

**Después uno crece** y conoce que más de la mitad de la producción mundial de cómics es japonesa, y no hay nada que se pueda hacer con respecto a eso (ni falta que hace). Es lógico suponer que el resto corre a cargo mayormente de los dibujantes norteamericanos y europeos. Pero los que como yo empezaron a crecer en Cuba, hacia la segunda mitad de los años 80, saben que el cómic alguna vez fue el cómic cubano y nada más. No se trataba ni siquiera de cómic para niños, porque nosotros éramos los niños. De hecho, el término "cómic" estaba fuera de cuestión; apenas se hablaba de "historietas". Sencillamente, aquello era lo que se leía, aquello era lo legible. *Leer* significaba eso: leer secuencias de dibujos. *Zunzún* era la mejor revista literaria de nuestra lengua. En sus páginas, al lado de Elpidio Valdés y el desaparecido Matojo, cobraba vida un intenso personaje, todo tecnología y hormonas, llamado Yeyín.

Por aquel entonces éramos todos miembros de la Organización de Pioneros José Martí. Ser *pionero* (algo por lo demás inevitable) implicaba rituales, simbología, cierta atmósfera presurizada. El uniforme con la pañoleta. Las guardias pioneriles. Los actos patrióticos. Escuchar expresiones como "la sangre derramada". Gritar a viva voz: "¡Pioneros por el Comunismo... ¡Seremos como el Che!!" Visitar el Palacio de Pioneros Ernesto Guevara, donde tenían lugar los Círculos de Interés. Es decir: lo que a los adultos les interesaba que a los niños les interesara cuando fueran adultos. Yo estuve en un Círculo de Interés llamado, si no recuerdo mal, Servicio de Armamento. Armar y desarmar una ametralladora rusa con los ojos vendados, aprender a qué distancia se puede matar con efectividad, ese tipo de cosas. Habría que escribir más extensamente sobre las relaciones entre lo pioneril y lo militar. No sólo de los pioneros como pequeños militantes, sino de esa organización marcada por un conjunto de filias y filiaciones militares. El saludo pioneril (la manito sólo un poco más arriba), la ceremonia, los lemas. Los niños que en fechas históricas representan escenas de combates, asaltos a cuarteles. Los militares

# SOMOS PIONEROS exploradores

que visitan escuelas y reciben flores de la mano de los niños. Hay algo fluido que pasa de un lado a otro, una zona común y sin duda muy fértil en la cual nacieron híbridos como el Movimiento de Pioneros Exploradores. Allí estaban ya las nociones de entrenamiento y de campaña, y el uniforme era verde y azul, y había como una jerarquía de grados. Recuerdo que cantábamos una canción: *Somos pioneros exploradores / descendientes del mambí...* Recuerdo un libro de la editorial ¿Pueblo y Educación? llamado *Juegos militares para pioneros*.

Yeyín también era de los pioneros. Y de los exploradores. A pesar de eso, leer su historieta tenía un doble atractivo porque 1) Yeyín era una muchacha, y –al tratarse de una historieta de ciencia-ficción– 2) Yeyín era el futuro. El Palacio de Pioneros era un Cosmopalacio; el Movimiento de Pioneros Exploradores había llegado a un nivel interplanetario. Claro que, constreñidos por límites didácticos, los guiones de Yeyín sabían a poco, pero eso era lo de menos. Lo que resaltaba desde el primer cuadro era una escenografía impresionante. Había que ver esas naves espaciales. Había que ver a los robots y a las criaturas extraterrestres. Y sobre todo, había que ver a Yeyín.

Dibujada por Ernesto Padrón (hermanomenos-famoso de Juan Padrón, el creador de Elpidio Valdés, personaje siempre mejor pagado y con mejores guiones y con todos los beneficios de popularidad que da ser un mambí perfecto para la propaganda y la manipulación ideológica, y acaso sea interesante pensar desde aquí los principales discursos imbricados en la historieta cubana para niños –la Historia de Cuba dirigida a los niños– como una especie de complot familiar), Yeyín tenía el prototipo de una chica dura y bien armada. Botas a la rodilla, cinturón con pistola, bikini, el ombligo al aire y una blusa corta ceñida al pecho. Por muy futurista que sea, semejante uniforme pioneril sólo se justifica con alguna pizca de *sexploitation*. De aventura en aventura Yeyín nos iba revelando la perfección de sus piernas, la forma de su pubis y de sus nalgas bajo el bikini, la sugerencia irresistible de unos senos adolescentes. *Action girl*, peleaba como una experta en artes marciales y le disparaba a monstruos gigantescos con su pistola de rayos, a menudo sin despeinar siquiera su largo pelo negro adornado con una flor. Yeyín era una princesa tierna, una fantasía erótica en movimiento, lo más parecido que tuvimos a las

heroínas gráficas de cuerpazo y cuero, nuestro despertar a un universo innombrable todavía. Había algo en ella que pedía más, que pedía seguir, que pedía crecer.

Después nosotros crecimos. Yeyín no. Pasado el punto de giro de los primeros 90's, la revista *Zunzún* se fue invisibilizando hasta desaparecer; una revista más especializada como *Cómicos* desapareció bruscamente. Muchas cosas se fueron quedando atrás. Entre ellas la posibilidad (que alguna vez existió) del cómic cubano. Eso que empezaba a emerger y aún no ha podido. El cómic entendido como literatura gráfica, literatura popular, literatura sin fines educativos o políticos, que no tenga a los niños como únicos destinatarios. Hoy Yeyín es de la Policía Ecológica del cosmos, ha pasado por las computadoras y ha dado el salto a la animación, y todo eso puede hacerle muy bien o muy mal al recuerdo que tenemos de ella, pero lo importante es que todavía no aparece la Yeyín para adultos. La Yeyín soft y hardcore. La Yeyín romántica o ultraviolenta. La Yeyín del dormitorio y de la calle. La necesitamos.

Ahora bien, ser adultos es algo problemático. No es tan sencillo como crecer y ya. A determinada escala, Cuba parece funcionar todavía como un país para niños. O mejor: como un país pensado para pioneros. Luego de tanto tiempo bajo el ala de un poder estatal erigido en Santo Padre, es como si los cubanos no pudieran extraerse cierto chip o sustraerse de cierto hechizo. Llamémosle (que así se llama otro personaje del hermano de Juan Padrón, y quizás sea otro guiño inadvertido) la Pañoleta Mágica: creces, dejas de ser un niño, pero no logras dejar de ser un pionero. La pañoleta que alguna vez usaste no desaparece totalmente de tu cuello.

Queda como la marca de un uniforme.

Jorge Enrique Lage  
La Habana 79