesos de forma muy específica y normalmente aumentan la credibilidad, por ejemplo, en formas tales como «evidencia de experiencia personal»” (Van Dijk, 1997 pág. 25); así, una alternativa discursiva que suele llevar la empatía del espectador al sentir y apropiarse de lo narrado, puede constituir una forma de legitimación de un tipo específico de discurso.

Al decir que las narrativas legitiman y consolidan un discurso, el presente trabajo de grado procura ver las posturas discursivas del comic como medio, entrelazado con el discurso racial

y las posturas decoloniales para desglosar las imágenes del comic *Zambo Dendé* y hallar las representaciones de raza, además de ver cómo el autor concibe al Zambo en su papel de héroe y cómo lo atraviesa la imagen ya construida del mismo en este medio; es así cómo los distintos personajes obtienen una configuración cultural entorno a la raza, es decir, a las representaciones del otro como afro, europeo e indígena plasmadas en el comic.

Fórmula de investigación

La fórmula de investigación que se plantea busca la comprensión del lenguaje del comic, por ello para encontrar las representaciones que lo conforman, se hace uso de la construcción de unidades significativas³, dado que una de las características semióticas propias del comic es la división de las páginas en imágenes unidas en una secuencia como imágenes yuxtapuestas, cada una de ellas se separa en una imagen o viñeta que narra un fragmento de la historia.

La viñeta contiene *los elementos específicos* que para el proyecto se nombrara como Ee; para clasificar estos elementos y desarrollar las matrices de sentido que clasifican y categorizan los elementos de las viñetas (Ev), para así deconstruir la imagen en sus aspectos simbólicos, según las características fenotípicas de los personajes, que son los elementos que se analizaron, por su relevancia en la percepción del sujeto en cuanto a la raza.

El pentágono racial (Imagen 1, pág. 6, imagen 2 pág. 9), es una de las matrices de sentido que se usaron para entender y clasificar los personajes en cuanto a las concepciones de raza expresadas históricamente en la época de la Colonia. Es usado en este proyecto de grado, como una matriz escalonada del estereotipo usado en el comic encontrado en las distintas unidades significativas que se desprenden.

³ Las unidades significativas son unidades de sentido visual que se encuentran en el estudio de semiótica del comic. Son elementos generales de la diégesis, ver Mejía G. (2001). La Semiótica del cómic. Santiago de Cali, Colombia Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes, Entidad Universitaria.

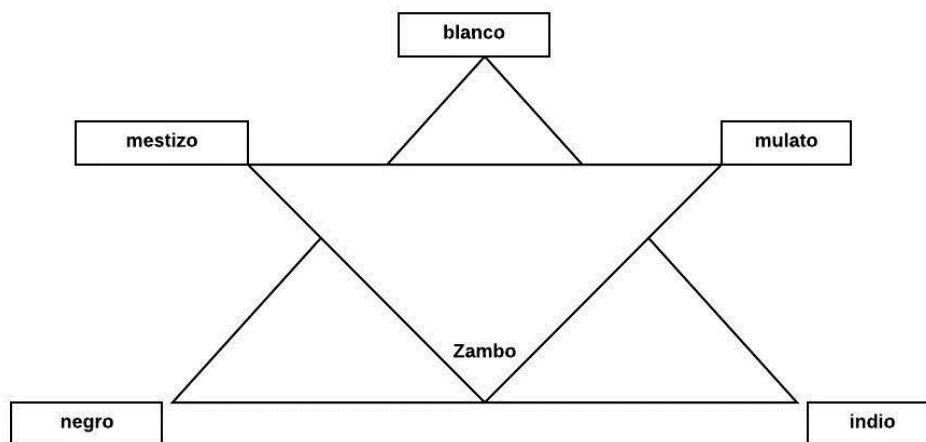


imagen 2 Pentágono racial, Mignolo 2010

Para ordenar cada imagen entendiendo que las concepciones de estereotipo raciales nacen en “las batallas comerciales trasatlánticas del siglo XVI surgieron no sólo las luchas simbólicas y epistémicas sobre el canibalismo mercantil-colonialista en el Nuevo Mundo, sino también uno de sus más potentes dispositivos visuales: la cartografía colonial-imperial de la alteridad caníbal” (Barriendos, 2011), de esta manera el caníbal es una de las primeras funciones del estereotipo en el poder colonial para la denominación del no europeo; este tipo de concepciones están ligadas a los discursos de elite colonial, que establecen su dominio a través de una imagen categorizante establecida en nuestra época por la masificación y distribución de contenido producido en occidente.

Para clasificar a los personajes sobre la matriz de sentido, cada pentágono está constituido por cinco puntas, en donde se ubica una categoría racial, por ejemplo, el Blanco que se ubica en la punta superior (ver imagen 2). Al encuadrar a *Zambo Dendé*, en el pentágono racial, se encuentra la representación del otro mirando el código estético, código morfológico y montaje en el comic, cada juicio de valor que llevan los personajes en el desarrollo del comic generan una lectura de otro, ya colonializado, occidentalizado y comparado desde lo animal de una forma radical, “Esta radicalización consiste en trascender la deshumanización y la ‘animalización’ de la alteridad caníbal para llevarla hacia un estado de máxima inferioridad racial y epistémica, en la cual ya no sólo no hay ‘humanidad’, ni ‘animalidad’ de lo caníbal,

sino tampoco la posibilidad de redimir corpo-cartográficamente la monstruosidad ontológica de los malos salvajes del Nuevo Mundo” (Barriendos 2011 pág. 21), esta es una de las formas en que desde la colonia, veían al llamado salvaje; en el comic también se encuentran rezagos de dicha concepción ligada a la representación estereotipada del otro, dando forma a la visualidad del lector de comic.

"Comic y Raza" dividió en dos pasos la búsqueda del código estético⁴ (Ce): el primer paso fue encontrar los Ev que permitieron entender la raza, estos elementos permiten hacerse a una imagen general en donde se entiende desde donde se encuentra el personaje, para ello se dividió en un margen de viñetas en las que el personaje hace presencia y que ofrecen un espectro amplio de características de su persona; también se identifica el número de repeticiones por página en las que aparece el personaje, de allí se establece como elemento específico.

En el análisis de los elementos específicos de la viñeta, se hizo uso del discurso del comic, que abordan Luis Gasca y Román Gubern (1994), ellos crean un diccionario visual del comic con cada una de las connotaciones culturales propias del medio, dado que el lenguaje del comic hace uso del estereotipo para facilitar la lectura, en donde además analizaron los componentes de cada viñeta, y de las características fenotípicas de los personajes en cuanto a la construcción de estos.

En los elementos de la viñeta también cuenta la composición de la imagen, encuadres y puntos de vista, los cuales son los que el lector interpreta rápidamente en la lectura. El lector de comic asimila y procesa la imagen generando distintas comprensiones; la imagen tiene muchas formas e intenciones comunicativas que cobran sentido analizándolas desde las figuras semánticas, donde se convierten en referencia a lo "denotativo" o signo invariable y estable de la imagen que le da cada cultura, y a lo "connotativo" que es el significado preciso y estándar de la imagen.

El segundo paso consistió en encontrar la viñeta más relevante para el análisis y posterior ubicación en la matriz, que se denominó *viñeta a analizar*; teniendo en cuenta el elemento

⁴ El código estético es el carácter icónico que el creador del comic plasma, es el aspecto sensible. De este aspecto se hará un apartado más adelante. Para saber más ver Semiótica del comic Mejía 2001.

encontrado anteriormente y la característica de la viñeta que, en este caso, es el personaje con mayor número de repeticiones en su rol.

Estos dos pasos permiten hallar una imagen relevante, como por ejemplo, la del esclavista Rojo 1 (imagen 3), para lograr consolidar un personaje, ubicándolo como elemento de la viñeta y elemento específico. El personaje que se analiza como elemento específico tiene una característica para entender las representaciones raciales.



imagen 3 Rojo1. Zambo Dendé 2014 pág. 1recuperado comic ADN # 1

Siendo este el punto clave para realizar el análisis, el código estético se comprende como una parte esencial para el abordaje de la imagen en el comic como construcción de la cultura: en la estructura del comic y su narrativa se encuentran los personajes, los roles y cada situación que al final, para el análisis, une todos los elementos en el ritmo gráfico en el que se observa la coherencia entre los elementos del comic y la composición discursiva que es encontrada desde el montaje, en este se encuentra la retícula estructural en la que se analiza el orden de las páginas y su coherencia de lectura, para que el lector entienda la historia pasando por un ritmo entre las viñetas y las páginas.

Al encontrar el código que estructura *Zambo Dendé*, las matrices de sentido son comprendidas por clasificaciones visuales halladas a nivel semiótico, estas matrices conforman una de las partes del discurso de *Zambo Dendé*.

El análisis de discurso fue planteado sobre un plano de conceptos, que logran desarrollar así una claridad y orden, esto para dar cuenta las representaciones del concepto raza a nivel visual y discursivo, como se muestra en la imagen 4, el mapa de ruta da a entender el discurso, con la finalidad de llegar a la conciliación de conceptos, discutiendo las formas y conceptos visuales del comic entorno a la raza.

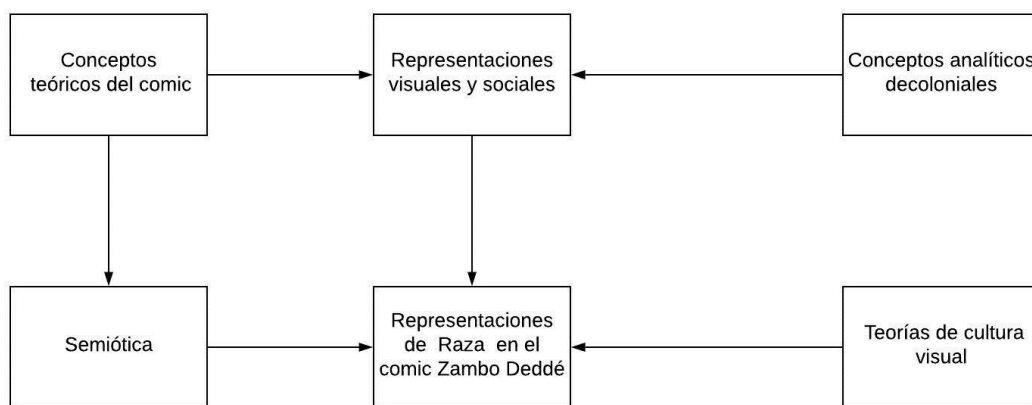


imagen 4 Diagrama de análisis del discurso

La Imagen 4 muestra cómo es el planteamiento del análisis discursivo, la ruta analítica en base a teorías o intereses que se encuentran en el comic. Una forma de observación a nivel semiótico, como primera medida, universaliza el discurso y al mismo tiempo se conjuga la unidad semiótica a una base teórica decolonial. Verón (1984) toma el discurso no solo para analizarlo, sino que lo ve desde una perspectiva social:

" Desde una perspectiva de esa índole, se trataría de hacer un 'análisis *del* discurso', de construir una suerte de teoría universal de lo discursivo dependiente y complementaria de la teoría de la lengua. Cuando uno se coloca en el nivel del funcionamiento discursivo, se

encuentra en el plano social, la producción discursiva de sentido (y nada hay que no sea discursivo) es enteramente social: uno trata con discursos y no con *el* discurso." (Verón, 1984. Pág. 43).

Para este proyecto de grado, se entiende que para conformar el discurso, se deben tener en cuenta varios aspectos, no solamente la universalidad que puede brindar la semiótica como cúspide del estudio de los signos que se encuentran en un producto cultural, sino que a su vez se entrelaza con las teorías decoloniales con miras a abordar una problemática: la representación de raza, centrada en las visualidad plasmada en el comic Zambo Dendé y los pentágonos raciales o matrices de sentido (imágenes 1 y 2).

El pentágono racial se tomó como una matriz de categorías y de representaciones de los códigos estéticos que se establecieron entre los elementos de las viñetas, estas se encuentran en las unidades significativas, hallando cada *elemento de las viñetas* y separando viñetas clave para generar un grupo reiterativo de elementos con los que encontrar imágenes que generaran el análisis de los elementos propios del personaje (estereotipo, arquetipo y prototipo),⁵ los cuales engloban la categoría de análisis de los códigos estéticos. Otros aspectos que se encuentran en esta categoría son: el oficio, la relevancia narrativa, la estabilidad de la imagen presentada y características fenotípicas; el aspecto del oficio entra en una relación de las castas y limpieza de sangre, término acuñado en la sociedad granadina, que deriva de la expulsión de los moros en España, esta dinámica continuó en las colonias españolas, al punto de seguir hasta la Nueva Granada con las familias que tenían relación con esclavos liberados o de menor jerarquía social.

La imagen 2 entrelaza las concepciones de raza más recientes según su ubicación geográfica y etnia, como se explicó anteriormente, se entiende que las castas son fruto de la limpieza de sangre, esta concepción es aplicable a los lugares colonizados por España, pero el racismo y la consolidación del término raza se entretienen en la cultura occidental para distinguir a quien es diferente, en este caso es la raza vista desde Colombia y, a su vez, un producto originario de occidente que, en su mayoría, tiene un gran consumo e influencia en Estados Unidos; es

⁵ Estos tres aspectos se retoman y desglosan más adelante, en donde se centra en más detalles de sus significados (pág.19)

así como el factor epistémico visual brinda unas configuraciones del sujeto basadas en los países que generan estos productos.

Las características fenotípicas fueron una clave esencial en la distinción de las castas, al igual que el racismo en general basa sus primeras opiniones a partir las características visuales, pero el desarrollo de este tema se da con mayor amplitud en el análisis de las unidades significativas.

Como primer aspecto de análisis, la relevancia narrativa y los discursos generados fueron hallados en el montaje en donde se evidencia con mayor fuerza la noción de las castas, la estabilidad de la imagen presentada en la categoría de aspectos narrativos que se encontró en la unión de las unidades significativas, discursivas y semióticas para al final entender cómo son las representaciones de raza en *Zambo Dendé*.

La segunda matriz de sentido (imagen 2) fue tomada desde un esquema como el que “Whitten y Quiroga han trazado, un diagrama muy útil del espectro racial surgido en Ecuador, que reproduzco aquí. Mutatis mutandis, el esquema es válido para todas las colonias españolas” (Mignolo 2005 pág. 96). Este esquema se basa en la unidad de categorías conforme a la limpieza de sangre, las razas son movidas por el tono de piel y origen del sujeto, de esta forma la diferencia que se presenta refuerza la superioridad del blanco, como sujeto de origen europeo, es una clasificación simple, en la que se originan los constructos visuales diferenciando entinas y aspectos fenotípicos con una menor complejidad que la primera matriz.

Entendiendo que el pensamiento occidental radicalizó estas categorías en las formas de representar al otro, el comic hace parte de ello al ser un producto de masas, teorizado y construido desde el mismo pensamiento occidental, cuyos modos de representar se valen de estereotipos bien marcados, “los comics han generado unas densas familias de estereotipos, de personajes arquetípicos sometidos a representaciones icónicas de características muy estables, a partir de rasgos peculiares que se convierten en sus señas permanentes de identidad ” (Gasca- Gubern 1994, pág. 32), estos rasgos, están también predispuestos a los rasgos de representación del otro, de la ya mencionada categoría pentagonal de la raza.

Referentes teóricos conceptuales

Es clave entender que el apartado de conceptos desglosa tanto conceptos metodológicos como teóricos que ayudan a entender al lector como se comprenden las particularidades del estudio realizado al comic Zambo Dendé. En primer lugar, se desglosan las unidades significativas mencionadas anteriormente, al igual que los conceptos raza y comic.

Al leer textos como los comics, se puede ver el conjunto de formas que adquieren un significado, Perucho Mejía da el siguiente grupo de características significativas que desarmen cada una de las páginas del comic. “El comic es un lenguaje mixto descifrable, formado por la integración del lenguaje icónico y el lenguaje verbal (fonético) a partir de sintagmas menores llamados viñetas” (Mejía 2001 pág. 16), los elementos que dan sentido a estos son los que ordenan la narrativa y a su vez hacen comprensible la historia, pues construyen un mundo lleno de significados y características que engloban un mundo simbólico que se organiza para hacer asimilable y legible el comic.

Estas características significativas en donde se enmarca por completo el trabajo de análisis se divide en tres conceptos: unidades significativas, que en si es la unidad que organiza el comic; macro unidades, que engloban los símbolos y signos que el lector reconoce y asimila; y las micro unidades, que unen el general gráfico y escrito en la narración.

Unidades significativas

En esta primera parte están los elementos que componen las páginas; las unidades significativas son los componentes mínimos que conforman el comic, se encuentran página por página, es decir, cada elemento que se encuentra en el momento de la lectura de un comic, sus viñetas o imágenes en la historia y la narrativa a nivel visual.

Son las viñetas las que contienen los elementos significantes, los personajes, marcos e imágenes que el dibujante entra a explorar a modo de formas comunicativas visuales, así como las ideas concebidas de la narración, la creación del personaje y la historia. Es decir

que las viñetas son el mayor elemento en el comic, que a su vez dejan al lector las ideas del artista secuencial.

Estas ideas están concebidas en un margen cultural y económico, Los *mass-media*, que por una parte están vistos por una *midcult* o cultura media, bien aceptada entorno a sus intenciones de comunicación y estéticas; la cultura de masas por otra parte, mal vista, teniendo unas principales acusaciones de la cultura superior.

La cultura de masas y los *mass media* se seleccionan por un poder político; una de las críticas realizadas a los productos de la cultura de masas, argumenta que esta inhibe una adquisición de conocimiento poco crítica y heterodirigida, la cual se basa solamente en unas repeticiones de las formas comunicantes de la cultura superior, ya establecidas (Eco 1968). Con acusaciones de este tipo dejan en entredicho la importancia de la cultura de masas y sus productos; pero los productos como el comic establecen sus formas de representación, partiendo de la idea de que el comic continúa con una serie de cánones del arte que es dominio de una elite o cultura superior.

El canon del arte es una herramienta para la construcción visual; al igual que la construcción literaria tiene unas formas establecidas, como por ejemplo ciertas estructuras de novelas en las que el personaje principal es además el narrador único y este acerca tanto al lector a su realidad íntima que éste último alcanza a sentir empatía hacia el personaje y lo sigue a lo largo de la historia, del mismo modo los productos culturales, televisión cine...Sin distinción tienen unas narrativas en pro del consumo de estas.

La producción en cuanto sistema de consumo está ligada a la generación de significados, con un sistema de símbolos icónicos, que en el comic están ligados a las representaciones que el dibujante plasma en cada una de sus secuencias, que dependen del estíleme o estilo que usa el artista secuencial. Es decir que la imagen en su total construcción es la base y depende del autor “El estilo y el uso de la técnica adecuada se convierten en parte de la imagen, y por tanto también en lo que esta quiere decir” (Eisner 1994 pág. 16); es así como se conforma el código estético, es la base icónica de representaciones que conforman el comic, de lo que se puede concluir que el código estético en el comic “es icónico y analógico, un modo figuración objetivo de la realidad o imaginación.” (Mejía. 2005)

Macro unidades

Las macro unidades que se derivan de estas unidades significativas son las formas en que se presentan las imágenes, es decir, angulaciones, encuadres, y estilemas muestran como el dibujante expresa las ideas con un estilo específico; las unidades significativas entran en el mundo de la semiología de la imagen, el estilo del dibujante y la función comunicativa de la imagen en cada viñeta se muestran por separado.

Teniendo en cuenta que las unidades significativas muestran elementos por separado, las macro unidades inician la narración desde la composición de las imágenes, es decir, ver cada viñeta por separado para lograr una mejor comprensión de ellas.

“En relación con el lector – historieta, también hay una función fática, de contacto, que tiene por objeto mantener la atención y continuidad entorno al desarrollo del discurso narrativo, así como los recursos elípticos; factores estructurales ocultos y procesos de ordenación que el espectador debe llenar o complementar en el momento de hacer una lectura, a partir de la interacción entre los diversos elementos icónicos y verbales” (Mejía. 2001. Pág. 31)

Entendiendo como Perucho define las macro unidades, se entiende por un análisis puntualmente semiótico, en donde la iconología del comic trae unos trasfondos significantes que el lector comprende y rellena según su conocimiento previo.

