

# La Historia de los Fante y las Compañías Asafo

La comunidad Fante, uno de los grupos de habla Akan de Ghana, probablemente establecieron milicias independientes, más tarde conocidas como compañías *asafo*, tan tempranamente como el 1250 d.C., cuando ellos se separaron de los Ashanti. El propósito de estas compañías *asafo* fue proveer protección de los Ashanti, con quienes la comunidad Fante estaban periódicamente en guerra. Las compañías Fante *asafo*, a veces, desarrollaron feroces enemistades entre sí, generando conflictos guerreros entre ellas.

La función militar de las compañías *asafo* continuó en el periodo de colonización europea de Ghana y de la Costa de Oro Africana (1500-1957). En el periodo 1600-1800, las compañías *asafo* de la comunidad Fante estaban frecuentemente involucradas en los conflictos armados europeos, producto de la búsqueda de bienes de valor por parte de las naciones europeas en Africa.

En el 1700, las compañías *asafo* de la comunidad Fante fueron reclutadas por los holandeses para pelear contra los Ashanti. La primer referencia europea sobre estos grupos militares de la comunidad Fante, utilizando la palabra *asafo*, fue en el mismo periodo, entre el 1600 y el 1700. Además, en este lapso, las compañías *asafo* probablemente adoptaron algunas tradiciones nacionales y militares de

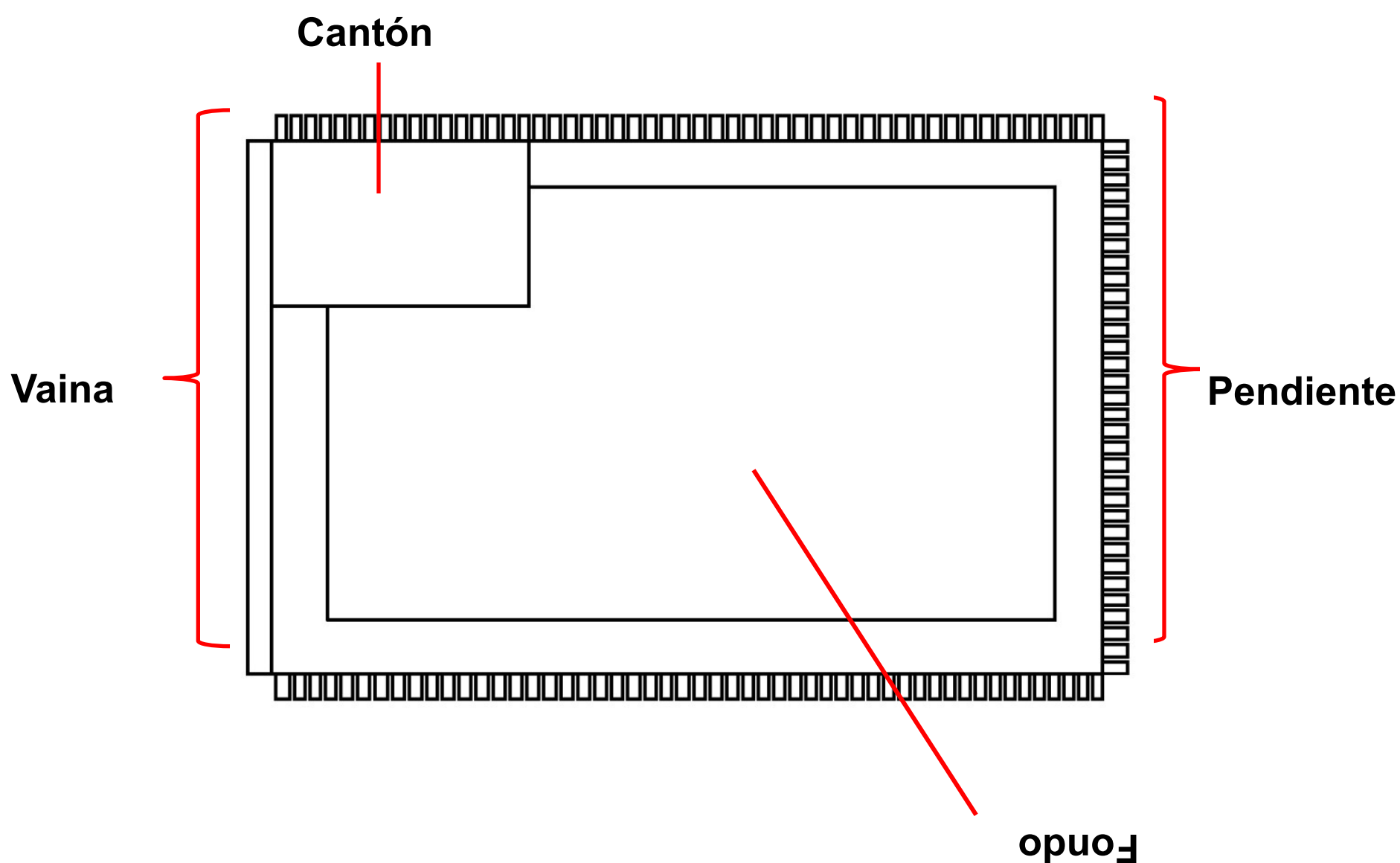
origen europeo, como el uso de banderas como emblemas de organizaciones militares o la práctica de admisión de la compañía según una descendencia patrilineal. La comunidad Fante tradicionalmente determinaba la descendencia a partir de la línea materna.