El icono por ejemplo como lo entiende Pierce “no actúa como signo: pero esto no guarda relación alguna con su carácter como signo.” (Zecchetto. 2005. Pag 60), paradójicamente para Pierce el icono se encuentra como símbolo, pero a su vez se entiende en otro nivel comprensivo.

El mundo de los símbolos para Pierce se clasifica en triadas, según su nivel de comprensión, es así como los grupos se definen de la siguiente manera⁶:

⁶ Para entender más sobre el pensamiento de Pierce, (Zecchetto V. 2005. Seis semiólogos en busca de un lector) paginas 39 - 69

Tabla 1.

Clasificación de signos

	Primeriedad	Secundidad	Terceriedad
Representamen	Cualisigno	Sinsigno	Legisigno
Objeto	Icono	Índice	Símbolo
Interpretante	Rema	Decisigno	argumento

(Zecchetto V. 2005. Seis semiólogos en busca de un lector: Saussure, Pierce, Barthes, Greimas, Eco, Veron) recuperado de la página 56).

El icono está en el primer orden de acercamiento, cualificado y presentado; el sistema de comunicación que plantea Pierce como todo su pensamiento de triadas, divide el icono en tres: imagen, diagrama y metáfora (Beuchot. 2014), haciendo que el icono sea analógico, teniendo semejanza con lo que significa sin ser en si el objeto, esto quiere decir que el icono requiere cierta interpretación.

En el comic, la analogía se presenta en el código estético, es de esta forma como la imagen entra en juego con el lector, quien interpreta visualmente cada símbolo icónico, así “La más propia y que tiende a la univocidad es la interpretación que es imagen” (Beuchot. 2014 pág. 82), la imagen tiende a tener una mayor comprensión, por ende, su diferencia entre símbolos textuales o metafóricos tienen una gran complejidad de interpretación.

Dentro de las macro unidades se encuentra elementos característicos como el estilema, que es “la viñeta como imagen literal” (Mejía 2005 pág. 31), es como el artista secuencial crea la imagen, el estilo con el que expresa la idea, la solución grafica que genera una iconografía específica en el lenguaje del comic, siendo la viñeta en donde se contienen los iconos y las herramientas visuales que componen la imagen, estos elementos son los que caracterizan a las macro unidades de significado, con un marco mínimos de los elementos simbólicos.

Las micro unidades

Las micro unidades son los grupos de características mínimas del comic, y son las que analizan los pequeños grupos de significados y partículas comunicantes propias del comic, como son los globos, las formas de partición y presentación de las viñetas, la tipografía, las

onomatopeyas e iconemas, son “elementos exclusivos de los comics [...] que integran en su interior el texto hablado de los diálogos, estableciendo sincrónicamente las relaciones entre palabras e imágenes.” (Mejía 2005 pág. 49)

Estos son elementos específicos narrativos que ligan el lenguaje textual a la imagen, los globos tienen una mayor relevancia analítica en las micro unidades, dando una unión de la imagen y lo que cada personaje habla en la viñeta. Los globos son un préstamo de la iconografía de la edad media (Mejía 2005 pág. 50), la evolución de estos ha sido de sensogramas a locogramas, para al final llegar a pensipictograma, el cual “suele estar estéticamente constituido por diversas formas según la incidencia icónica o fonética de los personajes” (Mejía. 2005 pág. 51)

Los globos son un elemento significante que guarda la relación entre la imagen y el texto, es la unidad de significación que une la idea textual del guion con la imagen, en muchos de los comics los guionistas no son los mismos que dibujan, es así como el globo une las ideas, guionista y dibujante. En los comics el público al que va dirigido es “esencialmente visual o en los que las exigencias del argumento se orientan en torno a un sencillo superhéroe, la acción y el estilo del dibujo se vuelven tan dominantes que atenúan el tejido formado por la escritura y el dibujo” (Eisner, 2002. Pág. 126).

La escritura está ligada a una adición en la imagen, los globos y formas de rotulación del elemento textual son opacadas por lo gráfico aun así Eisner (2002), afirma que la imagen y el texto son inseparables, ya que le da un sentido a la historia al montar las viñetas en su secuencia narrativa.

Como se muestra en la Imagen 5 la unión de los elementos genera un tipo de lectura, así como la parte textual da sentido a los narrado, en este caso la imagen es menos dicente, dejando todo el peso narrativo en los diálogos; una imagen sin texto da un respiro para que el lector continúe la lectura; así las micro unidades son una parte "articular" en el comic, dando a la narración un sentido más claro y una dirección para comprenderlo.

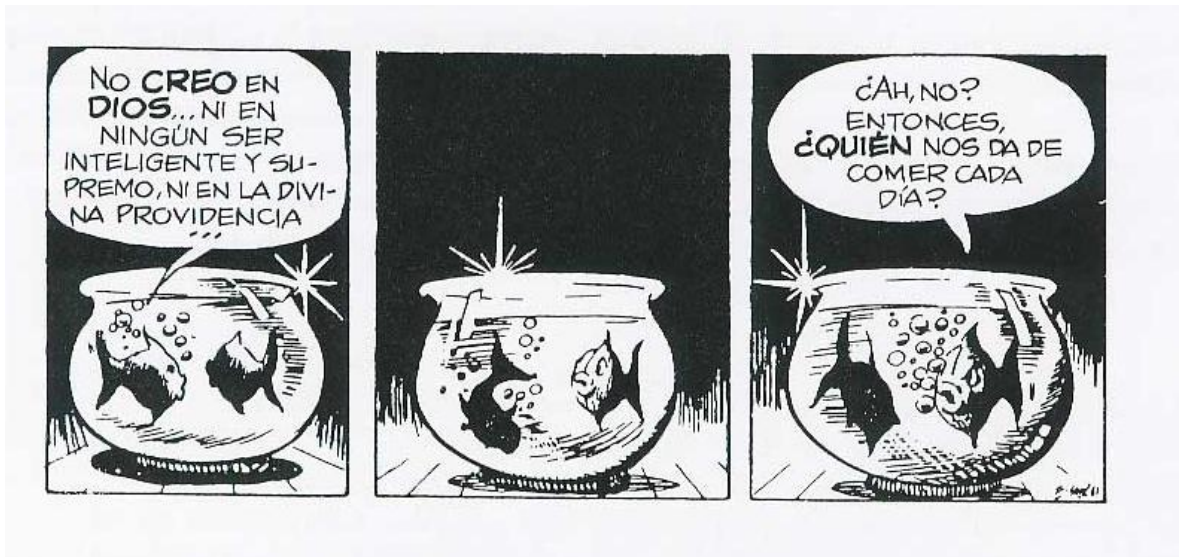


imagen 5 Eisner 2002 ilustración recuperada de, *el comic y el arte secuencial* pág. 126

Código estético

En el código estético se encuentran las analogías que el lector interpreta, encontrando elementos que interesen y cautiven, ya sea por la historia o los personajes que se componen de una forma determinada, o por un juego con aspectos culturales propios del lector.

Los moldes establecidos para que la lectura del comic logre interés e identificación con los personajes de una forma más sencilla se basa en moldes como el arquetipo y el estereotipo.

Arquetipo

“Son figuras e imágenes simbólicas representativas de una abstracción conceptual bajo formas más diversas, idealizadas y reconocibles por todos los que participan de una cultura común, como señales estables y peculiares de identidad” (Mejía 2001 pág. 85)

Los arquetipos son una forma de construcción social psicológica que establece acciones relacionales entre comportamientos, en las historias que cuenta el cómic, el héroe es en gran medida el eje central de la narración, quien suele representarse de manera arquetípica y estereotipada, estableciendo una forma cultural reconocible para el lector.

Como individuo, el hombre es un fenómeno sospechoso cuyo derecho a la existencia cabe impugnar desde un punto de vista biológico, ya que biológicamente el individuo solo tiene

sentido como ser colectivo o como parte integrante de la masa. Pero el punto de vista cultural le otorga al hombre una significación que lo separa de la masa y que en el correr de los siglos condujo a la formación de la personalidad, con lo cual se desarrolló conjuntamente el culto del héroe. (Jung, 1998, p. 190.)

El héroe es solo una forma arquetípica, construida culturalmente en el inconsciente colectivo desde la antigüedad, como representaciones colectivas inconscientes y elaboradas a través del tiempo entorno a las doctrinas culturales. “El arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente, que al tomar conciencia y ser percibido cambia de acuerdo con cada consciencia individual en que surge” (Jung. C. 1970 pág. 11).

Los arquetipos entonces son creados en relación con lo natural y las experiencias con el entorno, así para Jung, las experiencias primitivas alojadas en el inconsciente crean alegorías de las experiencias objetivas y simbólicas del entorno natural, relacionando los objetos y fenómenos en su interior, cuya aprehensión se hace posible al proyectarlos.

Las proyecciones de los arquetipos están basadas en nociones culturales implantadas desde la niñez, conforme pasan los años las figuras oníricas creadas desde las percepciones y representaciones culturales consolidan el arquetipo; un ejemplo de ello son los arquetipos de los dioses, un dios hombre (padre), que para los griegos es Zeus, y una diosa (madre) Hera, en general estos arquetipos se solidifican con las tradiciones culturales generando las representaciones arquetípicas, “es decir, imágenes primordiales, que nunca son reflejo de sucesos físicos sino productos propios del factor *anímico*.” Carl Jung (1970), aclara que lo anímico o el ánima no están basados en la filosofía o en otros campos del conocimiento, es una forma de agrupar unos fenómenos afines al conocimiento empírico del alma y la psique; el alma o psique es la que traduce las experiencias físicas en imágenes, estas experiencias son, por ejemplo, las experiencias con los padres, a los cuales se les da una forma de divinidad, que consolida en los primeros estudios el desarrollo, entre el primer y cuarto año.

Para Jung (1970) las dualidades que se generan en la concepción de las divinidades (madre /padre), son específicas de un estadio senso-experiencial, en cuanto transcurre el tiempo la figura femenina está más ligada al termino ánima, la cual engloba todos los sentimientos y emociones en la edad adulta, el ánima fortifica los arquetipos a la vez que los mitologiza. Mientras la figura masculina está ligada al dios creador, o el demonio que distancia al sujeto

del ánimo, este demonio se relaciona con las fuerzas del conflicto interno entre el choque paternal y el ánimo.

Es así como el arquetipo se consolida entre las experiencias sensibles desde la niñez y la cultura circundante, entre las fantasías oníricas del desarrollo del sujeto que en gran medida van siendo permeadas por los objetos culturales en el entorno del sujeto y su desarrollo psíquico.

Estereotipos

“Se trata de representaciones cristalizadas, esquemas culturales preexistentes, a través de los cuales cada uno filtra la realidad del entorno.” (Amossy & Herschberg 2001 pág. 32)

Como en todos los medios de la cultura de masas, existen una serie de estereotipos, los cuales son representaciones icónicas que se sostienen y comprenden en cualquier cultura. Estos estereotipos organizan y categorizan el entorno social y cultural, normalmente consolidado por grupos heterogéneos en un imaginario social.

El comic, por su lenguaje y necesidad de una fácil lectura, hace uso de los estereotipos, “La tenaz estabilidad de estas representaciones icónicas inequívocas a través del tiempo más allá de las mutaciones sociales y de las peculiaridades nacionales, constituye toda una lección de antropología cultural en la era *massmediatica*.” (Gasca & Gubern 1994 pág. 32). Así como lo enuncian Román Gubern y Luis Gasca, los estereotipos mutan en el entorno social y las representaciones nacionales de lo que conocen.

El estereotipo en si es la simplificación de las categorías que engloban una realidad constituida en la sociedad, indispensable en un proceso cognitivo de categorización, aun cuando sea excesiva la generalización y simplificación de las categorías (Amossy & Herschberg 2001). Las simplificaciones de las categorías engloban un grupo de significados en una sola, es decir que por ejemplo la categoría "perro", abarca cada raza para no nombrar a cada una por separado. En el mundo del comic los estereotipos se encuentran a un nivel de significación y simplificación propia del medio que lo produce.

En el comic se presenta el héroe quien es el típico joven musculoso, alto y bien proporcionado, según los cánones grecolatinos, en la lectura de comics, además de las

representaciones canónicas de héroes, estas representaciones se ven permeadas de los estereotipos generados en la cultura, como una forma de organizar el mundo de la manera más sencilla entre la relación de un individuo con otro.

Amossy y Herschberg, mediante un estudio en la Universidad de Princeton de 1993⁷, realizaron un cuestionario de adjetivos que fueron relacionados con distintos grupos poblacionales, los estereotipos étnicos fueron vinculados a los supuestos atributos descubiertos, estos atributos se adquirieron a través de las experiencias las cuales modificaron las representaciones cristalizadas en la función cognitiva social, que se desvalorizan o no, dependiendo de las connotaciones sociales creadas en la relación con un grupo, adquiriendo una noción de identidad individual o de grupo.

El uso del estereotipo como forma de categorización individual para reconocer el mundo y los individuos que conforman una sociedad, “ (...) aparece en su bivalencia constitutiva, no solo como esquema reductor que hay que denunciar, sino también como elemento positivo, cuyas funciones son constructivas y productivas” (Amossy & Hershberg 2001 pág. 56); así el estereotipo logra una función para una comprensión del contorno social más fácil, encasillando y generando categorías para comprender el entorno.

Comic

Will Eisner (1994) define el cómic como *arte secuencial*, un montaje de palabra e imagen, cuya función principal es la de entretener o explicar algo, Eisner divide el arte secuencial en dos grupos: el principal y que todos conocemos como cómic de entretenimiento (*cómic book* o novela gráfica), y los de instrucción técnica, en ambos casos impresos, el lector tiene un medio concreto en donde la interpretación es guiada y específica, es el caso de los manuales de electrodomésticos o de dibujo, en ambos casos el comic encuentra una función comunicativa, ya sea en una instrucción en específico o cultural narrativa.

⁷ Amossy y Herschberg 2001 pág. 36 - 37

Por su parte, Umberto Eco define el cómic como una nueva construcción de las representaciones del movimiento, innovando en sus formas de expresión y generando una nueva idea iconográfica.

La sucesión cinematográfica de los strips. Ascendencia histórica, Diferencias. Influencia del cine. Procesos de aprehensión implicados. Posibilidades narrativas conexas. Unión palabra-acción realizada mediante artificios gráficos. Nuevo ritmo y nuevo tiempo narrativo que de ahí derivan. Nuevos estilemas para la representación del movimiento (los dibujantes de comics no copian de modelos inmóviles, sino de fotogramas que fijan un momento del movimiento). Innovaciones en la técnica de la onomatopeya. Influencias de las experiencias pictóricas precedentes. Nacimiento de un nuevo repertorio iconográfico y de estandarizaciones que funcionan ya como topoi para la koiné de los fruidores (destinados a convertirse en elementos de lenguaje adquirido para las nuevas generaciones). Visualización de la metáfora verbal. Estabilización de tipos caracterológicos, sus límites, sus posibilidades pedagógicas, su función mitopoética. (Eco, 1964, pág. 72)

Entender el comic como lo enuncia Eco, es decir, como forma de ilustrar el tiempo y el movimiento, incluso con posibilidades pedagógicas, permite vislumbrar lo que es en sí la caracterización del tema que el autor desarrolla al momento de crear, pues deja ver que en su momento, comprende el comic como posibilidad creativa y social; del mismo modo Eisner devela cómo el artista secuencial basa sus obras en distintos campos del conocimiento, para lograr una mejor comprensión del lector entorno a su obra, dando ejemplos de psicología, física, lenguaje y el dibujo como primordial herramienta para que las intenciones del artista lleguen al lector.

No obstante, en esta época, el cómic no es únicamente impreso, por lo que ya no solamente está la experiencia táctil entre el lector y el papel; para Scott McCloud (2000) la revolución tecnológica afecta la estética de creación de comic tradicional, que es basado en el dibujo en papel, llegando a nuevas maneras de construcción de las imágenes a través de computadoras que facilitan las composiciones y generan efectos visuales que llevan unas nuevas narraciones.

Las formas de narrar y comunicar a través del tiempo han tenido varios soportes, las paredes decoradas de una tumba en el antiguo Egipto, han sido formas de narración de historias a lo largo de una secuencia de imágenes deliberadas que para las formas que conocemos como el

comic de hoy, llegaron con la imprenta, sin embargo, dada la llegada de las computadoras y los nuevos lenguajes tecnológicos los creadores de comics se adaptan, surgen los nuevos creadores y los nuevos medios.

De esta manera, los nativos en la época de las tecnologías y los medios informáticos hacen uso de estos medios para crear cómics, pasando a una forma digital en donde las lecturas cambian y el análisis que se realiza a cada viñeta conforma un reto para el artista secuencial, quien debe dar cuenta de su individualidad de otro modo, pues antes era el trazo del dibujo y sus imperfecciones quienes hablaban de su huella, ahora con las nuevas formas de lectura el artista secuencial crea nuevas ideas que cautiven al lector (Eisner, 1994).

Montaje

El montaje es el paso en donde la construcción de las imágenes se combina como secuencia yuxtapuesta, para que el lector de comic “explore el esquema comunicacional equiparando su interpretativo semántico con la lectura visual” (Mejía.2001. Pág. 73)

El lector tiene el control de la lectura, mientras que las herramientas que da el cómic dinamizan su comprensión. Al tratarse de viñetas mudas, en donde el lector comprende la secuencia sin necesidad del dialogo, y al estar frente a las imágenes el lector entiende lo que sucede en la historia sin necesidad de un texto que lo acompañe, guiándose por la secuencia de imágenes yuxtapuestas, dando así una sensación de tiempo. Éste está dado por el autor, para facilitar la comprensión del cómic, a su vez el tiempo puede darse en uno o más cuadros teniendo en cuenta los diálogos, un ejemplo de tiempo ocurre cuando el dialogo de presentación entre el héroe y el villano u otro personaje se da en una o más viñetas creando así un ritmo.



imagen 6 Eisner 1998 ilustración de narración pág. 60

“En el universo del conocimiento humano, el tiempo se combina con el espacio y el sonido en un marco de dependencia recíproca” (Eisner, 1998, pág. 55).



imagen 7 Eisner, 1998. Ilustración de narración pág. 59

El ritmo es la experiencia generada en el cómic mediante las secuencias y el tiempo, este último es una parte esencial de la supervivencia humana, el cómic genera una coherencia entre viñetas dando así una ilusión de tiempo entre ellas, las cuales se ubican temporal y espacialmente dando una experiencia real entre símbolos dados por el lenguaje y la imagen. Estas nociones de tiempo son dadas por las experiencias de quien lee, cada lector tiene su propia noción de tiempo y espacio a la hora de abordar los textos, las formas de lectura están

permeadas por experiencias ya vividas, una de estas experiencias visuales comparadas con el comic es el cine, que da una noción de realidad y tiempo con la imagen en movimiento.

Acorde con las experiencias del comic, el tiempo es dado al igual que en el cine y abordado por la narración con palabras e imágenes en una secuencia que es entendida por el espectador, el cómic cuenta la historia, apoyándose en el lenguaje escrito, igual que un texto, solo que la imagen ya no es creada por el lector, como en los libros de texto o novelas, sino que son un conjunto, dando mayor facilidad al momento de leer dado un tiempo y espacio reflexivos con la imagen.

Esta facilidad que tiene el lector al controlar el cómic está dada por la simplicidad en la forma de narrar, el cine o la imagen en movimiento se sirve de una forma extensa de entregar las imágenes, el cómic, en cambio, crea un espacio más corto (imagen 5), dando una experiencia temporal sencilla en cada imagen, debido a la relación espacio-tiempo que se usa, donde se da al lector en un lapso más corto una historia con menor cantidad de planos y detalles, todos condensados en pocas viñetas.

Para lograr que el lector tenga continuidad a la hora de leer, el cómic tiene herramientas dinamizadoras para lograr la atención del lector, entender su temática y sorpresas. El cómic usa la sorpresa del personaje con el que se identifica el lector para lograr su atención y crear intriga por lo que sucede en toda la historia.

El lector tiene el control de la lectura, mientras que las herramientas que da el cómic dinamizan su comprensión. Al tratarse de viñetas mudas, en donde el lector comprende la secuencia sin necesidad del dialogo, al estar frente a las imágenes el lector entiende lo que sucede en la historia sin necesidad de un texto que lo acompañe, guiándose por la secuencia de imágenes yuxtapuestas, dando así una sensación de tiempo (imagen 6-7).

Una de estas es la forma de escribir la historia, el guion en el cómic puede ser escrito y dibujado por el mismo creador, pero en muchos casos, al igual que el cine y el teatro, el guion pasa por diferentes participantes los cuales dejan su huella en ella, siendo así una producción mucho más larga. Cuando el comic es realizado por el mismo creador conlleva a que el lapso de producción sea más corto y el producto esté más cerca a la idea del productor (Eisner, 2002).

Esta idea del productor está caracterizada por una premisa, “¿Y sí?” La cual es la excusa de la historia para dar un inicio y crear la intriga. “Voy a contar lo que pasó”, es la forma de cómo se crea el prólogo, creando así la historia del héroe con la cual el lector se identifica y sigue la aventura. “Esto es lo que pasó con el héroe”, inicia su historia con el héroe como principal objeto, el cual debe hacer que el lector se fascine con sus habilidades, armando la narración. “Conoces aquel que dice”, estas ideas llevan al lector a intrigarse por la historia a contar.

El lector empieza su experiencia ante el cómic, entendiendo las formas, encontrando las secuencias con un ritmo de lectura y una experiencia corporal a través del papel u objeto en donde se lee. Gráficamente el leyente también debe ser cautivado por la historia contada en las imágenes, “pues el perfil del lector, sus experiencias y características culturales son de suma importancia a la hora de contarle una historia. La comunicación, para llegar a ser tal, depende de la memoria de experiencias y del vocabulario visual del lector” (Eisner, 1998, p185). Para que se logre una mejor vivencia de lectura, el creador del cómic tiene en cuenta la empatía en cada escena que se presenta, donde los personajes están inmersos en situaciones de alegría, tristeza y dolor entre otros sentimientos que son plasmados en cada dibujo, atrayendo la atención del individuo para que así, conforme va transcurriendo la historia se hace un *contrato* con el lector, en el que este sigue la historia sin saltar al final. Así, si el cómic o narración no crean este tipo de interés o *contrato*, el lector saltará al final sin prestar atención a la historia (Eisner, 1994).

Cultura de masas

“la crítica no se extravía en los hechos y no puede extraviarse en los hechos”

(Eco 1964 pág. 22)

Los comics como producto de la cultura son descritos en el marco de la cultura de masas, Umberto Eco (1964) y Roman Gubern (1983) enuncian que los productos son catalogados entre otros elementos por su marco de consumo, entre los que se encuentran el comic, la televisión, el cine y las novelas policíacas; esta forma de catalogar dichos productos en la

cultura de masas parte de la crítica que se hizo en la década de los ochenta para diferenciarlos de una cultura superior.

Las características de estos productos, en una mirada menos favorable, aparecen como la degradación del gusto de la cultura, pues es vista desde el marco de la producción artística elitista, que ve este tipo de productos como degenerados, sin gran fundamento y sentido, “la cultura de masas no es signo de una aberración transitoria y limitada, sino que llega a constituir el signo de una caída irrecuperable, ante la cual el hombre de cultura (último superviviente de la prehistoria, destinado a la extinción) no puede más que expresarse en términos de Apocalipsis.” (Eco 1964 pág. 12).

En síntesis, la cultura de masas es condensada en el termino de kitsch, un vocablo alemán del siglo XX que se consolida por “los procesos técnicos de producción y reproducción cultural desarrollados en aquel siglo donde lo obligaron a distinguir entre lo genuino y su imitación o subproducto, y a la existencia de un mercado burgués con un alto nivel de demanda de bienes artísticos o pseudo artísticos.” (Gubern 1983 pág. 38); partiendo de allí, los productos artísticos son separados en dos grupos, al igual que arte y artesanía, el arte y sus subproductos culturales son separados de los productos de la cultura de masas, en donde lo kitsch es visto como una copia mal lograda, con poco fundamento, degradado por la elite que considera inferiores a los productos consumidos por la cultura de masas.

Indiscutiblemente este aspecto del “kitsch” es una opinión elitista que separa y apropia de elementos culturales, como el arte, un elemento que en un momento histórico fue funcional para la religión católica para la enseñanza de las escrituras y de las doctrinas religiosas, estas opiniones, tienen como intención centrar “la desconfianza hacia la cultura de masas es desconfianza hacia una forma de poder intelectual capaz de conducir a los ciudadanos a un estado de sujeción gregaria” (Eco 1964, pág. 43), este tipo de posiciones de temor o desconfianza a una abolición de las divisiones de sistemas de producción cultural son los que crean términos como el “kitsch” y las jerarquías de la cultura.

La división de los productos culturales a razón de una forma de comunicación y apropiación del público, en muchos casos, el consumidor de productos de la cultura de masas debe tener una comprensión previa de sus conceptos, pero la complejidad de lectura de los productos consumidos, lleva a que el lector o consumidor, que no tenga los conocimientos para

deconstruir el mensaje no consuma dicho producto, esto visto en el sentido de que “el receptor se halla en la situación de un criptoanalista obligado a descodificar un mensaje del cual no conoce el código, y que por tanto debe deducir el código no de conocimientos precedentes al mensaje, sino del contexto del propio mensaje” (Eco 1964 pág. 111). También cabe aclarar que esta afirmación del producto se establece sobre una oferta y una demanda, la cual es fácil entender ya que “el capitalista no invertirá su dinero en producir mensajes inteligibles por tanto repudiados por el público y no rentables” (Gubern, 1983, pág.141). Este problema que plantea Roman Gubern está enfocado a la comprensión del mensaje a un nivel simbólico e icónico, teniendo en cuenta que este mensaje debe tener una fácil comprensión, para así tener una demanda en el sistema de consumo.

Los mensajes producidos en la cultura de masas son enmarcados teóricamente sobre la visión de un producto de consumo y de producción industrial, siendo tomados como una noción elitista que divide los medios o expresiones según el gusto, generando así una crítica de los medios o instrumentos culturales como el comic, “es decir, según un código complejo que contempla otros criterios de gusto, otras técnicas de la representación consciente del movimiento, adquiere una riqueza de intenciones que, en su mayor parte, son aportadas por el receptor” (Eco 1964 pág. 125), en esta división del gusto, los receptores de la cultura se dividen según reglas generales de la moda, que dado el caso temporal es tomada para análisis más subjetivos del medio en que se reproducen los mensajes.

En cuanto a los mensajes pueden tener más de una intención, la crítica negativa a la cultura de masas o “*masscult*” tiende a una desconfianza por los mensajes progresistas y evocadores a salir de un estado de sujeción cultural homogéneo y planteado fuera del alcance de toda la población, siendo así, mal visto por la elite teórica de la época en donde se acuña este término, ya que los aspectos culturales se dividen en tres formas, *cult*, que es un cultura elitista, formada desde las artes, las cuales son consumidas por un pequeño número de personas, con un mensaje determinado y una construcción de modelos formales ya establecidos. *Midcult*, es una cultura media que hace uso de aspectos formales de los productos generados en la división anterior, con “mensajes más sencillos, en los que aparecen engarzados, a modo de referencia excitante, estilemas extraídos de mensajes ya famosos por su calidad poética.”(Eco, 1968, pág.128) y los *Masscult* son aquellos aspectos populares y de fácil

alcance, en donde la originalidad del mensaje es discutida, “parece, por lo tanto, aconsejable cierta cautela al examinar el problema de la originalidad frente a los *massmedia* icónicos a la luz de la experiencia del lenguaje verbal netamente individualizado por Pávlov” (Guber, 1983, pág.134). Esta afirmación que hace Roman Gubern da una idea de cómo los mensajes que ofrecen los *masmedia*, que son productos de *masscult* (cultura de masas) son pauperizados en comparación con los productos de alta cultura, ya sea por el fácil acceso a ellos gracias a que son un producto de la industria y el consumo o su mensaje de fácil asimilación.

Ahora bien, se ha descrito como son las categorías que definen la cultura de masas como una degradación de la cultura; el dinamismo de los productos, la influencia cultural y la libertad en el mensaje hace que los *masmedia* sean una expresión cultural, como lo muestra Umberto Eco (1964) “en otras palabras, la *Masscult*, aunque aprovechando estándares y modos de la vanguardia, en su irreflexivo funcionalismo no se plantea el problema de una referencia a la cultura superior, y tampoco se lo plantea a la masa de consumidores”(pág.94). La versatilidad de los productos de *masscult* consiste en parte en hacer uso de un gran abanico de ideas ya sean planteadas desde las vanguardias, la ficción de las novelas entre otros aspectos sociales, así lo plantea Eco (1964).

La sociedad de masas es tan rica en determinaciones y posibilidades, que se establece en ella un juego de mediaciones y rebotes, entre cultura de descubrimientos, cultura de estricto consumo y cultura de divulgación y mediación, difícilmente reducible a las definiciones de lo bello y lo Kitsch (pág.101).

Este cuestionamiento está visto en el circuito del consumo cultural, como en el arte y los artículos de consumo utilitarios o de mediación, en los que las declaraciones ideológicas universales se ven envueltas en un género literario para así lograr que el lector comprenda rápidamente el mensaje a partir de elementos estructurales y leyes formativas propias del género en el que se establezca el artículo, es de esta manera que lo planteó Eco (1964). “un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto de los propios lectores.” (pág. 176).

Los lectores como consumidores se encuentran en una comprensión esencial de la producción y consumo de la cultura que se le impone en el entorno que genera una serie de experiencias

psicológicas en las que se basan para determinar si un producto tiende al fracaso, anteriormente se dijo que esto podría tener que ver con la tendencia al mínimo esfuerzo de los productos de la cultura de masas catalogados como algo menor en la cultura, pero esta es solo una visión, dado que en otros campos, productos que eran de la cultura popular o de masas “revelan un sentido de la historia que a menudo ha fallado en muchos historiadores al enjuiciar estéticamente obras de edades pasadas, de países lejanos, o producidas por "masas" extrañas al mundo de la "cultura"(Eco 1964 pág. 195)

Estas posibilidades siempre postuladas desde la ficción y las formas en que se componen los artículos o productos de la cultura de masas, determinan que las divisiones generadas por la cultura son solo derivaciones del gusto y en general una preocupación de un sector que entiende la originalidad y la producción cultural en un ámbito privado que limita el consumo, de tal forma que solo puede ser consumida por un sector de la sociedad elitista, separando así a los demás productos como algo inferior siempre desde una visión subjetiva de la elite.

En cuanto a la cultura, fuera de las jerarquías, en un contexto actual, llega “Hasta tal punto, que lo alto y lo bajo no constituyen ya entidades opuestas, sino que concurren a la formación de un mismo ambiente cultural, híbrido, pero al mismo tiempo fluido, predispuesto a las reglas generales de la moda y de los lenguajes del cuerpo: repetición y variación.” (Abruzzese, 2004, Cultura de masas, CIC (Cuadernos de Información y Comunicación), 9, pág. 190).

La oposición en términos culturales, como lo afirma Alberto Abruzzese, también puede notarse como un choque que se contrapone al encontrarse, por objeto del consumo y la universalidad del pensamiento como un hábito de la sociedad, que gracias a los medios de comunicación cada vez más amplios, facilitan la adquisición del conocimiento cultural. Con el dilema de la homogenización, uno de los puntos de crítica de la cultura de masas es decir que los mensajes heterodirigidos dentro de la "ley del menor esfuerzo" a la hora de comprender, forman parte de dicha homogenización cultural, desvaneciendo las jerarquías y dejando en entredicho si el *kitsch* es algo solamente de la cultura de masas.

Al entender que la cultura de masas puede existir en una multiculturalidad, donde coexiste una hibridación de pensamientos, como lo explica Daniel Dayan en la Encuesta sobre la «Cultura de Masas» de la revista CIC (Cuadernos de Información y Comunicación) 2004, 9,

163-183 “De hecho existen diversas culturas de masas relacionadas con diversas globalizaciones. A menudo contiguas geográficamente, esas culturas de masas pueden entrar en colisión violenta. Esas colisiones son voluntarias, puede que no exista el «choque entre civilizaciones», pero indudablemente existe el choque entre culturas de masas.” (pág.167), se entiende entonces este choque como un encuentro entre culturas, que, dado el caso, podrían imponerse algunas dando como resultado un enfrentamiento o hibridación cultural.

Las problemáticas de la cultura de masas, entran en un concepto social en que comprende a la cultura como una división de niveles en un sistema de producción industrial y privado, pero en el contexto actual las nuevas tecnologías como el internet dejan en entredicho el concepto de cultura de masas y su viabilidad en la actualidad. Dado que la ambigüedad de la palabra masas y su uso es discutible, para muchos teóricos este concepto se puede usar, pero con la aclaración exacta de que ya no entra solamente en la discusión de la cultura de elite y la cultura de masas, sino que se establece como un análisis cultural en donde siguen vigentes los ideales industriales en los sistemas de comunicación, en algunos casos como la televisión por su gran alcance social tiende a ser homogeneizador, con mensajes heterodirigidos, con este concepto es clave aclarar que las visiones culturales tienden a ser catalogadas, Alberto Abruzzese en CIC (Cuadernos de Información y Comunicación) (2004, 9, 163-183) da la aclaración que

Podemos pensar que la cultura popular ya fue «cultura de masas» en tanto cuerpo colectivo de formas expresivas y comunicativas, (y quizás no por casualidad podemos rastrear los primeros indicios de sociedad del espectáculo en términos modernos, como los rasgos industriales, en las fiestas barrocas antes de la constitución propiamente dicha de los estados modernos). Así, el primer significado del término «cultura de masas» se refiere a la dimensión plural en la que se sitúan los procesos y fenómenos expresivos. (pág.177)

Si como lo señala Abruzzese, estos fenómenos expresivos, según el instrumento usado puede tener una estructura lógica e ideológica que se entiende por la universalización, la globalización y los conceptos totalizadores del pensamiento, “La oposición «arte de masas» (para un público globalizado) vs. «arte popular» (tradición nacional o lenguaje local)” (Debray, 2004, 9, pág. 171), en esta dualidad propuesta como preocupación para el estudio desde la perspectiva de cultura de masas, el proyecto de grado se planteó una forma de pensar no desde el sistema de producción enfrascado en conflictos de orden occidental, sino que se

pensó desde lo local, como un pensamiento en el que se diferencien rasgos propios de la cultura colombiana en un producto como el comic.

RAZA

Conociendo la estructura de *Zambo Dendé*, indagar alrededor del "estado del debate" del concepto de "raza" es fundamental, aquellos discursos que se crean a partir de autores como Teun Van Dijk, y Walter Mignolo entre otros autores, en donde el discurso racial es un micro fenómeno y macro fenómeno típico del contexto socio político, en donde la desigualdad es dada a un proceso histórico en el cual un grupo dominante legitima su superioridad usando los recursos mediáticos para formalizar tal discurso dominante, creando cogniciones sociales que se convierten en una sola forma de concebir la raza como discurso común. ” Es cierto que la jerarquía depende de quién está en una posición de poder para decidir el modelo y de dónde se ubica uno con respecto a ella” (Mignolo, 2001. Pág. 41).

La raza en si es un concepto posible a partir de la categorización, la clasificación fenotípica de las elites de la colonia, “En otros términos, raza e identidad racial fueron establecidas como instrumentos de clasificación social de la población” (Quijano 2014 pág. 779). Teniendo en cuenta que el termino de raza históricamente se consolida en la época de la colonia, en principio como forma de entender: "El concepto de “raza”, al igual que todas las categorías utilizadas por la historia no tiene correspondencia alguna en la naturaleza, sino que es fruto de una operación formal del entendimiento” (Castro 2005, pág. 40). Así pensar el termino raza como una manera de entender al “otro” en un estado social colonial, por ejemplo, en donde el esclavo era inferior a los patrones, se establece las relaciones entre el sistema de producción que establece, como lo dice Quijano (2014) “la articulación de diversas relaciones de explotación de trabajo –esclavitud, servidumbre, reciprocidad, salariado, pequeña producción mercantil en torno del capital y de su mercado.” Así como se forma un concepto partiendo de la labor que desempeña un sujeto en la colonia, la identidad entra en un papel crucial para la dominación del otro en un momento en donde “la producción de nuevas identidades históricas, “indio”, “negro”, “blanco” y “mestizo”, impuestas después como las categorías básicas de las relaciones de dominación y como fundamento de una

cultura de racismo y etnicismo” (Quijano 2014 pág. 757). En estas categorías de relaciones, se establecen dos puntos temporales que yacen en la conquista, allí la dominación se establece en la relación binaria vencedor/vencido, establecida por el poderío que logra ejercer el conquistador sobre el conquistado. El segundo punto a destacar de la colonia tiene que ver con cómo labor ejercida por las familias determinaba su “pureza de sangre” y la encasillaba en una categoría racial “originada en la ideología religiosa, implicaba curiosamente que las ideas, las creencias, y la cultura, se transmitían por la *sangre*.” (Quijano 2014 pág. 765), de manera que las clasificaciones de raza, se entienden como categorías de poder que se generan en la colonia.

“Desde el inicio de la conquista, los vencedores inician una discusión históricamente fundamental para las posteriores relaciones entre las gentes de este mundo, y en especial entre “europeos” y no-europeos” (Quijano 2014 pág. 758). Estableciendo el estatus de poder sobre otros, definiendo un rol y papel social en las dinámicas económicas de la sociedad colonial. Cabe aclarar que este es el inicio de las prácticas racistas y del uso de la categorización que denominamos raza.

Desde este punto se establece la relación histórica para la dominación por parte de occidente, en un inicio se entendía la distribución del mundo desde la cosmología cristiana, como la división del mundo en relación a la tierra heredada por los hijos de Noé, Mignolo (2005) explica que, tal como lo planteo Isidoro de Sevilla en los mapas en *T* o en *O*⁸, estos mapas eran distribuidos de la siguiente forma; Asia para Sem, África a Cam, y Europa de Jafet,

Cuando el término «raza» (principalmente en el siglo XIX) reemplazó a «etnia» y así se puso el acento en la «sangre» y el «color de la piel» en desmedro de otras características de la comunidad, «raza» se transformó en sinónimo de «racismo». El «racismo» surge cuando los miembros de cierta «raza» o «etnia» tienen el privilegio de clasificar a las personas e influir en las palabras y los conceptos de ese grupo” (Mignolo, 2005 pág. 42)

⁸ El mapa en T o en O es un mapa de la edad media, que divide de forma religiosa el mundo.

“Mapa cristiano de T en O, tomado de la edición del siglo IX de las Etimologías de Isidoro de Sevilla. La complicidad entre la geografía y la epistemología se revela en este mapa en el que la partición del mundo se realiza desde la posición privilegiada de un observador europeo que se ubica por encima de los tres continentes. (Cedido por la Newberry Library, de Chicago.)” Mignolo. 2005 pág. 49

Entre algunos elementos aportados por la discusión actual, Van Dijk, realizó varios análisis de discurso en donde se halla una clara relación de la raza con la exclusión de minorías, la xenofobia y un discurso de elite; estos discursos analizados en varios medios como los noticieros, prensa, entre otros, son transversales en lo lingüístico y la imagen, que en muchos casos comunican a la vez dos mensajes distintos.

“La población formula inferencias estratégicas a partir de estos tipos de discurso, que construyen modelos mentales de las situaciones étnicas y se generalizan en unos esquemas de actitud general” (Van Dijk 1997 pág. 95). Estos esquemas excluyentes, distribuidos por un grupo dominante en una población, son tomados en el caso de este trabajo de grado como una forma epistémica del conocimiento desde las imágenes y la concepción del otro y sus representaciones virtuales en la sociedad.

El eje articular del proyecto está constituido entonces, por la discusión de la representación moldeada a unos supuestos conceptos fenotípicos establecidos por el estereotipo de cada personaje que actúa en el comic, en los cuales recaen los discursos ya afianzados entre las percepciones naturales de la sociedad del consumo y la cultura de masas que a su vez entiende el discurso decolonial y la decolonialidad del ver y el orden epistemológico en contexto, en donde se produce el comic *Zambo Dende*.