## ***Asafo Frankaa***

Las banderas de las compañías *Asafo*, o *frankaa*, varían en tamaño, pero generalmente miden tres pies de ancho por cinco pies de largo. Ellas son típicamente realizadas en algodón, seda, raso, o fibra. Poseen bordados y decoraciones en apliques, los cuales son diseñados a mano o en máquinas de coser, e incluyen imágenes de animales y plantas del Oeste africano, criaturas mitológicas, figuras religiosas, y personas usando diferente vestimenta o con objetos que simbolizan su poder. Estas decoraciones, a menudo, ilustran proverbios y temas que giran alrededor de lo natural, supernatural y los puntos de vista de las personas Fante.

Nuevas banderas son creadas para reemplazar las viejas o para el establecimiento de una nueva compañía *asafo* de oficiales. Las banderas son trasladadas por bailarines, *frankaakitsanyi*, en eventos públicos como festivales, funerales, y en momentos de incorporación de un oficial a la compañía. Ellos utilizan las banderas en complicadas coreografías, llevadas a cabo con música de tambores, gong-gongs e instrumentos de aire.

El **frente** y el **revés** de una bandera *asafo* son casi idénticos. Las imágenes están localizadas sobre un **fondo**, el cual es comúnmente de un color sólido. Hay un borde de triángulos o rectángulos a lo largo de los lados, a excepción a veces de la **vaina** (el lado donde la bandera está sujeta a un mástil o a una pequeña asta). En los lados superior, del costado (**pendiente**) e inferior, estas banderas tienen un fleco de tela blanca. En la esquina más alta, hay una pequeña sección rectangular llamada **cantón**, la cual contiene variaciones de las banderas del Imperio Británico “Union Jack” o la bandera nacional de tres colores de Ghana.



# Asafo Compañías

Las compañías Fante *asafo* crecieron por la necesidad de auto-defensa, y cada vecindario pudo haber tenido su propia milicia. Hoy, sólo un pueblo puede tener hasta siete compañías, cada una con su propio número asignado. Las compañías *asafo* incorporaron rangos militares de fuerzas coloniales en su propia organización. Todas las compañías dentro de una área estaban unidas bajo un *tufohen*, o general, de la armada. Cada compañía individual es liderada por un comandante o capitán (*supi*), capitanes de subdivisiones (*asafohen*), y una variedad de oficiales de rango menor, incluyendo bailarines portando sus banderas (*frankaakitsanyi*) y percusionistas. La membresía en una compañía es transmitida de padre a hijo, pero la descendencia está basada en la línea materna; situación que puede crear conflictos y hostilidad entre los miembros de una familia que pertenecen a diferentes compañías.