El estereotipo utilizado en el comic es afianzado por conceptos de occidente, donde existen diferencias entre el conocimiento totalizador y universal del pensamiento y las formas de conocer otras latitudes en su entorno y cómo se representa al otro. El pensamiento de decolonización como lo nombra Walter Mignolo (2010), es una forma de emancipación del conocimiento centralizado, el cual, entorno a la imagen del comic, está guiada por las necesidades del medio, el uso de estereotipos y consumo de este producto, que establecen un pensamiento estético que proviene de occidente.

La representación dada por la conquista y las travesías de los misioneros construían una imagen de los americanos vistos como salvajes. Joaquín Barriendos en su texto *La colonialidad del ver Hacia un nuevo diálogo visual interepistémico*, nos muestra como en aquellas representaciones el indígena era visto como el salvaje, bueno o malo, dependiendo de si entraba en las esferas económicas y culturales o no, es decir que quien no sucumbía al pensamiento traído de Europa, era considerado un mal salvaje. Esta concepción del salvaje

representado desde la figura del canibal es “modelada por las visiones demonológicas de los misioneros, por la literatura de viajes de los conquistadores, por los relatos de los Cronistas de Indias” (Barriendos 2011, *nómadas*, núm. 35, pp. 13-29).

Se entiende que Zambo Dende está en la matriz colonial que se encuentra en “El pentágono etnoracial que partir de la presidencia de Richard Nixon quedo conformado por las siguientes categorías: blanco, hispano, afro- americano, afro- asiático y nativo americano” (Mignolo 2010 pág. 74), además de la unión entre los aspectos raciales, el contexto colombiano enseña cómo se construye este concepto al interior de la familia; las castas eran vistas desde la concepción de la limpieza de sangre y del oficio en el que se desempeñaban, Castro-Gómez encuentra en el cuadro de castas, que usaban las elites criollas para diferenciar quien tenía “la mancha de la tierra”, este cuadro se definía de la siguiente forma:

Cuadro de castas. (Castro-Gómez, 2005, pág. 74)

1. De español e india, mestizo
2. De mestizo y española, castizo
3. De castizo y española, español
4. De español y negra, mulato
5. De mulato y española, morisco
6. De morisco y española, chino
7. De chino e india, salta atrás
8. De salta atrás y mulata, lobo
9. De lobo y china, jíbaro
10. De jíbaro y mulata, albarazado
11. De albarazado y negra, cambujo
12. De cambujo e india, zambaigo
13. De zambaigo y loba, calpamulato
14. De calpamulato y cambuja, tente en el aire
15. De tente en el aire y mulata, no te entiendo
16. De no te entiendo e india, torna atrás.

El sistema de castas como control social y político de la época colonial, al igual que el antisemitismo, ejercen un poder sobre el otro en función del estado, como Foucault argumenta en genealogía del racismo (1996) el antisemitismo “se desarrolló en el momento en que el Estado trató de aparecer, de funcionar y de proponerse como aquello que asegura la integridad y la pureza de la raza contra las razas que, atravesándola, introducen en su cuerpo elementos que son nocivos y por ende deben ser eliminados por razones de orden político y biológico” (Foucault 1996 pág. 76)

Esta idea de pureza también es encontrada en la apropiación de América, con la afirmación religiosa de los viejos cristianos, es decir “las personas que no se encontraban mezcladas con judíos, moros y africanos (pueblos descendientes de Cam o de Sem)” (Castro. 2005), quienes tenían el verdadero conocimiento sobre dios, siendo América la prolongación de la tierra de Jafet.

De modo que el pensamiento religioso, diferencia un tipo de control, crea unos imaginarios que clasifican al otro jerarquizado en relación de un superior y uno inferior, al igual que los estereotipos del esclavo, para ser más específico el afro. “Los africanos fueron declarados descendientes de Cam, condenados en la Biblia a ser por la eternidad sirvientes de sirvientes entre sus hermanos. Identificados con la naturaleza, simbolizaban “lo primitivo” en contraste con el “mundo civilizado.” (Hall, 2010. Pág. 424), Hall muestra un tipo de dualidad en el pensamiento estereotipador de la raza, es decir que se establece como un significado para diferencia de opuesto.

En síntesis, este trabajo de grado comprende el termino de raza, como una construcción mental de dominación colonial, usada para diferenciar al otro, siendo el europeo la cabeza dominante. A su vez, se hace un paneo acerca de la evolución y consolidación del término, el cual tomo elementos tanto culturales, políticos y religiosos para lograr una estabilidad, generando unos imaginarios que siguen una lógica de representación que discrimina al otro.

Análisis

En este capítulo se encuentra el análisis realizado al comic *Zambo Dendé*, abarca la deconstrucción del comic en sus unidades significativas; un breve resumen del comic para contextualizar a lector sobre la historia que se cuenta allí y a su vez, da una mirada sobre la composición de las matrices de sentido en relación con su construcción a partir de los personajes.

Cabe aclarar que este capítulo se centró en buscar las representaciones de raza, dejando para un posterior análisis de este comic el papel de la mujer y los niños, ya que estos suelen ser gráficamente homogéneos en toda la historia, al igual que el principal objetivo es entender cuáles son las representaciones de raza, el papel de la mujer entra en otras lógicas de poder que se dejan en dicho para un posterior análisis. A continuación, se verá la descripción de los cinco números publicados en el ADN y cada personaje con su rol en la historia

Descripción del comic

La siguiente descripción corresponde a la muestra de comics de *Zambo Dendé*, esto para entender cómo se presentan los personajes y el hilo de la historia dando una pequeña contextualización de este comic ambientado en la época de la Colonia, y que nos habla de unos imaginarios sociales e históricos que se conjugan en una representación actual.

En el número cero se encuentran los dos personajes principales, el héroe y su contraparte, la narración inicia con un hombre rubio y gordo que se ufana de su poder económico y alardea de su poderío, en ese momento aparece sentado en la barra *Marko* con quien tiene una discusión que finaliza con el asesinato del hombre gordo.

Por otra parte, en un puerto un hombre de parche acecha a un vigilante, quien tras recibir una orden muere apuñalado por la espalda, y en el último momento de su vida deja caer una lámpara con la que se inicia un incendio en la embarcación y se revela la mercancía que contenía el barco: un grupo de esclavos africanos que enseguida son trasladados a una celda que es transportada por una carreta impulsada por dos caballos que galopan en medio de la selva; entretanto una semilla de álamo negro llega a la mano de *Zambo*, quien bañado por la luz de la luna espera para el ataque a sus enemigos.

Zambo se lanza al ataque acercándose al barco en donde estaban los esclavos, él, se percata de que tan cerca están los enemigos, mientras tanto, en la celda, una de las esclavas de alta edad presiente la llegada del héroe; se inicia así la historia de un liberador de esclavos y con ella las predicciones de lo que a continuación les sucedería a los captores...Uno de los hombres que llevaba los esclavos es tirado de un golpe, los hombres restantes aceleran el paso intentando escapar pero se rompe una de las ruedas. La anciana que hacía las predicciones aparece frente al hombre del parche, ella le advierte que vienen por él. Durante su escape el esclavista perdido en la selva grita y la sombra de *Zambo* se ve en la oscuridad.

Este es el primer número publicado como preámbulo a la historia, nos muestran dos de los personajes principales, *Zambo* y *Marko*, los pilares fenotípicos de este análisis, dos personajes en los que radica el interés racial y las transformaciones que estos tienen en la historia conforme se va iniciando la travesía del héroe. En el desarrollo de la trama, estos dos personajes marcan un ritmo entre las dualidades de lo bueno y lo malo, lo que da pie a que los estereotipos se fundamenten en un ciclo narrativo que afirma las matrices pentagonales de la raza.

El número uno inicia con el personaje del hombre del parche contando la historia de lo sucedido en la selva, dice que el oro no vale la maldición que este lleva. Después de un tiempo en el puerto de la ciudad aquel hombre es acechado por algo o alguien, y por el pánico que siente cae al mar.

Ya en la ciudad de Granada, en el Nuevo Mundo, aparece *Don Antonio*, el baluarte de la corona y padre de *Madeline*, mientras conversa sobre la bienvenida, un hombre les ofrece fruta de agradecimiento por un favor, a lo lejos se encuentra *Zambo* y *Salomao*; *Madeline* escucha el sonido del birimbao que toca *Zambo*, en ese instante se le acercan unos niños quienes conversan con *ella* mientras otros roban a un hombre de buena vestimenta, el hombre se da cuenta y envía a perseguirlos, *Don Antonio* trata de detenerlos pero es muy tarde, una de las niñas que robó aparece corriendo en un callejón y se tropieza con *Zambo*, dejando caer la bolsa que llevaba con manzanas, la niña asustada pide que no le haga nada, *Zambo* le brinda la mano, en eso, llegan los hombres que la perseguían, *Zambo* la defiende y termina rápidamente la pelea. En un muelle esta *Jhosep* un marinero y mercenario ebrio que habla

con *Marko* del encargo dado por el Sevillano, dicho encargo es liquidar al liberador de esclavos.

De nuevo *Zambo* aparece en medio de la selva bañado por la luz de la luna, una voz en *off* describe los poderes místicos y motivaciones del héroe. Durante su vigilancia de la selva se encuentra un rastro de caballos, personas y un cigarrillo con el logo del Sevillano, cuando sigue el rastro llega a una zona en llamas, un pueblo de hombres liberados entre los escombros la niña que *Zambo* había salvado antes le cuenta en agonía sobre los atacantes, cinco hombres fueron los que destruyeron el pueblo; *Zambo*, atónito, ve como cae una moneda de las manos de la niña mientras esta muere.

El número dos, muestra tres nuevos personajes que en el pentágono son ubicados en el sitio de los blancos, también nos ubica en un espacio y lugares de narración, según sus nombres es claro que son de colonia española, aunque con ubicación incierta, ya que solo da el dato de Suramérica; estos elementos dejan claro que la época específica es durante la conquista y el establecimiento de las colonias españolas, con todas las dinámicas de la época.

El comic número dos presenta a Salomao, un anciano ciego, líder místico, quien funge como guía de *Zambo*, este hombre habla con un indígena de la decisión que ha tomado el consejo sobre *Azúk (Zambo)*, considerando que los ataques a los pueblos y la cruzada de liberación traerían problemas para la ciudadela. Mientras tanto, *Zambo* medita sobre lo sucedido y presente la decisión de los sabios del consejo; habla con una mujer que le dice que pone en peligro a todos con su actividad como "liberador", de repente la mujer se percató de que un niño los observa, *Axe* quien admira a *Zambo*, le dice que juntos acabarán con los malos. *Zambo* se pone en marcha al salón del consejo, allí el indígena amigo de Salomao dirige la palabra a los sabios, cuatro hombres mayores, dos de ellos indígenas y dos de origen africano.

El indígena muestra las intenciones de unirse a la cruzada de *Zambo*, pero los sabios niegan esta petición por los peligros que representa, al escuchar esto, Salomao entra en ira y un trueno cae, *Zambo* se retira del lugar recordando la muerte de su padre tras una pelea contra *Marko*.

Mientras tanto *Don Antonio* observa por la ventana de su cuarto y cuenta la historia de una tormenta como la que sucede en ese momento, al terminar la historia el virrey quiere que su

hijo se case con su hija *Madeline*, la mujer que lo escucha, su esposa y madrastra de *Madeline*, le deja claro que no tiene ningún problema con que ella regrese a la casa y que le parece bien que ella se case con el hijo del virrey; al final de la conversación *don Antonio* le dice que serán buenas amigas y ella responde afirmativamente con una sonrisa malévolamente.

Por otro lado, en la hacienda del Sevillano *Marko* y otros capataces torturan a dos hermanos esclavos haciéndolos trabajar en la lluvia moviendo algunos caballos, mientras movían lo hacen, el par de esclavos hablan sobre el liberador, *Marko* se da cuenta y los manda castigar, tras la orden, uno de los capataces golpea un caballo, que reacciona y patea a uno de los esclavos dejándolo gravemente herido, el hermano entra en ira y ataca a *Marko* quien lo deja en el piso de un golpe.

Mientras *Madeline* está en su habitación hablando con una de las sirvientas, su nana *Bamba* le cuenta sobre su madre de origen africano y de lo que presagia una noche de tormenta, *Madeline* le pide que le cuente todas esas historias en especial la del liberador de esclavos, *Bamba* trata de persuadirla de que no es algo importante, pero *Madeline* insiste y al final, ella accede. Entre tanto, en la selva, un nativo es torturado por los *Ducado* un grupo de mercenarios quienes buscan a *Zambo*, al final el nativo termina diciendo lo que sabe y *Gustav* un espadachín miembro de los *Ducado* lo asesina, mientras tanto en las catacumbas de la ciudad aparece el Sevillano.

Este es el último número que se describe de manera general, pues en él se terminan de presentar los personajes que en los siguientes números serán protagonistas de la historia. En este número, el estudio se centró en la cantidad de personajes fenotípicamente diferenciados en su representación, siendo el único número lo suficientemente cargado de estereotipos y representaciones raciales para completar las matrices de sentido, como ejemplo es el caso de conflicto entre el héroe, el consejo de sabios y la aparición de los *Ducado*.

En los dos siguientes números (3 y 4) se encuentra la confrontación entre *Zambo* y los *Ducado*, el desarrollo del personaje del Sevillano, el encuentro entre *Zambo* y *Madeline*, finalizando con la incógnita de un nuevo enemigo creado por el Sevillano.

En el número tres inicia con un español (*Gonzalo*), quien lleva unos esclavos indígenas encadenados, en su trayecto por la selva se encuentra con un espíritu, quien lo ahuyenta y lo

hace perder. Después es recatado por unos indígenas que lo acogen y después de un tiempo, Gonzalo ya siendo parte de la tribu es atacado.

Mientras tanto, doce horas antes de ataque a Gonzalo en la hacienda "La Encrucijada", Madeline pinta mientras Bamba le habla de su infancia; la niña, distraída pensando en la noticia que su padre le ha dado en la que le informa de su compromiso de matrimonio con el hijo de del virrey; Bamba la nana de la niña, trata de consolarla y la lleva de paseo por la hacienda.

En una ventana se ve a la mujer de don Antonio mirando como Madeline y Bamba salen de la casa, ella desprecia a Madeline y busca la manera de deshacerse de ella mientras se mira en el espejo.

Luego en una zona selvática, vemos a Zambo caminando con su traje de vagabundo, mientras piensa sobre una moneda que encontró en las aldeas destrizadas, entonces se percata en la copa de un árbol, ve a alguien, patea el árbol y cae Axe, el niño le dice que quiere ir con él, pero Zambo se reusa y lo deja allí.

Esa misma noche en las catacumbas de la ciudad de Granada, se discute sobre promesas de tierra y esclavos que no han sido cumplidas por el Sevillano quien en ese momento llega y les cuenta a los nobles sobre su plan para deshacerse de una ley que limita la tenencia de esclavos y de la criatura que los sabotea. con la influencia que tendrán el gobernador sobre el hijo del virrey y de Madeline, quien será el que los presente, podrá manipular a don Antonio y al virrey, para así terminar con sus problemas. Uno de los presentes apunta con un arma a la cabeza del Sevillano quien la destroza con una mano, después de ese altercado, el Sevillano sale de allí.

En los aposentos de Gingiva, en la ciudad de los cielos, se encuentra Salomao quien se preocupa por el destino de Zambo ya que él es su antecesor en la cruzada por la liberación de esclavos. Al mismo tiempo en un pueblo libre se encuentra Gonzalo quien es perseguido por el Ducado. Gonzalo se enfrenta ellos, pero en ese instante llega Zambo para ayudarlo en la batalla. Li Xion Fu manda unas bombas de humo y en eso aparece un monstruo en forma de lobo quien lo ataca, a su vez es atacado por avispas que en realidad no lo son, desconcertado se percata que un murciélago gigante le muerde, confuso por los ataques ve

en un humo rosado la figura de su madre, él le pide perdón mientras ella se esfuma. En ese instante cae una bomba frente a Zambo y un hombre lo manda a volar a una de las cabañas, él se replica que debe levantarse y se desvanece.

En el número cuatro. Es la culminación de la pelea entre Zambo y el Ducado, el enfrentamiento se reanuda con un recuerdo de Zambo y su padre, quien se marchaba para ir a luchar. A continuación, Jhosep discrimina a Gonzalo por haberse unido a la tribu de nativos. En ese momento Zambo se pone en pie y termina con el Ducado con una serie de golpes.

En la hacienda La Encrucijada Bamba y Madeline se preparan para una expedición a la selva mientras Don Antonio habla con el gobernador por la situación del compromiso con el hijo del virrey. Ya en la selva Madeline se monta en una balsa, el guía le dice que si se sube podrá ir a donde se encuentra la mejor vegetación para dibujar, al subirse, el guía las empuja con el pie, dejando que el río se las llevara. Aquel guía era un matón de la mujer de don Antonio, que es envenenado por ella en el momento que le informa que se deshizo de Madeline y Bamba.

Madeline y Bamba se encuentran a la deriva en el río y son atacadas por nativos quienes les disparan unos dardos, uno de esos impacta en el cuello de Madeline quien se desvanece y cae al agua. Bamba pide auxilio a la vez que se acercan a una cascada en ese instante Zambo la rescata y se percata del dardo y la cura, aunque temporalmente, ya que el veneno es muy potente y debe tener atención lo más pronto posible.

Al mismo tiempo en la ciudad el Sevillano le exige a su brujo que le dé una medicina ya que el efecto se está pasando muy rápido. Entre las exigencias del Sevillano el brujo le cuenta que sabe que lo atormenta y que el Ducado ha perdido contra el héroe, pero que no se preocupe ya que el infierno le enviara a alguien para que le de caza.

Es así como termina el último número del comic Zambo Dendé, una muestra de los cinco comics publicados en el ADN y que son la muestra de investigación. Se discriminó la historia de forma tal que, en el caso de la representación racial, fuese visualmente la más detallada y con gran variedad de elementos fenotípicos. En los números descritos anteriormente, la delimitación de los elementos narrativos y los elementos de la viñeta que se establecieron

dan una breve descripción que contextualiza y enseña el producto visual narrativo del cual este proyecto de grado está haciendo análisis⁹.

En búsqueda de los personajes

El comic *Zambo Dende* nace en el mundo del consumo, en una sociedad dividida entre las imágenes consumidas a diario como una guía visual positiva, de acceso rápido que puede llegar a tener mensajes contradictorios como lo son aquellos estereotipos negativos de un contexto que se reitera en el discurso y la forma de construcción de un personaje.

En Colombia, la diversidad cultural crea representaciones del otro, como en el caso de *Zambo Dende*, una clara representación racial, al igual que en la conquista de América y la Colonia, la categorización por las características fenotípicas de esa época también es encontrada en la actualidad en los medios de comunicación. Entre las más evidentes representaciones, se encuentra la del negro/ afro, una imagen clara de la categorización etno-céntrica de occidente, de lo salvaje y mágico.

Para entender el comic, inicio con el análisis de las unidades significativas. Uno de los elementos característicos son las viñetas “espacio virtual de la diégesis y momentos de acción” (Mejía 2001), las viñetas componen toda la narración del comic, de forma continua que lleva al lector a percibir una historia. En *Zambo Dende*, la composición de viñetas y ritmo son muy especiales, ya que en cada una de ellas se percibe una representación del sujeto, entre plano detalle y primer plano, la narrativa presenta a cada personaje en un contexto o lugares muy propios de los estereotipos y concepciones raciales.

En las viñetas se priorizaron los *elementos de la viñeta*, en especial los personajes, ya que es donde recaen las características fenotípicas raciales; tomamos entonces los números y las viñetas en las que para cada personaje fue tomado como "común" el rol que este tiene dentro del comic y se generaron así las subcategorías de los personajes en relación con si antagonistas y protagonistas eran blancos o no blancos (indígenas, afro, mestizos).

⁹ Para conocer mas sobre el comic Zambo Dendé ver anexo 2

Entre los que se pueden denominar blancos, ya por su origen o sus características fenotípicas evidentes, existen quince personajes en todos los números de *Zambo Dende*, cada uno con un mayor nivel de relevancia en la historia, como es el caso de Madeline y el de Marko (imágenes 8 - 9 pág.46) que son personajes principales, en comparación a los secundarios que son del mismo tipo de representación, como es el mercader de esclavos-mercenarios y los perseguidores. Esta clasificación, permite establecer una pequeña comparación: mientras que los personajes blancos los blancos tienen a quince personajes personajes en el comic, los no blancos cuentan con diez personajes; aunque cabe aclarar que el héroe tendrá su propio apartado más adelante, al ser el personaje clave de toda la historia y del proyecto, es excluido de esta clasificación.



imagen 8 Marko, Zambo Dende 2014 pág. 2 recuperado comic ADN # 0



imagen 9 Madeline Zambo Dende 2014 pág. 8
recuperado comic ADN # 1

Los elementos que se analizaron en esta historia partieron de las viñetas que se encontraron en el comic como imagen única, es decir, en un nivel semiótico en el marco de las macro unidades, en donde cada elemento se analizó desde el aspecto fenotípico, discriminando cada personaje para que tuviera una clasificación dentro de las matrices raciales y así llegar a un posterior análisis narrativo de cada uno de ellos, deconstruyendo el discurso de *Zambo Dende*.

La delimitación de las matrices se focalizó entorno a la dualidad encontrada en los personajes y los villanos, una dualidad europea y africana, que por ejemplo entre los personajes secundarios, el hispano fue tomado como “criollo”, y refiere a esos personajes que en la narrativa son nacidos en el nuevo mundo; respecto a los nativos americanos solo aparece un personaje, todos ubicados en el pentágono racial establecido por Nixon (imagen 1).

Los personajes blancos se caracterizan por llevar un color de piel y cabello claro con origen europeo, como es el caso de *Marko*, este personaje por su gran importancia fue una de las claves para entender las representaciones de este comic. En cuanto a los personajes de etnias diferentes como los hombres del consejo y el Ducado se unen para entender cómo las

representaciones ubicadas en el mapa de T. Según su origen tiene una relevancia específica para entender que *Zambo Dendé* está cargado de imaginarios raciales muy específicos, como se mostrará más adelante. A continuación, se hablará con mayor especificidad de los personajes divididos por villanos y los “buenos”.

Villanos

Para entender cada personaje se crearon subcategorías, que ayudan a entender el código estético que se encuentra en *Zambo Dendé*. Desde el inicio, en el análisis de las unidades significativas se encuentra al villano, representado en el hombre blanco, caracterizado como un personaje arquetípico de villano, entre estos se encuentra el esclavista o mercenario, *Marko*, *el Sevillano*, *Joseph*, la señora, *Gustav de la Croix*, *Boris Soloviov* (miembros del Ducado), uno de los brujos, los capataces, la elite del nuevo mundo, el hombre gordo y los perseguidores, todos tomados del comic para definir a los personajes que construyen las narraciones de la historia.

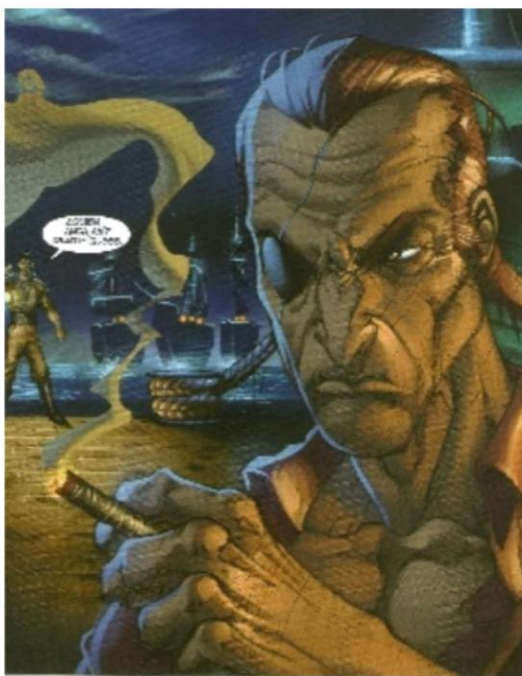


imagen 10 Rojo 1 *Zambo Dendé* 2014 pág. 11
recuperado comic ADN # 0

La historia se cuenta como una universalidad, entendiendo que fue el europeo quien impuso su historia como única, es así como en la época actual ciertos modos de lectura están codificados en las imágenes; para el villano, su estereotipo nítido a la hora de realizar la lectura de un comic se basa en el físico repugnante como “traducción visible de sus cualidades morales [...] con mayor o menor estilización o fantasía, los villanos llevan su maldad inscrita en su rostro, lo que les hace fácilmente identificables y que acentúan su contraste con el héroe” (Gasca & Gubern, 1994, pág. 92), para los personajes blancos que llevan el rol de villano en *Zambo Dendé*, dentro de las características del Ce, el villano es el arquetipo que se encuentra relacionado a la sombra, la cual representa lo indebido, lo moralmente incorrecto, de ahí que el villano sea la contraparte del héroe. Para terminar con la descripción de Ce, el prototipo como uno de los rasgos necesarios para construir visualmente al personaje y sus características, está entre los elementos que caracterizan a un pirata o mercenario, ya que el prototipo de estos encaja en el estereotipo de los villanos en la época de la colonia y el siglo XVI en Europa.

Así mismo las características prototípicas que son comunes en los personajes de villanos es el cabello largo, el consumo de tabaco y la camisa abierta, para algunos como *Marko*, y para otros el estereotipo es el villano adinerado que tiene características como su forma de vestir más elegante, de acuerdo con la época, joyas y otros elementos ostentosos que son característicos del estereotipo de hombre adinerado.

Dentro de los villanos, el mercader de esclavos se halla entre cinco opciones de personajes que aparecen en cuarenta y dos viñetas en los tres primeros números, de las cuales Rojo I (imagen 10), que se denominó de esta manera para distinguirlo de otros, ya que el color de su camisa es rojo siendo el único con un color de este tipo y con mayor número de repeticiones.

Este personaje aparece veintiséis veces en dos números, siendo el personaje/ imagen más estable y con mayor número de repeticiones en comparación a los demás. Para desglosar este elemento que se llamó Rojo I, ya que muchos de los personajes analizados, no son esencialmente principales en la historia y no tienen un nombre dado, pero que son importantes para la investigación, ya que se convierten en engranajes narrativo-visuales de

las representaciones raciales en el comic; de esta manera, Rojo I es el primer elemento de las viñetas a analizar.

Entre las viñetas con mayor relevancia grafica se eligieron dos, en las que se logra identificar los rasgos más característicos del personaje, siendo imágenes propuestas a analizar (imagen 1-10), en las que se realizaron una serie de contrastes para lograr entender cómo se construye este personaje y su código estético. En un inicio se desglosan las características arquetípicas de este personaje, las cuales son halladas en relación con las historias de los piratas, capataces y mercenarios que en los relatos históricos de la colonia y la conquista tienen una forma violenta, imponente de él líder, traicionero y cobarde frente al héroe; todas cualidades del arquetipo de mercader de esclavos de Rojo 1.

Entre los estereotipos más comunes entre los antagonistas, villanos y contraposiciones al héroe, son los personajes que se entienden como ladrones y quienes, para la narrativa colonial, entran en dinámicas de subyugación de los esclavos. Durante la narración, el hombre blanco se representa en acciones de violencia en el sentido de considerarse *inferior*, ahora bien, en el caso de los *no blancos*, como Rojo I, se trata un estereotipo de esclavista. En las características prototípicas se encuentran los elementos de un pirata, los que se caracterizaban por parche en el ojo, camisa siempre abierta, aretes, cabello largo y armas de fuego, todos elementos principales usados en la narración para la confrontación, otros elementos esenciales hallados en el personaje son sus características fenotípicas: cabello claro rojo o rubio y blanco, razón por la que fueron ubicados dentro del pentágono como hombres blancos.

Al igual que Rojo 1, los perseguidores, el capataz y *Marko*, llevan estas mismas características del código estético, con la diferencia que las normas morales clásicas de un hombre de estatus están implícitas en él, es decir que es un personaje refinado con costumbres de urbanidad y léxico menos coloquial, generando algunos cambios o adiciones al arquetipo del villano, siendo el personaje antagónico más relevante en la historia de este comic, se encuentra en cuarenta y tres viñetas, tres números y dieciséis páginas. En la narración, *Marko* tiene como papel arquetípico principal la sombra, ya que es el antagonista de *Zambo* desde la infancia, como se puede evidenciar en su edición número 2, al igual que Joseph Campbell, muestra en su libro *El hombre de las mil caras* (1949), *Marko* es el “guardián del umbral”,

es a quien el héroe debe vencer en primera medida para avanzar en la aventura ya que “Detrás de ellos está la oscuridad, lo desconocido y el peligro” (Campbell, 1949, pág. 50). Este personaje es uno de los principales antagonistas, además de ser parte esencial de la situación arquetípica del nacimiento del héroe, es quien asesina a sus padres dejándolo a su suerte. La sombra es parte del inconsciente colectivo que muestra "qué es lo incorrecto y lo malo" almacenado en el inconsciente, la contraparte total del héroe con quien está en continua lucha y quien le pone la primera prueba al héroe. En este caso, Marko busca encontrar y destruir al héroe por su misión liberadora de esclavos, siendo así el único antagonista principal durante los tres primeros números, ubicándolo entre los villanos como el más vistoso, aunque también entra en el estereotipo del secuaz del Sevillano, pese a que en el primer capítulo sea el protagonista durante la mitad de este.



imagen 11 Marko, Zambo Dendé pág.4 recuperado comic ADN #0



imagen 12 Hombre gordo Zambo Dendé 2014 pág. 1 recuperado comic ADN # 0

El siguiente personaje por analizar es el hombre gordo rico o adinerado, aunque es un personaje secundario (aparece solo en el primer número con quince viñetas). Este estereotipo se caracteriza por llevar ropa distintiva y ostentosa, que hace referencia a un hombre que demuestra su poderío económico, estas vestimentas lujosas al igual que “el cache han sido prendas emblemáticas y ostentosas que han servido para definir la condición opulenta y lujosa del rico” (Gasca & Gubern 1994, pág. 78), encajado en el prototipo de hombre gordo que porta joyas, ropa elegante y las características gafas redondas propias del estereotipo del hombre mayor adinerado. Entre otros personajes este código estético también es visto en *el Sevillano* (imagen 13) y en *Don Antonio* del cual se hablará más adelante, aunque *el Sevillano*, es la caracterización del mal en el comic, es la representación arquetípica más fuerte de la sombra, ambos personajes, el hombre gordo y *el Sevillano*, son ubicados como villanos por sus acciones de antagonismo y dualidad hacia uno u otro personaje; *el Sevillano* por su parte, siendo el enemigo principal además de *Marko*, es representado como un hombre al cual solo en una de las viñetas en que aparece se le ve el rostro, ya que en todas las apariciones se le ve encapuchado, por lo general en las sombras, el misticismo de la sombra que baña a este personaje es clara desde su primera aparición en el comic número dos. A su vez el Sevillano presenta a otro personaje que representa la elite del nuevo mundo, al igual que casi todos los villanos de este comic son hombres blancos que reclaman el poder del nuevo mundo, entrando en el papel de secuaces del *Sevillano* quienes van en contra de *Don Antonio*.

Los siguientes antagonistas son *Los Ducado*, seis personajes cada uno con una nacionalidad distinta, *Li Xionggun Fa* un oriental, *Gustav Lacroix* un belga de padre español y madre francesa, *Boris Soloviov* un ruso, *Chipay "el Canival"* un aborígen pigmeo, *Abdel Azim* un hombre saudí y *Joseph Mckenzie* un almirante irlandés que se convierte en un mercenario, este último es el más relevante, como jefe del grupo de mercenarios que va tras *Zambo*, con la finalidad de terminar con la misión del héroe, la cual es liberar los esclavos, las características estéticas de este personaje son similares a las de *Marko*, con una variación en su estereotipo, ya que el usado es el de un marinero donde su vestimenta y sus hábitos son muy característicos del estereotipo narrativo de un marinero ebrio. *Joseph* un mercenario conocido de *Marko*, quien le da la misión de buscar a *Zambo*, este personaje tiene apariciones en los cuatro números del comic, siendo uno de los guardianes del umbral.



imagen 13 el Sevillano Zambo Dendé 2014 pág.17 recuperado comic ADN # 3



imagen 14 Chipay Zambo Dendé 2014 pág. 28 recuperado comic ADN # 2

Para este trabajo de grado este grupo de villanos tiene una particularidad, los tres pertenecen a una etnia o nacionalidad distinta, la representación está envuelta en un número de estereotipos negativos y narrativos, como se ve en la página veintiocho y veintinueve de comic N°2 (imagen 15). En estas se encuentra una súper viñeta¹⁰, la cual presenta a todo *El Ducado*, y especifica roles. Uno de los estereotipos racistas manejado por los comics es el de caníbal, que es ilustrado en el pequeño pigmeo *Chipay* (imagen 14). Dentro de sus especificaciones detalladas en el cuadro de dialogo, se encuentran las habilidades que lo caracterizan que son “agilidad y canibalismos”, este estereotipo racista está entre los más usados en el comic, “producto de la cultura occidental y etnocéntrico, [...] la figura del caníbal, casi siempre africano” (Gasca & Gubern 1994). Para el punto de caracterización del elemento a analizar, *Chipay*, entra en una nueva casilla en el pentágono racial, siendo el único afro del grupo de villanos.

Teniendo en cuenta el origen de los personajes también se encuentra un concepto occidental del mapa en T y en O de Isidoro de Sevilla, el cual resalta Mignolo (2010), ya que todos los personajes de villanos son nacidos según la distribución religiosa y según los hijos de Noé.

¹⁰ Es una unidad de contención estructural y de atención visual, en donde el continente de la viñeta (lo literal) se convierte en una pagina entera. (Mejía, 2001. Pág. 57)

Que en este caso es evidente en la representación del Ducado, Asia con *Li Xiogun Fa, Abdel*, y *Boris*, África con *Chipay*, y por último, están *Gustav* y *Joseph* en Europa.

De esta manera se formaron las matrices, en este caso en específico son los antagonistas o villanos, donde se encontraron dos puntas del pentágono, las cuales son el blanco, como el occidental de cabello claro de origen europeo, que puede ser o un mercenario, o un hombre opulento y el afro asiático, con características estereotipadas de su etnia o lugar de origen, es decir referencias claras a una representación occidental del mismo, cayendo en un cliché del estereotipo, una clara visión de los viajeros coloniales, los cuales daban categorías de canibalismo a cada población que no sucumbía al estado sociocultural del que ellos venían y que querían imponer en estas sociedades. En el comic *Zambo Dendé* se encuentra un código estético de los villanos en dos personajes que representan a una raza o etnia en particular, *Marko “seis muertos” Mcgloin*, como un personaje principal, el cual es blanco de origen europeo y *Chipay “el caníbal”* como un personaje secundario, de origen africano.



imagen 15 Los Ducados Zambo Dendé 2014 pág. 28 - 29 recuperado comic ADN #2

Los “buenos”

En este apartado denominado "los buenos", hay representaciones más variadas entorno al pentágono etno-racial, se aborda en esta parte la búsqueda del código estético de los personajes, y está dividida en dos arquetipos literarios muy significativos: el sabio y la mujer en aprietos. Su relevancia es alta en la narrativa del comic; podemos identificar a *Madeline*, un personaje con una aparición en cuatro números y treinta y cuatro viñetas¹¹, la coprotagonista que tiene un código estético único en este comic, junto con encarnar el arquetipo de la mujer en apuros. El estereotipo que se usa en *Madeline* (imagen) es muy conocido, siendo este un clásico ejemplo de belleza como la mujer rubia de ojos verdes. Claro ejemplo de las representaciones hegemónicas, pero en esta investigación no es vista desde su papel de mujer en el comic, ya que esto no estaría enfocado en lo que en este trabajo quiso analizar, sino que es vista desde su denominación racial, ya que, al ser la hija del baluarte de la corona, en un contexto colonial, es vista de esta forma.



imagen 16Madeline Zmbo Dendé 2014 recuperado comic ADN #7

¹¹ Para ver mas de la tabla de aparición del personaje, ver anexo 1

Salomao es el otro arquetipo clave en la historia del héroe, el sabio o guía de Zambo, este personaje se caracteriza en general por ser un anciano, “el primer encuentro de la jornada del héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano), que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar” (Campbell, 1949). En el viaje del héroe, se encuentra este arquetipo, pero *Salomao* tiene unas características aún más específicas, ya que, en el contexto de comic *Zambo Dende*, *Salomao* es un anciano africano, que guía e instruye a Zambo en su lucha; *Salomao* a su vez tiene elementos como el birimbao, un instrumento musical africano, usado en el arte marcial de la capoeira y llevado por los esclavos africanos a Brasil. Estos dos personajes, claves tienen una ubicación similar a la de *Chipay* y *Marko* en las matrices de sentido, entrando en los vértices del blanco y el afro, con la diferencia de su importancia en la historia.

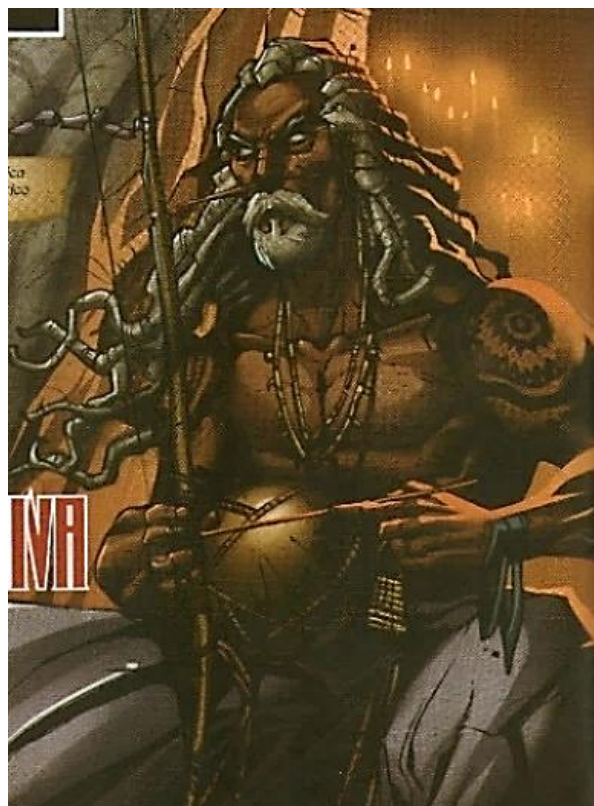


imagen 17 *Salomao Zambo Dende* 2014 pág. 2 recuperado comic ADN # 2

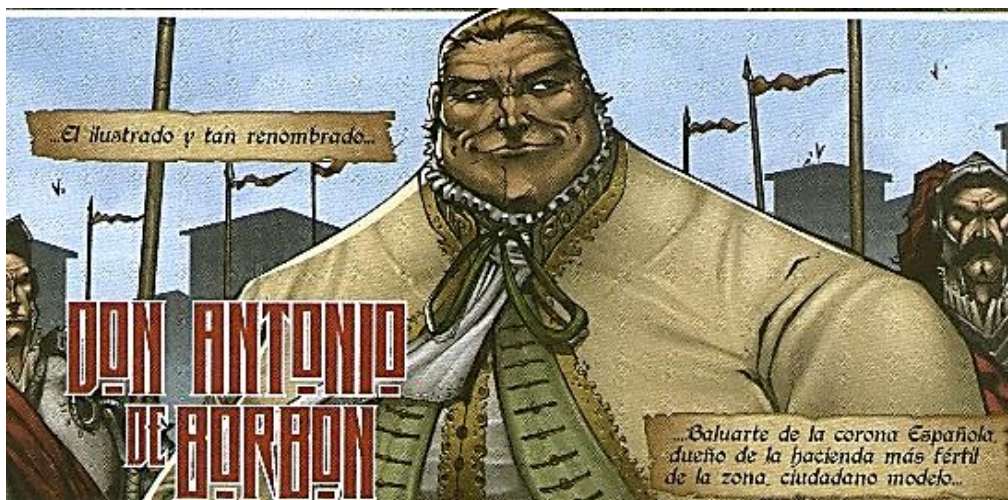


imagen 18 Don Antonio, Zambo Dende 2014 pág. 7 recuperado comic ADN # 1

Entre otros personajes secundarios que siguen el código estético del hombre gordo, como se mencionó anteriormente, es *Don Antonio* quien toma el arquetipo de padre, este fue involucrado en función de las matrices, ya que sirve como uno de los elementos que colaboran a la conciliación estas. *Don Antonio*, al igual que el consejo de sabios y el indígena, (estos tienen una única aparición en el número dos en la página ocho), son personajes con claves fenotípicas como su color de piel y vestimenta, que consolidan el uso de los pentágonos de Nixon, como matriz de sentido.