Cada compañía *asafo* tiene sus propios colores, diseños de telas y emblemas que aparecen exclusivamente en sus ropas, banderas y en los *posubans* (centro espiritual de la compañía). La influencia europea es observada en el uso de banderas y además, en la arquitectura de los *posubans*, que reflejan ciertas características de las fortalezas europeas. Como expresión de la agresión y fuerza de la compañía, los proverbios representados en las banderas tienen la habilidad de mofarse de una compañía rival con la posibilidad de provocar violencia.

El rol de las compañías *asafo* en sus inicios fue defensivo, pero ahora las mismas son organizaciones sociales focalizadas en tareas cívicas. Siendo un centro comunitario y religioso, el decorado *posuban* exhibe y almacena las numerosas banderas que son importantes para la historia de la compañía.

## Proverbios Fante

Proverbios, o *epe*, están asociados con el imaginario de cada una de estas banderas y permite a las compañías *asafo* expresar un mensaje preciso. La tradición oral es muy fuerte entre los Fante y el arte es un importante medio de expresión de costumbres culturales. De los miles de *epe*, sólo alrededor de 200 son regularmente utilizados en el imaginario de las banderas, y sus significados son fácilmente entendidos en todas las comunidades cercanas. La superioridad de una compañía sobre sus enemigos y la enseñanza de normas son temas frecuentes en ellas.

Estas imágenes utilizadas para representar los *epe* están conformadas por animales, plantas, espíritus y personas. Plantas y animales son escogidos a partir de las cualidades que poseían según los Fante. Elefantes, ballenas y palmeras son venerados por su fortaleza. Arañas son consideradas sabias, antílopes como animales astutos, puercoespines como seres invencibles, y los leopardos como aterradores depredadores. La compañía puede



representarse a sí misma como uno de estos seres. Sin embargo, ratones y buitres, caracterizados por su asustadiza naturaleza y repugnantes hábitos alimenticios no son valorados, por lo tanto son usualmente utilizados para representar los grupos *asafo* rivales.

Las criaturas mitológicas y los espíritus son, también, motivos comunes. Grifos (criatura mitológica europea cuya parte superior es un ave y su parte inferior un león) y dragones fueron adoptados de las insignias europeas, a partir de la observación de los barcos mercantes que viajaban a lo largo de la Costa de Oro. Dioses, espíritus, y ancestros tienen un destacado rol en la religión tradicional Fante y en su estructura social. Los dioses otorgan el derecho de gobernar a los reyes, los espíritus habitan la tierra y los ríos, y la adscripción de descendencia de un individuo está trazada a partir de sus ancestros de la línea materna.

## **Volando sólo! Volá con tus propias ideas**

Las banderas *asafo* poseen representaciones visuales de proverbios que expresan, fuerza, comunidad y fortalecimiento. Las diversas ilustraciones de las banderas comunican más que la imagen en sí misma, ellas exponen valores culturales y la identidad de una compañía *asafo*

específica. En la exhibición, la descripción, el contexto y el significado de cada bandera están incluidas en las etiquetas de los objetos.

Ahora, es tu turno para aportar tu propia bandera. Agarra un panfleto para participar en actividades que están relacionadas con las banderas *asafo* en esta exhibición. En el panfleto, tú reconocerás algunas de las importantes imágenes que provienen del mundo supernatural, natural y social de la cultura Fante.

Para estas actividades, Panel de Discusión y Crea tu propia bandera, ingresá a nuestro cuarto de “Volá con tus propias ideas” y experimentá más sobre la cultura Fante y comparte tus pensamientos y opiniones sobre esta exhibición!!!

Asegúrate de chequear nuestro sitio (<http://www.memphis.edu/amum/exhibitions/index.php>) para encontrar información y recursos adicionales relacionados con esta exhibición.