Después de haber identificado cada personaje, estos elementos fueron clasificados según su acoplamiento en las matrices. El término hispano como una de las categorías del pentágono de Nixon, no es evidente en el comic. Aunque en su análisis dicho término es tomado sobre las representaciones del criollo, como una raíz del hispano.

Entre los buenos, es obligatorio hablar del héroe, quien es la clave en toda la narración de un comic de superhéroes, *Zambo Dendé*, cuyo alter ego fuera del papel de héroe es *Azúk*, un hombre cuya principal misión es la liberación de los esclavos que en su mayoría son transportados por *Marko* y *el Sevillano*, quienes esclavizaron a los padres del héroe, inician su tragedia y desatan sus ambiciones de terminar con la esclavitud. En todos los aspectos *Zambo Dendé* sigue las funciones arquetípicas del héroe, además que, en su travesía sigue el mismo patrón mitológico, el cual se nombró anteriormente, es la aventura que explica Joseph Campbell.

Desde este análisis Zambo entra en el camino de la aventura ya siendo héroe, iniciando en el cruce del primer umbral, en donde se encuentra a *los Ducado*. Para este punto Zambo es situado en la central inferior de la matriz 2 (imagen 20), debido a la unión de dos categorías de esta matriz, siendo el producto del nacimiento de negro (africano) e indio (nativa americana), se hace esta aclaración, ya que el héroe puede clasificar de esta manera, siendo hijo de una indígena local y un rey africano.

Para finalizar esta descripción, *Madeline* y *Marko*, son los personajes principales que entran en la categoría de blancos; se tuvo en cuenta que son los personajes con mayor número de apariciones y elementos fenotípicos en esta punta de la matriz, para afro asiático, se tomaron a *Chipay*, *los hombres del consejo* y *Li Xion Fa*, para la categoría de hispanos, se toma a *Madeline*, siendo la única que establece su origen; para los nativos americanos se estableció al personaje indígena, la madre de Zambo, el amigo de Salomao y uno de los hombres del consejo; para finalizar el afro americano Bamba, quien cuenta el origen de su madre, dando a entender que ella nace en el nuevo mundo, como descendiente de africanos. En el mismo caso el siguiente pentágono enunciado por Mignolo (2010), y trazado por Whitten y Quiroga, da una luz, entre las representaciones, aun mas ligadas al concepto de raza en la colonia, a continuación, se observa dicha distribución por personaje en ambas matrices.

Esta primera matriz concreta una parte fundamental de los conceptos raciales modernos, es decir que, en cuanto a las categorías presentadas como blanco o hispano, son categorizaciones fundadas en el pensamiento occidental. De tal forma se observa que la relación blanco hispano tiende a estar poco concreta, ya que en el espacio narrativo que se presenta, esta categoría era totalmente nula, pero es esencial establecerla, ya que en el momento de interpretación que se dará más adelante las funciones de representación están ligadas a este punto, en donde la realización del comic es consciente de la forma de establecer distinciones étnicas en su discurso. Como valor agregado cabe establecer que el nivel de relaciones discursivas del comic se establece en el pensamiento occidental de composición de imágenes y la tipicidad de los personajes.

Al ubicar cada personaje en la matriz del pentágono racial de Nixon, se puede clasificar según su tipicidad y rol dentro del comic, como se observa en la imagen 19, la forma en que se consolidan estas matrices, cala perfectamente con las representaciones que muestra *Zambo*

Dendé, entendiendo como estos personajes continúan en una evaluación, acorde con el concepto raza que es concebida en la colonia, generando un marco de referencia para las representaciones visuales y así encontrar la comprensión de la raza en el contexto del comic.

Otro rasgo de cómo se comprende la raza, desde los conceptos de la segunda matriz de sentido (imagen 20), es la trinidad de categorías coloniales, fuertes no solamente en la representación, sino también en el discurso y narrativa, entendiendo bien que la forma de pensamiento de limpieza de sangre en distintitos personajes era poco catalogable. Es decir que el mestizo o el mulato no existen en este comic. Dado a su fuerte inclinación por la trinidad racial que se imponen en las representaciones e imaginarios sociales de la raza actualmente es definida por la trinidad del blanco, el indio (indígena o nativo americano) y el negro (afro o afroamericano), y es evidente que las delimitaciones sociales que se encontraban en la época de la colonia y posteriores, no son usadas en el comic; que además los rasgos sociales de esa época se ven limitados a la esclavitud, y es entendible que algunas formas de relación con el otro que eran vistas en la época colonial sean complejas, que además actualmente no son usadas, predominando dicha trinidad establecida como raíz de la categoría de raza como se explicó en apartados anteriores.

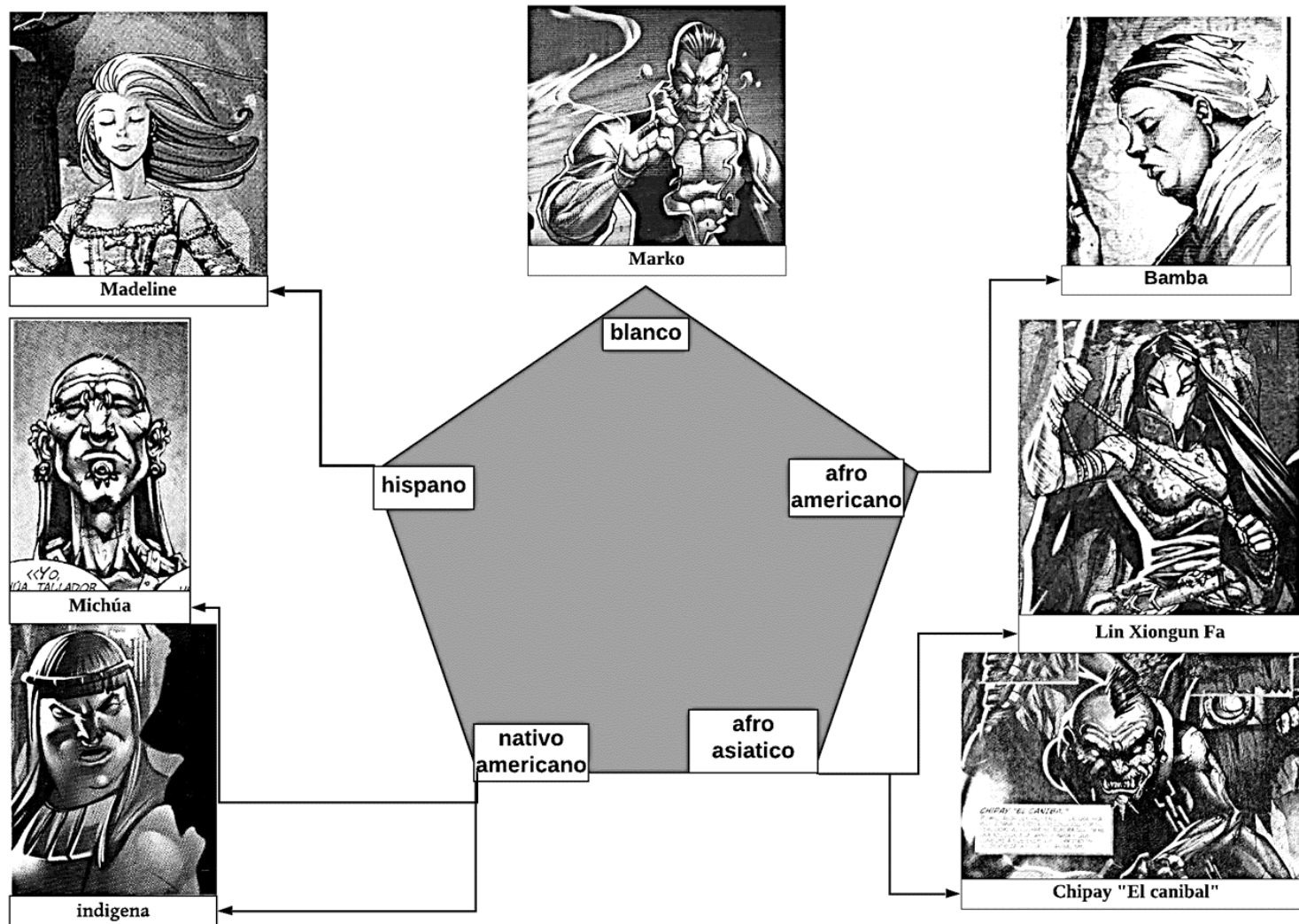


imagen 19 Pentágono racial, clasificación sobre personajes

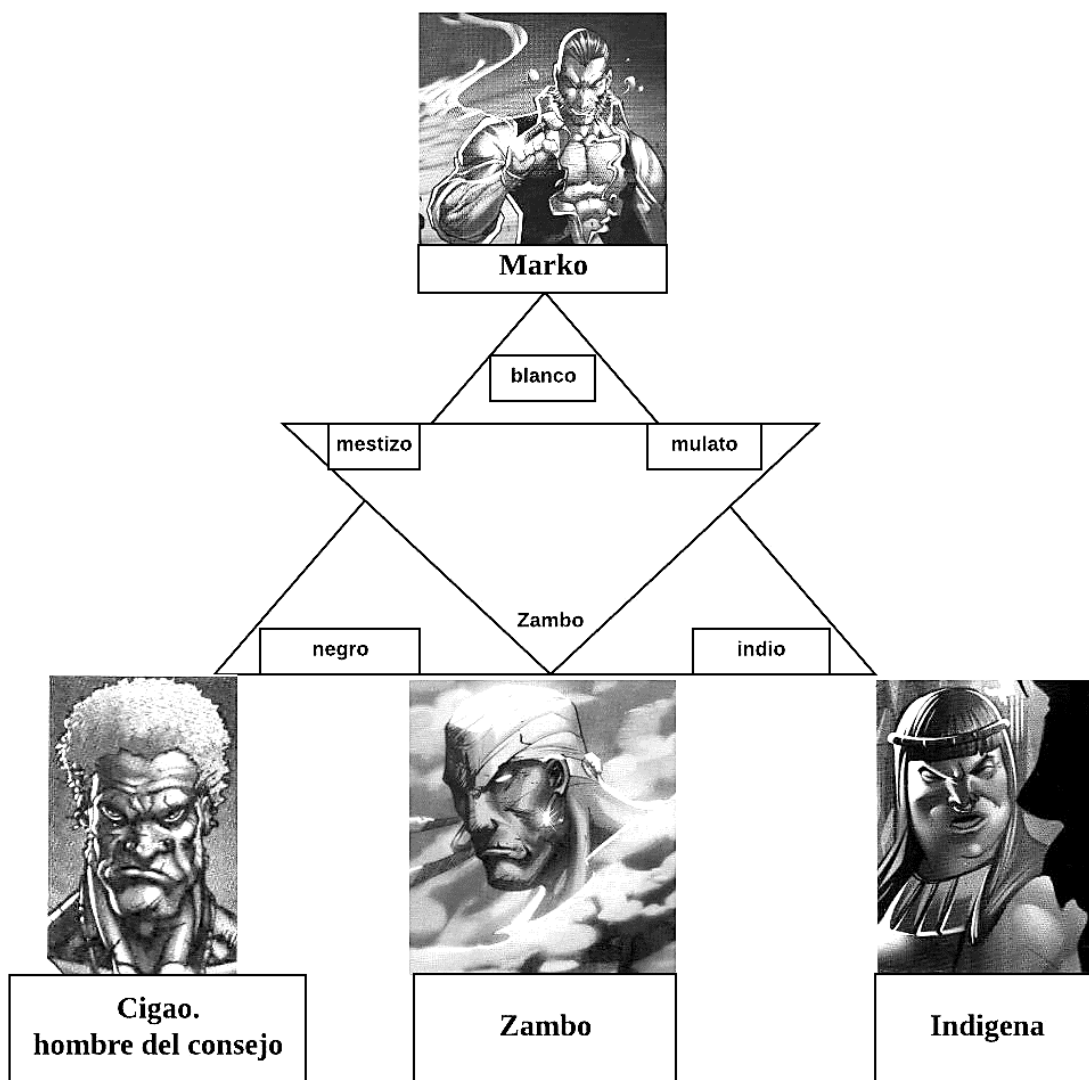


imagen 20 Pentágono racial. Triada

En el análisis de los pentágonos, el zambo, descentraliza al blanco de la matriz anterior, en comparación con el pentágono de Nixon, en este es posible ubicar cada personaje seleccionado en una de las categorías. Siendo la única coincidencia que el blanco está en la punta superior y a su vez en el centro, que a su vez deja ver una polarización entre los villanos y el héroe, que se encuentran en la parte inferior.

En vista de la polarización y validación de la segunda matriz, se estableció que de veinticinco personajes quince de estos son blancos, en relación número y representación los blancos son mayoría, dejando así categorías como el negro (afro asiático o afro americano) indio (nativo

americano), hispano (mulato, mestizo o criollo) solamente a diez personajes, comprendiendo que la estabilidad de representación en los blancos es mayor, repartiendo las demás categorías en los diez restantes, de los cuales seis de estos son afro o afroamericanos, en esta categoría también se encontró que se comparten algunos de los roles como el brujo/bruja o los hombres del consejo, este tipo de relaciones dejan como clave una dualidad fabulística entre el “negro” y el “blanco”.

En estrecha relación a la confrontación esclavo/esclavista, que está ligada a la temática del comic *Zambo Dende*, Pero el papel de los nativos americanos es relegado a un segundo plano, con solo cuatro personajes, al igual que en el punto de categorización del negro se comparten roles como son los esclavos, pero al tener tan pocos personajes las características narrativas son pobres en relación con otros personajes y roles.

El proyecto de grado se desplazó por las imágenes más pertinentes para una guía del sistema de signos que permitieran establecer la raza, partiendo de esta idea como categoría de un índice semiótico, que en general se usa como estereotipo, para hacer que la lectura de las imágenes sean de fácil comprensión, y haciendo uso de signos muy esenciales, como son vestimenta y los aditamentos propios de las etnias que se encuentran en la narración.

Comprendiendo la idea de índice de Peirce (1995) la raza no se podría tomar como signo ya que “son signos indicativos; son una cualidad material que se aplica de un modo puramente denotativo y no demostrativo, pero tienen la función de representar. Son signos indicativos” (citado en Morales, Armando. 2001). Se entiende entonces que este término no es tomado como un signo que la reafirma como categoría irrefutable, sino como una huella que la remite como un indicativo de conceptos con funciones simbólicas que dividen y clasifican al sujeto en unas matrices de sentido.

Las matrices entran en función de estos aspectos propios de cada estereotipo, delimitando las secuencias y las imágenes, en cuanto a cada signo tomado como argumento interpretativo de las expresiones y representaciones culturales, establecidas histórica y socialmente. Así, “las razas tienen la capacidad de designar algo, pero no de significar [...] Es decir, las razas no pueden llegar a significar más allá de lo que es observable” (citado en Morales, Armando. (2001). ¿Se puede negar la existencia de las razas humanas? Ciencias 60, octubre-marzo, 107-114, en línea). Es decir que, como tal los aspectos fenotípicos, fueron tomados para

destacar, percibir y definir cada raza según este criterio indicativo, y para llegar más a fondo, es decir, fuera de cada espacio perceptivo y rol narrativo.

Los sistemas simbólicos de Zambo Dendé, son clave esencial para la comprensión de imaginarios sociales, los cuales son basados en representaciones culturales, que dado el lenguaje del comic se compone de imágenes bidimensionales estáticas que están yuxtapuestas, objetos que tienen un carácter simbólico como son la luna, los espacios donde habita y accesorios.

El personaje en el que se usa una gran cantidad de simbolismos es en *Zambo Dende*; como un inicio se encuentra en una selva, sitio común de este personaje. Entre los simbolismos que se encuentran en este, además del misticismo que este efectúa en el personaje; “La selva fue dada como esposa al sol por los druidas [...] lo cual explica que los bosques fueran de los primeros lugares consagrados al culto de los dioses, suspendiéndose en los árboles las ofrendas (estaca de sacrificio)” (Cirlot 1954 pág. 102), esta definición es extraída del diccionario de símbolos de Cirlot, dada a una exploración de lo arbitrario de la cultura entorno al lugar natural, que explica el origen mágico en el que se desarrolla.

En adherencia a esto la luna entra a jugar el papel de reafirmación de lo místico, que genera un héroe ligado a la naturaleza, ambas nociones de luna y naturaleza se ven culturalmente como una parte femenina, el símbolo de la luna en el diccionario de símbolos de Chevalier se define:

La luna, cuyo disco aparente es de la misma dimensión que el del sol, tiene en astrología un papel particularmente importante. Simboliza el principio pasivo, pero fecundo, la noche, la humedad, lo subconsciente, la imaginación, el psiquismo, el sueño, la receptividad, la mujer y todo lo inestable, lo transitorio y lo sujeto a influencia, por analogía con su papel astronómico de reflector de la luz solar. (Chevalier 1986 pág. 661)



imagen 21 Zambo Dendé, 2014 pág. 1 recuperado compilado del comic Zambo Dendé

Siguiendo la misma línea de lo místico y femenino, estas definiciones dejan entrever las relaciones simbólicas entre lo místico y la raza, que a su vez separa al hombre blanco de la selva, un ejemplo de ello son las relaciones simbólicas que existen entre *Marko* y su lugar común, la ciudad. “En la génesis de la historia, según René Guénon, existía una verdadera «geografía sacra» y la posición, forma, puertas y ordenación de una ciudad con sus templos. Lo que explica la justicia del fratricidio de Rómulo.” (Cirlot 1954 pág. 134), es visible que *Marko* está en una relación de justicia, ligado a lo divino y sacro con el lugar común, es decir el lugar en donde habitan estos personajes. El paralelo de estos dos lugares comunes fue visto de tal forma que la ciudad se protegió de lo desconocido y fue construida fuera de la naturaleza, en otros diccionarios de símbolos de las mitologías citadas, las ciudades están dispuestas en formas cuadrangulares en contraposición de lo natural que se relaciona con lo circular.

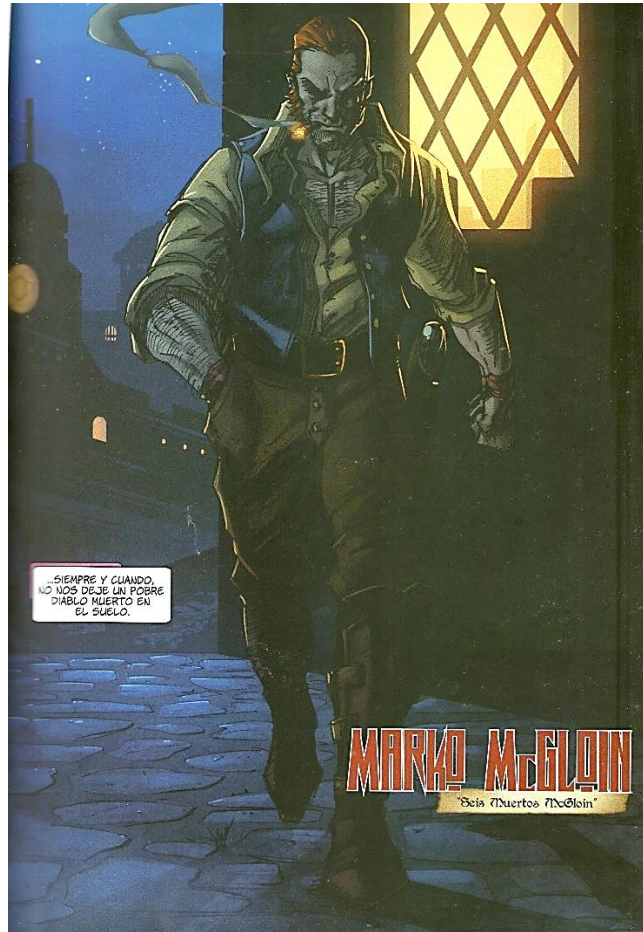


imagen 22 Marko, *Zambo Dende* 2014 pág. 13 recuperado compilado del comic *Zambo Dende*

Estos espacios que en que habitan los dos personajes principales, se establecieron como guía para los demás símbolos enfocándose en cada personaje clasificado en las matrices. Al igual que *Zambo*, el indígena *Salomao*, el grupo del consejo y cualquier grupo étnico distinto a los blancos, tiene como lugar común la selva, con excepciones como *Bamba*, quien por su estereotipo de mujer de servidumbre, se acopla a un sistema de significados más oscuros, ya que como mujer afro de la colonia acompaña a su dueña, por el fenómeno de representación es de gran volumen corporal, tipificado en otros escenarios bajo el mismo estereotipo, tenemos por ejemplo a "*Blanquita*" quien fue la cara del desinfectante "Clorox" en muchas de sus publicidades y comerciales, pero este no es el único referente visual, en la serie de televisión *Lo que el viento se llevó*, emitida en Estados Unidos en los años 40, que para Colombia llegaría a mediados de los 60, hay personajes con características similares; siendo

la vestimenta blanca una característica común en estos personajes, que a su vez puede tomarse como legisigno, que caracteriza a la servidumbre con estas cualidades y colores.



imagen 23 Blanquita, comercial de limpido 1986 recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Jbsed8p1>



imagen 25 Mammy, lo que el viento se llevó, serie de TV recuperado de <http://definemecultura.blogspot.com/2011/04/la-evolucion-de-hollywood-y-la.html>

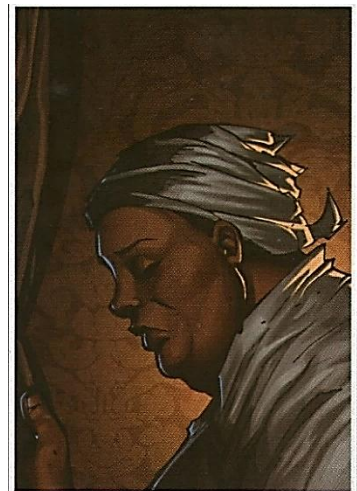


imagen 24 Bamba, Zambo Dendé 2014 pág. 24 recuperado comic ADN # 2

Este personaje es una clara evidencia del uso de los estereotipos raciales, de la forma mas indiscriminada, se podría debatir esta imagen como una contrucción de los imaginarios sociales, pero en este punto, se tomaron estas características entorno al lenguale visual del personaje para comprender que el sistema de representación se basa en simbolos claros como el de la nana, que para muchos esta representada con estas características.

Otros personajes que entraron como excepciones son *Jhosep* y el *Ducado*, cuyo sitio común es la selva, sin embargo, en relación con esto, *Jhosep* es el único que entra en transición con

los lugares como el conquistador; compartiendo características con *Marko*, este personaje transita entre los lugares simbólicos de la selva y la ciudad; líder de *los Ducado*, un marinero que según el diccionario de Cirlot “simboliza el enfrentamiento con el inconsciente y la pasión, la lucha al nivel de las fuerzas caóticas” (Cirlot 1954 pág. 337. diccionario de símbolos Labor S. A.), está en un punto medio en la narrativa, *Jhosep* está entre lo salvaje y lo civilizado.

El siguiente personaje es *Chipay*, que como se mencionó anteriormente, entra en la clasificación de afroasiático, al ser un caníbal es relacionado con esta parte animal que se clasifica en el marco de lo salvaje que “simboliza la parte primitiva, el lado inferior de la persona, el inconsciente en su aspecto peligroso y regresivo” (Cirlot 1954 pág. 398). Acorde a esto él es usado por *Boris* un domador ruso de bestias que a sus espaldas lleva una piel de lobo y en la mano la cadena con la que lo sostiene.

La cadena es un elemento que se comparte entre *Chipay*, los esclavos y el héroe, este elemento tan característico que simboliza la esclavitud, pero que en relación con el héroe y *Chipay*, los diccionarios hablan de la cadena como: “de un lado se asimila al caduceo de Mercurio y representa la doble corriente —involución, evolución— del universo” (Cirlot 1954 pág. 113. diccionario de símbolos, Labor S. A), además es “Símbolo de los lazos y las relaciones entre el cielo y la tierra, y de modo general entre dos extremos o dos seres. Platón alude a la cuerda luminosa que encadena el universo, la cadena liga el Cielo a la Tierra.” (Chevalier 1986 pág. 226. diccionario de símbolos. Barcelona, Herder). Estas dos visiones del símbolo se comprenden dependiendo de cada personaje. La forma en que se une la cadena en *Chipay*, es más próxima a la primera idea del diccionario de Cirlot involución y evolución, ya que este personaje es lo salvaje que está atado a su domador. En cuanto a *Zambo*, la segunda definición, es usada para dar la interpretación de la relación entre la misión del héroe y su legado familiar, el cual se incrusta en un juego de liberación y venganza.

Estos símbolos que se han estado describiendo van de la mano de la historia y travesía del héroe, que entre otras características están ligadas a la noción de guerrero, que en algunas culturas es también ligado al simbolismo de la cadena, por ejemplo, en algunas culturas irlandesas, “El simbolismo nos remite al dios ligador Ogmios (en irlandés Ogme) que es por

definición el campeón y el dios de la guerra” (Chevalier 1986 pág. 226), es así como el símbolo de la cadena se puede leer de dos maneras según su portador.

En otras está el Jaguar un símbolo que tiene su aparición en el comic numero 1 página 22, que en culturas de América, es usado por los guerreros pero también es una relación entre el cielo y la tierra. Otra noción del símbolo está en la cultura maya que representaba la luna “el jaguar representa a la diosa luna-tierra. En los manuscritos mayas y mejicanos la diosa luni-terrena se representa ordinariamente con garras de jaguar” (Chevalier 1986 pág. 601). De nuevo la luna se convierte en un punto de encuentro con el héroe.

El héroe como símbolo “también se adorna con los atributos del sol, cuya luz y cuyo calor triunfan sobre las tinieblas y el frío de la muerte: «La llamada del héroe» según Bergson”. en este caso la luna es el astro que acompaña al héroe, invirtiendo el significado, llevando muerte y tinieblas a sus enemigos. Estos dos últimos símbolos mitológicamente tienen un común denominador, Chavalier, describe este símbolo de la siguiente manera:

“En un mito de los indios yurucará del Brasil, recogido por Alcide D'Arbigny (Voyage dans l'Amérique méridionale. París 1884), el último de los jaguares, diezmada su familia por un héroe humano que quiere vengar la suya propia, trepa a un árbol e implora el socorro de la Luna y el Sol” (Chevalier 1986 pág. 602. diccionario de símbolos. Barcelona, Herder)

Durante la descripción de los símbolos que son usados en Zambo Dende, se toman como referencia los diccionarios de Chavalier y Cirlot, con el fin de encontrar una relación con la cultura, es claro que muchos de estos símbolos se consolidan desde una perspectiva occidental, como se describirá en el capítulo siguiente para entender e introducirse en la imagen del comic, ya que muchos de los símbolos que entendemos hoy en día como "naturales" fueron catalogados y definidos arbitrariamente en una cultura (occidental) y está a su vez en su búsqueda y conquista de otras, define lo que no conoce.

Las imágenes del comic Zambo Dende, tienen formas de significación que entiende la iconografía como unión de simbolismos concretos que generan una representación cada vez más clara y anclada a una función de apropiación de la raza, como se han descrito las formas y símbolos que identifican cada personaje, contrario a esto el lenguaje del comic convencional tiene rasgos ideológicos estampados en la morfología y construcción de la imagen, al estar

compuesta de la misma forma, las imágenes de Zambo Dende tienden a replicar dichas formas que en muchos casos son ligadas a conceptos históricos, como la limpieza de sangre, tal y como se ejemplifico en la descripción de los símbolos, los lugares comunes son congruentes con los discursos raciales de la colonia.

Personajes como *Bamba* son claros estereotipos de la mujer afro, los esclavos libres, el mismo héroe que ha tenido gran relevancia en construcción de la imagen y cada uno de los personajes mencionados anteriormente tienen una composición sólida, en el dibujo, y en el estilo de dibujo continuo y sin variaciones, con lugares y funciones determinadas. Cada imagen ubicada en las matrices fue clasificada por los personajes, un ejemplo es Madeline, quien para clasificar los recursos compositivos de la imagen se unió el significado del lugar con el papel arquetípico que dio como un resultado preliminar la reafirmación de dinámicas que se desarrollaban en la colonia.

El héroe por su parte tiene una iconología muy diferente a los anteriores, ya que el personaje sufre una transformación clave, una de las bases para el desarrollo del discurso de este proyecto , pues permite abordar las representaciones sociales entorno a la raza que este presenta; así como se observa en la imagen, el héroe en la historia inicia un viaje de transformaciones no solo espirituales sino que a su vez morfológicamente cambia, en el primer apartado se habló que es el único fuera de la trinidad racial, clasificable en la matriz primaria de raza, la cual desarrollaba una clasificación por castas.

El héroe se transforma en una imagen propia de la selva, como un hombre salvaje que entre más se acerca a la civilización, se transforma, es decir, que la estética del héroe varía dependiendo del lugar y rol, mientras que su interacción con el sitio es cambiante dependiendo de este, el simbolismo traspasa al objeto y se convierte en un nuevo significado. En este caso particular se ve que, dependiendo, su estética se liga a la estilización con un Zambo delgado sobrio y de tez clara (imagen 27), mientras que en otros la corpulencia y tez más oscura crea un imaginario del héroe que fluctúa en su ilustración.



Imagen 26 Zambo Dende 2014 pág. 17 recuperado comic ADN # 1



Imagen 27 Zambo Dende 2014 pág. 22 recuperado comic ADN # 1

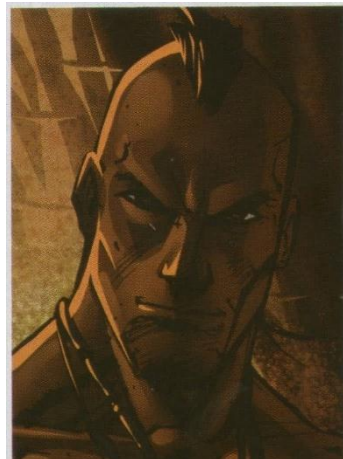


Imagen 28 Zambo Dende 2014 pág. 7 recuperado comic ADN # 2

Al igual que los súper héroes tienen un antifaz, zambo cubre su identidad aparentando ser un vagabundo, deja el turbante y usa un sombrero de paja, cambia sus armas por un birimbao, las transiciones del héroe, como se ve en muchos comics, crean una dualidad del héroe y su alter ego, como Superman y Clark Ken, el ejemplo más usado por los teóricos para describir a los héroes y mitos de la cultura de masas que se centran en la fantasía de estos personajes. Zambo entonces al ser el liberador de esclavos es un hombre grande corpulento, mientras que cuando es un vagabundo su lugar común es la ciudad o pueblo.

Zambo Dende tiene tres identidades, el vagabundo, el superhéroe liberador de esclavos y *Azuk* el cual aparece en la ciudad de las nubes, un lugar que está en medio de la selva escondido, en donde se esconde el consejo de sabios y Zambo, con esta última ubicación Zambo esta sin máscara con su rostro humano y con un particular peinado mohicano, esta identidad intermedia, más humana, con la agresividad siendo la única característica que comparten las tres personalidades del personaje de héroe y su continua lucha .

Atributos como estos los comparten muchos de los personajes, resaltando el conflicto que existen entre estas dualidades (esclavos y esclavistas. Héroes y villanos). El conjunto de los personajes, las viñetas y los símbolos que generan una imagen dentro de las matrices de sentido, establecen esquemas raciales que reafirman los conceptos de raza.

Con estos elementos simbólicos e iconológicos, se desarrolla un discurso, con herramientas del lenguaje del comic apropiándose de un lugar histórico de Latinoamérica. Se observó que al hacer uso de una serie de matrices de sentido entorno a aspectos raciales, es factible desarrollar una clasificación con conceptos de la limpieza de sangre, que enseguida al mirar los sistemas de símbolos, arrojan una clara concepción de la representación racial.

El discurso que se estableció en el comic *Zambo Dende*, asimila un lenguaje simbólico, ligado a un aspecto, la apropiación de un género del comic haciendo uso de simbología que identifica a los personajes en una época de gran importancia, clasificando así las jerarquías del sujeto, en donde es claro el uso de los estereotipos del “negro” / afro, la nana negra vestida de blanco, la mujer blanca y rubia. Todos ejemplos que dejaron ver no solo un comic que se apropia de una época y genera una historia, poco relevante para el ciudadano común en su vida cotidiana, pero que al seguir sesgado por estas representaciones visuales, genera unas representaciones sociales entorno al sujeto y más claras en cuanto a la concepción de raza; es decir que cuando se trata de términos como raza las concepciones que se tenían en la colonia y la nueva granada de limpieza de sangre siguen siendo evidentes y naturales.

Como se planteó, el discurso de *Zambo Dende* sugiere que la historia se apropie de un acontecimiento histórico a nivel americano que se fundamenta en el uso de recursos simbólicos propios de las etnias esclavizadas por los europeos como el birimbao, el peinado mohicano y el nombre de la ciudad, en este caso se recuperan elementos principales de la corona española; todos recursos narrativos que generan una identificación con el lector, de

fácil comprensión, al igual que se reconoce el birimbao como un instrumento música de la capoeira que en realidad constituía un "arma" en las poblaciones esclavizadas de África en Brasil; los recursos que se imponen sobre estas apropiaciones culturales, a un género que en la caracterización de sus personajes deviene en una estética occidental.

Zambo Dende en toda la construcción de personajes y narrativo, tiene un discurso dual, es decir que tiene dos caras. Hasta el momento todo lo que se trazó a nivel semiótico y descriptivo ha dado a entender que la raza como tal está implícita y que subyace una apropiación del género para la reinterpretación simbólica del héroe del comic en latino América, pero al igual que jugar con un arma de doble filo, las representaciones cómicas y estereotipadas tienen un sesgo. Este sesgo es visto en el análisis del comic entorno a la relevancia y facilidad a la hora de representar a personajes de origen europeo, los cuales están establecidos por la cultura visual, que se ve reflejada en el cine la televisión y cualquier medio de comunicación visual, por el cual se retomó en concepto de cultura de masas que se usó para el análisis del comic. El concepto fue de índole interpretativo de la cultura visual en general esta abarca los medios más populares.

En su gran mayoría los personajes de Zambo Dende son blancos, un sesenta por ciento de los personajes de este comic corresponde a un origen europeo, como ya se mencionó anteriormente, de este porcentaje, en general son villanos, solo un veinticinco por ciento de los personajes que se clasificaron como blancos no desarrollan un papel de villanos. “El discurso metafórico dominante de la política y medios de comunicación de occidente identifica de forma similar a los pobres del sur como amenaza de invasores extranjeros o como temible marea que nos engullirán a todos” (Van Dijk. 1997. Pág. 228), lo dicho hasta aquí supone de como los medios generan un pensamiento sobre el otro, es así como lo esboza Van Dijk, en los discursos mediáticos de occidente se muestra como los medios difunden una idea, al igual que en este caso el comic que hace parte de los medios de comunicación bogotanos, difunde una idea de maldad general en el europeo de la época de la colonia, generalizado a su vez un estereotipo general de los irlandeses, que es usado en caricaturas estadounidenses.

Dado que Zambo Dende es un comic que se ambienta en una época de violencia y esclavitud donde el poderío de los imperios del viejo mundo reinaba y subyugaba de diversas formas;

el comic en sí, al apropiarse afianza conceptos como la limpieza de sangre, que se reiteró en párrafos anteriores, siendo un concepto clave. Zambo (héroe) es hijo de una indígena y un rey africano, claro concepto de la catalogación de las castas. Zambo es un concepto que inferioriza al personaje, para su posterior ascenso como héroe redentor y liberador de los esclavos, marginados y oprimidos.

La razón de que Zambo sea una forma de clasificación racial inferior, no es más que por su concepción del término desde la formación de castas, aunque en muchos casos los catalogados inferiores eran los hijos de generaciones que se habían "mezclado" entre ellos, el término en la triada de raza que tiene mayor muestra de la "mancha de la tierra" es el zambo, esta implicación es tomada por la idea de superioridad del blanco, siendo deshumanizadora del indio, idea que nunca fue abolida en el pensamiento colonizador, además de la concepción del negro como mano de obra. En la imagen 20, el zambo es la unión de las dos categorías inferiores de la triada. Si bien *Zambo Dende* tiene la intención de crear un héroe latinoamericano en la época de violencia y esclavitud, la concepción más conflictiva de las categorías del sujeto es la de zambo, sin mencionar que en la tabla de castas el tornatrás es la forma inferior de las castas, la categorización racial no solamente concreta la inferioridad como un pensamiento discriminatorio que "no consiste simplemente en decir «eres negro o indio, por lo tanto, eres inferior», sino en decir «no eres como yo, por lo tanto, eres inferior»" (Mignolo 2005 pág. 43).

Esta triada demuestra que los términos como zambo, negro, indio y blanco son observables en las representaciones del comic, sin mayor claridad de los estereotipos. Es así como el mito del héroe es una ascensión a la divinidad, el zambo asciende como redentor entre las máscaras que usa, se transforma, para su misión y así poder avanzar entre los otros personajes que, para función visual son en su mayoría villanos que en las matrices son blancos; en la travesía el héroe, mientras más está cerca del lugar del blanco, la máscara lo transmuta en un personaje más estilizado y sin expresividad, la ambigüedad de la estética revela como las configuraciones simbólicas influyen a la hora de concebir a los personajes en especial al Zambo, que dejando ver una serie de transformaciones que dan lugar a una interpretación simbólica, que al interpretar cada una de esas transformaciones del héroe se acopla al blanco al acercarse a él.

Los estereotipos usados en el comic vienen siendo una forma en que el lector tenga una mayor facilidad en la lectura, pero al hacer uso de estos el imaginario del lector se reafirma entorno a las concepciones de raza, aunque en la actualidad esas terminaciones ya no son usadas, en los casos del caníbal, del indígena o de afro son todavía susceptibles a malinterpretaciones, como es el caso de *Chipay* el cual resignifica al etíope o al africano en este papel.

En este caso las representaciones se ligan a una resistencia del término de los imaginarios sociales, que aunque la lucha por desarticular estas categorías sigue en pie, y que según Quijano “La resistencia de las víctimas del racismo avanza en ciertas regiones y en otras encuentra no solo menor espacio, sino abiertos intentos de re-legitimación en otros” (Campoalegre & Bidaseca 2017, pág. 20), dicha re-legitimación, llega a estar implícita en la fijación del estereotipo como el indígena o el caníbal además su uso en los productos de la cultura de masas y visual.

Es así como el código morfológico se configura para instituir un relato que tiene dos connotaciones discursivas, en primer lugar, la apropiación del género para crear un héroe latino y como segundo, un discurso inmerso en las categorías y representaciones que se presentan en la colonia, siendo un discurso racista, ya que sus categorías del sujeto son fáciles de encasillar en las matrices de sentido racial que determinan el poder de la colonia y que siguen hasta la actualidad.

El discurso como fuente de la representación

En este apartado se busca definir las formas de lectura que se usaron para entender las imágenes y las representaciones visuales en su totalidad, comprendiendo el valor social de la imagen del comic como discurso que plantea unos imaginarios sociales.

El discurso, al igual que las representaciones sociales, tiene un contexto definido, además de las formas retóricas que influyen en la comprensión del sujeto en relación con el contenido del producto de consumo. Es así como los objetos sociales y culturales afianzan categorías de comprensión del entorno social; con esto se identifican funciones visuales que parten de

lo conocido y lo aprendido en la cotidianidad, al igual que términos como raza y racismo son reproducidos y naturalizados dentro del mismo escenario.

La naturalización de las representaciones de raza como categoría para entender al sujeto, se ve reflejada en la dinámica de representación en el discurso de *Zambo Dende*, que en gran parte de la naturaleza simbólica de la cual hace uso, involucra formas de percepción cultural del símbolo, haciendo clara referencia al lugar común y a los significados que desembocan en los personajes.

Como parte esencial de los significados que se construyen en el comic, su función en el imaginario social se define partiendo de la construcción social de los discursos históricos que se implantan en este comic, esta construcción hecha en base a una mutación de las formaciones conceptuales colectivas de la raza, es en la actualidad definida por la región de origen, lo que describe un tipo de segregación del sujeto que entra en una sociedad diferente, este caso es descrito muchas veces en las regiones de Estados Unidos y Europa, siendo un ejemplo claro el pentágono de Nixon, en donde se diferencia al hispano, discriminado ya no por su color de piel, sino por su origen.

Basado en la mutación del concepto raza, desprendida de matrices de sentido tales como el pentano de Nixon y el discurso colonial, se comprende que la construcción de *Zambo Dende*, está inmersa en las formas de pensamiento occidental lo cual lleva a que, por aproximación de los recursos visuales y referentes, se confunda la intención de concepción a la hora de encontrar una coherencia del discurso y la producción, teniendo en cuenta que las matrices de sentido, encajan en las representaciones visuales, dejando una base en los imaginarios igual a la establecida en la colonia, viéndose relativa en las formulaciones de las funciones del héroe dependiendo de su estado lugar y alter ego.

Con la imagen se buscó encontrar cómo funcionan las representaciones sociales reflejadas en los símbolos encontrados y sistematizados de las matrices de sentido, dando una guía para la lectura sobre el código estético, que establece una facilidad de lectura presentada sobre la narración, es decir que la representación de raza sigue en el imaginario social constituido desde la creación de las castas.

Para definir esto, es clave aclarar que lo visual, desempeñó un papel de reafirmación de las representaciones sociales constituidas históricamente. Estos conceptos vistos través de la imagen fueron una fuente de análisis, que dejaron ver una construcción del sujeto en el comic, lo cual conlleva a que se refuerce un estereotipo negativo. En Zambo Dende al igual que en los comics occidentales, se presenta una estética y una raíz social que constituye los personajes, al igual que el estereotipo con formas de organización que se establecen socialmente para entender el entorno.

Los productos de la cultura influyen en la construcción y posterior reafirmación de los conceptos, al igual que las fuentes de información generan un pensamiento, los lenguajes visuales que se usan en función de las representaciones culturales y sociales, establecen una forma de comportamientos e interacciones entre los sujetos y el entorno, como una práctica individual que es influenciada por las categorías que se cristalizan en las representaciones y las experiencias visuales del sujeto. El discurso toma forma de imaginario al conservar las imágenes y categorías planteadas en la época en que se narra, en el caso de Zambo Dende, en la colonia.

El pensamiento colonial, refiere a una clara distribución de poder en donde se toma como fuente de partida el termino raza para la dominación social euro centrada. La raza como termino naturalizado, influencia las clasificaciones del sujeto al entenderlas como normales, afirmando el poder eurocéntrico reflejado en representaciones, que al mismo tiempo se ven afectadas en el momento en que el sujeto genera espacios categóricos en el pensamiento visual estableciendo jerarquías, que entran en función de un sistema establecido en el dominio no solamente histórico sino que también en los atributos visuales y sociales que enmarcan las reproducciones de la imagen.

La huella de la raza en la humanidad es evidente en el momento que enfrentarnos al desarrollo de los productos de la cultura visual. Como un proceso que moviliza y otorga sentido a lo real. como producto de la experiencia y la historia, Zambo Dende en su diferencia discursiva, deja en evidencia el vestigio de unas matrices y discursos raciales, al punto de poner a los villanos como un común denominador de los europeos, reafirma una perspectiva xenofóbica dejando en claro quien históricamente fue el precursor del conflicto y la violencia, pero que

a su vez, por ser la mayoría demuestra las perspectivas del pensamiento euro centrado, entorno a la facilidad de representación de los personajes blancos.

En los mecanismos en los que se presenta estéticamente el comic y su discurso se hace uso de la idea del héroe, la mitología y su construcción a partir de cánones grecolatinos. El pensamiento es construido con fuentes claras de conocimiento ya establecido, el lector a su vez deconstruye la lectura partiendo de su experiencia, estímulos y percepciones una idea de lo que el autor representa, es así como en el caso de Zambo Dende, los imaginarios se relacionan con lectura y en sucesión de categorías raciales, con la función establecida en el mismo orden de sentido de las castas y limpieza de sangre.

El resultado, en primer lugar, tiene una instancia cognoscitiva: la provisión de índices y de significantes que una persona recibe, emite y trama en el ciclo de las infra comunicaciones, puede ser superabundante. Para reducir la separación entre la masa de palabras que circulan y los objetos que las acompañan. (Moscovici 1979, pág. 75)

Así como Moscovici plantea la idea de las construcciones de los objetos del sentido común en representaciones que se establecen en una relación entre el objeto y la apropiación indirecta del poder en el acto generador de la cultura, la creación de las representaciones y de imaginarios sociales guarda una relación histórica y simbólica. Al igual que como se describió a *Bamba*, el imaginario de la servidumbre está ligado a las imágenes y aspectos simbólicos como son el atuendo blanco y el turbante.

El resultado cognoscitivo es una fijación de la categoría de representación del sujeto, al hacer usos del lenguaje propio del comic, basado en el estereotipo, reinterpreta la función del concepto de raza en el lector, quien a la par relaciona esta categoría con: su entorno, su conocimiento previo y los sujetos a su alrededor que se llegan a clasificar como miembros de etnias particulares o zonas geográficas que se presentan en el comic.

El objetivo en la imagen del cómic permite al lector generar algunas hipótesis mentales de lo que se le presenta, estableciendo relaciones entre lo conocido culturalmente y las figuraciones del artículo. Las representaciones sociales que se encuentran en Zambo Dendé están planteadas en el marco de las matrices de sentido racial, en cuanto al lenguaje visual que este maneja, su sistema de signos se interpreta como una forma de catalogar al sujeto en un concepto cultural de fácil reconocimiento, así recaen en los estereotipos raciales

manifestados en el uso de términos opuestos como salvaje y civilizado, la servidumbre y el patrón. Estos estereotipos en la actualidad siguen siendo parte de los imaginarios sociales, que desembocan en las comprensiones de la representación como factor cognoscitivo del sujeto y su entorno social.

Del comic a lo decolonial

La necesidad de crear un héroe latinoamericano es una de las preocupaciones de los productores de comic de origen latino, sin embargo, gracias al sistema de producción del lenguaje del comic, sus configuraciones estéticas y de composición están ligadas a cánones. Como idea, se podría pensar en una descolonización en cuanto al desprendimiento del ideal narrativo del comic, que tiende a ser euro centrado u occidental (Estados Unidos y Europa), creando así un nuevo punto de partida en cuanto a las formas heroicas de los personajes. En cuanto a la estética como se describió en el apartado anterior, tiende a seguir las mismas variaciones y fundamentos que se encuentran en los comics tradicionales, operado con los mismos elementos simbólicos que se entienden del latino en juego con mitos occidentales y el uso de elementos propios de la cultura latinoamericana.

Los regímenes visuales a los que está sometido el comic, son conceptos que dejan ver como la imagen sigue ligada a las formas que llegan de occidente, implantadas en la cultura y naturalizadas, esto replica unas convenciones coloniales en el pensamiento y reproducción a través de la imagen, que en el comic por su relevancia estética ligada al estereotipo, sigue la línea del dominio, entorno a la raza. *Zambo Dendé* liga la narración a un tiempo de conflicto y por ende osiciona y demarca la raza como constructo mental e instrumento de categorización del blanco (europeo) para una dominación del otro, es así como este sistema de pensamiento influye en la construcción de personajes en *este comic*.

El comic como lenguaje, se sujeta a comprensiones de orden lógico, epistémico y visual, como conjunto de conocimientos que se adquieren como fruto de la modernidad, desencadenando una serie de discursos que siguen esta lógica, con modelos que el mismo proceso de colonialidad moldea en las subjetividades del personaje que retoma los imaginarios de una época, el raciocinio colonial, y que continúa con percepciones que

atraviesan una historia local que supone una homogénea y rectora función del conocimiento visual que construye una imagen o representación, que se mueve entre los continentes. El ideal del héroe, una figura que ya es icónica como cúspide de la producción de Estados Unidos y sus grandes empresas productoras de comics, permean las producciones e imaginarios que están en medio plantea.

Conclusiones

Las representaciones de raza que se encuentran en el Comic *Zambo Dendé* fueron divididas en: representaciones visuales, una categoría perceptiva, a partir de la que se hizo un paneo de los elementos simbólicos que organizan las imágenes para definir un discurso que a su vez concretó 1.cómo se comprende, y 2.que intenciones existen por parte de la imagen incorporada a un comic con temática colonial, identificando unos imaginarios que componen las representaciones sociales ligadas a las formas de comprender la raza, esto como resultado de de las categorías y matrices de sentido que, en su inclusión de los rasgos discursivos *de Zambo Dendé*, logra una comprensión a nivel visual de la racialización.

Como aspecto simbólico esencial se destaca el "lugar" como el escenario en donde se revela al hombre blanco ciudadano y civilizado, dejando a los demás relegados a "lo salvaje" habitando territorios más selváticos.

Es perceptible que los personajes guardan una relación con el referente, haciendo uso del estereotipo que en muchos casos es acertado, pero que, al ajustarse a las matrices de sentido racial, es una la representación que toma otro sentido, ya que, valida los sistemas de pensamiento coloniales, definiendo así una racialidad, reinterpretando la raza y plasmándola en cada una de las secuencias. Como consecuencia de esta aceptación de los imaginarios coloniales y la reinterpretación de la raza como concepto ilustrativo e interpretativo por parte del autor en compañía de lector, se generan unas relaciones entre los sujetos, en donde las nociones axiológicas se dejan guiar por las características fenotípicas y de distinción tipificada.

Como reconstrucción de las representaciones sociales, siendo parte de la cultura visual y de masas (este último término, para hacer referencia a la producción y reproducción en masa del comic), el alcance que logra por sus cualidades pedagógicas presentes en los mensajes heterodirigidos, educa la mirada del lector de comic y ayuda a generar sentidos para configurar su realidad; gracias a las hibridaciones que se pueden generar en la cultura de masas, este proyecto logró entender que para educar la mirada de lectores tendría que pensarse no solo en el producto, sino también en la permeación de un sinfín de connotaciones que están ya resueltas en el poderío epistémico que contiene la imagen de este comic *Zambo Dendé*. que reafirma los conceptos occidentales en su construcción, y define roles que reinterpretan la raza en las características axiológicas de sus personajes.

La dualidad encontrada en el discurso logró desplegar una lectura desde lo decolonial, pensando a la epistemología visual no solo como un campo en donde el comic sigue estando ligado a las características de occidente, sino que a su vez intenta que este se apropie de un lugar histórico y desde allí comprenda al héroe desde una perspectiva distinta.

La importancia de estas representaciones tiene que ver con cómo los sujetos establecen relaciones entre la experiencia visual y los imaginarios histórico-culturales. Quien mira, reinterpreta lo que es plasmado y lo rellena con sus propias concepciones de la realidad; siendo la imagen portadora de una posición discursiva que construye una forma de pensar el mundo y las relaciones del pensamiento de los sujetos con el entorno, la relación con la cultura visual es fundamental para comprender desde la cultura misma el tipo de imágenes que estamos produciendo, en este caso que se reproducen en un comic ampliamente difundido como *Zambo Dendé*, aunque su historia traslade al lector a la época de la colonia con todos sus comportamientos.

El flujo de las imágenes como forma estándar que se naturaliza y se entiende de manera tan cotidiana, por sí misma comunica un mensaje que al codificarlo en un contexto se comprende de forma automática, la cultura expresa cada aspecto que involucra el pensamiento de quien crea la imagen y del que la observa, es así como el individuo responde a la cultura, estableciendo relaciones cognoscitivas.

Comic y Raza logra una comprensión de la imagen a nivel discursivo que da lugar a un tipo de representación visual que presenta una forma de comprender y leer la imagen de comic

con las que se relaciona el lector. Esto se concluye en tanto las matrices de sentido que se relacionan con el sujeto a través de las ilustraciones y la historia así lo dejan ver.

La raza por su parte es un sistema de relación perceptiva que caracteriza a los miembros de una población; un concepto cuyo origen radica en una comprensión del mundo colonial que sigue su racionalidad, definiéndola en la modernidad del pensamiento; la imagen racial de *Zambo Dendé* sigue este hilo argumentativo; quien lee, de modo automático puede percibirlo por lo menos un universo simbólico e histórico transportado a la actualidad en el comic.

Es significativo comprender que se desarrolló un pliego de funciones entorno a lo visual discursivo que para el lector pueden ser sustanciales como herramientas a la hora de acercarse al comic permeado de estas formas visualmente naturalizadas como la raza, que define a una persona por su color de piel o lugar de origen; sin embargo, la imagen al no representar un punto específico en el tiempo cumple una función como objeto intercambiable a través del tiempo.

La reflexión sobre la imagen como ahistórica, ayuda a comprender la realidad de construcciones mentales que continúan y que se reinterpretan en los objetos visuales de la sociedad de consumo, estableciéndose como mediador de valores sociales y culturales que construye de significados, *Zambo Dende* es una expresión de ese bagaje de significado que también funciona como mediador de la experiencia de la cultura visual.

Se definió que los conceptos occidentales son una forma de pensamiento cuya base se remonta a la colonia, que es además universalista, estos conceptos interpretados en la cultura de masas contienen mensajes homogeneizadores en los que el papel de la imagen es parte fundamental. El comic es una variable de la cultura visual, cuyo lenguaje claro se refleja en la facilidad para reconocer aspectos simbólicos dentro de un juego de estereotipos que varían dependiendo del contexto.

Las matrices de sentido facilitan la comprensión de la lógica de la raza como concepto colonial de dominación, al igual que define a las representaciones dentro de estas matrices. Como intersección entre lo cotidiano y lo visual, la imagen comprende subjetividades, y es así como las cogniciones sociales entorno a la raza comprenden un numero de categorías aprendidas, igual que las matrices raciales; siendo estas últimas las que comprenden

reciprocidades con el sujeto colonial moderno, que se afianzan y transforman en el transcurso del tiempo.

En conclusión, el trabajo de grado logro hacer uso de las herramientas metodológicas, para entender las subjetividades que influyen en las representaciones tanto visuales como sociales que llegan al lector por medio del lenguaje del comic. Entendiendo que las relaciones entre el sujeto y la raza siguen siendo naturalizadas en las matrices que se establecieron en la colonia, continuando a la hora de narrar una historia ambientada en la época de la conquista, resultando el cómic como un producto de la cultura de masas que afecta las comprensiones culturales a nivel visual educando la mirada del lector, e influyendo y reinterpretando la raza como concepto natural del ser humano.

Las diferentes lecturas que se abarcan en este proyecto de investigación logran ilustrar como se continua en un sistema de representaciones que en lo que a la raza se refiere, sigue en las mismas dinámicas que en la época colonial.

Por todo esto, las representaciones de raza en el zambo y el blanco siguen en el imaginario de este comic, discriminando sus simbolismos de la misma forma, sin hacer variaciones, totalmente naturalizado; es decir que sigue siendo "blanco" lo civilizado, relegando a lo salvaje a cualquiera que sea diferente.

El lector de este trabajo entenderá como la deconstrucción del comic es una herramienta para entender un objeto de estudio. Tal ha sido la búsqueda por comprender la raza en este proyecto, que generó unas herramientas que logran dar a entender que significaba la raza y como esta era representada en Zambo Dendé, un ejemplo de ello son las matrices de sentido, que son aquellos pentágonos usados para catalogar y distribuir las razas, pero que en este proyecto solo se usaron para distribuir y distinguir esta lógica en función de la representación. Al final se llegó a la conclusión de que la raza como termino naturalizado sigue siendo parte de las representaciones visuales masivas, encontrando los estereotipos del blanco, nativo o negro como estables en un discurso colonial.

Bibliografía

Barriendos, J. (2011). La colonialidad del ver, hacia un nuevo dialogo visual inter epistémico. *Revista nómadas*, 35, 13-29

Bidaseca K. & Campoalegre, R. (2017). *Más allá del decenio de los pueblos afrodescendientes* (1a ed.). Buenos Aires Argentina: CLACSO, 2017

Castro, S. (2005). *La hybris del punto cero: ciencia e ilustración en la nueva granada* (1 ed.). Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana

Cirlot, J. (1954). *Diccionario de símbolos* (9 ed.). Barcelona, España: labor S.A

Chevalier, J. & Gheerbrant, A (1986). *Diccionario de símbolos*. Barcelona, España: Herder

Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados* (7 ed.) España: Casa editorial Valentino Bompiani

EISNER W. (2002). *El cómic y el arte Secuencial* (3 ed.). Barcelona, España: Norma Editorial.

EISNER W. (2003). *La narración gráfica* (2 ed.). Barcelona, España: Norma Editorial.

Gasca L. & Gubern R. (1994). *El Discurso del Comic* (3 ed.). Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Gubern R. (1983). *La imagen y la cultura de masas* (1 ed.). Barcelona, España: Bruguera S.A.

McCLOUD, S. (1995). *Cómo se hace un Cómic: el arte invisible*. Barcelona, España: Ediciones B.

McCLOUD S. (2001). *La revolución de los cómics* (1 ed.). Barcelona, España: Norma Editorial

Mejía G. (2001). *La Semiótica del cómic*. Santiago de Cali, Colombia Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes, Entidad Universitaria.

Mignolo, W. (2005). *La idea de América Latina* (1 ed.). Barcelona, España: Gedisa S.A.

Mignolo, W. (2010). *Desobediencia epistémica: retórica de la modernidad, lógica de la colonialidad y gramática de la descolonialidad*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones del siglo

Quijano, A. (2000) *Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina*. Lima, Perú: Centro de Investigaciones sociales (CIES).

Quijano, A. (2014). *Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder* (1 ed.). Buenos Aires, Argentina: CLACSO.

Van Dijk, T. (1997). *Racismo y análisis crítico de los medios* (1 ed.). Barcelona, España: Paidós

Van Dijk, T. (2003). *Racismo y discurso de las elites* (1 ed.). Barcelona, España: Gedisa S.A.

Anexos

Tabla de personajes según aparición y numero de repeticiones

	Nombre	Aparición por numero	Número en aparición	Número de viñetas	Número de páginas	Raza
1	Don Antonio	4	1-2-3-4	19	8	Blanca
2	Madeline	4	1-2-3-4	34	17	Blanca
3	Joseph	4	1-2-3-4	14	10	Blanca
4	Marko	3	0-1-2	43	16	Blanca
5	Esclavista	3	0-1-2	42	16	Blanca
6	Myer	3	2-3-4	10	5	Blanca
7	Gustav La Croix	3	2-3-4	10	6	Blanca
8	El Sevillano	3	2-3-4	6	12	Blanca
9	Brujo/brujo	2	0-4	10	8	Blanca
10	Capataz	2	1-4	12	8	Blanca
11	Gonzalo/Español	2	3-4	26	12	Blanca
12	Elite del Nuevo Mundo	2	3-4	8		Blanca
13	Hombre Gordo/Español	1	0	5	7	Blanca
14	Perseguidores vasallos	1	1	7	4	Blanca
15	Esclavo	3	0-2-3	18	10	Negra
16	Salomao	3	1-2-3	14	6	Negra
17	Sirvienta	3	2-3-4	26	11	Negra
18	Los Hombres del Consejo	1	2	6	2	Negra
19	Chipay "El Canival"	2	2-4	2	4	Negra
20	Xion Gu Fa	3	2-3-4	5	4	Asiatica
21	Boris Soloviov	3	2-3-4	10	6	Asiatica
22	Abdol Azim	3	2-3-4	7	5	Asiatica
23	Axe	2	2-3	10	2	
24	Indigena	3	2-3-4	17	13	Indigena
25	Mendigo/niños/ladrón	1	1	15	5	Hispano