Sueños enlatados

El graffiti Hip hop en Santiago de Chile

Gricelda Figueroa Irarrázabal

Editorial Cuarto Propio

IONAL DE CHILE
1113-471
C: 1
BIBLIOTECA NACIONAL
1152842

GRICELDA FIGUEROA IRARRÁZABAL

Nació en Sewell, Sexta Región, durante el invierno de 1964. Estudió Educación Diferencial con mención en Deficiencia Mental en la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación (Santiago de Chile).
Luego cursó el Magíster en Sociología de la Educación en el Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación José María Morelos (Morelia, Michoacán, México). Es Doctora en Estudios Americanos, mención Pensamiento y Cultura, por la Universidad de Santiago de Chile.
Ha sido becaria del Programa de Intercambio Cultural y Educativo de la Secretaría de Relaciones Exteriores del Gobierno Mexicano, de la Universidad de Santiago de Chile y de la Fundación Volcán Calbuco.
Se ha desempeñado como docente e investigadora en educación de niños y jóvenes de sectores sociales vulnerables. Además ha impartido docencia en el Programa Interdisciplinario de Investigaciones en Educación y la Universidad Academia de Humanismo Cristiano y ha participado como profesora invitada en la Universidad de Santiago de Chile, Pontificia Universidad Católica de Chile y Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
Ha publicado diversos artículos y ensayos en libros sobre culturas juveniles y cultura escolar.

Actualmente está centrada en el tema de las culturas juveniles en el contexto de la cultura escolar, el que considera un tema ausente y a la vez urgente tanto en el mundo investigativo como en el institucional.

11(1113-47)

Serie Ensayo

SUEÑOS ENLATADOS

El graffiti Hip hop en Santiago de Chile

CONSEJO NACIONAL
DE LA CULTURA Y LAS ARTES
CONSEJO NACIONAL
DEL LIBRO Y LA LECTURA

Obra financiada con el aporte del Consejo Nacional del Libro y la Lectura 2005

Sueños enlatados

El graffiti Hip hop en Santiago de Chile

Gricelda Figueroa Irarrázabal

Editorial Cuarto Propio

BIBLIOTECA NACIONAL CHILE

Figueroa Irarrázabal, Gricelda
Sueños Enlatados: El Graffiti Hip Hop en Santiago de Chile
[texto impreso] / Gricelda Figueroa Irarrázabal .— 1ª ed. —
Santiago: Cuarto Propio, 2006.
232 p.; ilustraciones.

R.P.I : 152.499
I.S.B.N : 956-260-361-X

1. Graffiti - Chile 2. Arte Callejero - Chile I. Título.

Dewey : 751.730983 .— cdd 21
Cutter : F475s

Fuente: Agencia Catalográfica Chilena

SUEÑOS ENLATADOS
El graffiti Hip hop en Santiago de Chile
© GRICELDA FIGUEROA IRARRÁZABAL

Inscripción Nº 152.499
I.S.B.N. 956-260-361-X

© Editorial Cuarto Propio
Manuel Montt 682, local 4, Providencia, Santiago
Fono/fax: (56-2) 235 2531
E-mail: produccioneditorial@tie.cl

Producción general y diseño: Rosana Espino
Composición: Producciones E.M.T. S.A.
Impresión: LOM Ediciones

IMPRESO EN CHILE / PRINTED IN CHILE

1ª edición, enero del 2006

Queda prohibida la reproducción de este libro en Chile
y en el exterior sin autorización previa de la Editorial.

Dedicatoria

A Lucho, mi compañero,
que con su amor y su ternura infinita compartió cada minuto de esta aventura.
A mis padres, Valentín y Rosa, porque con sus sueños aprendí a soñar.

BIBLIOTECA NACIONAL
CHILE

Agradecimientos

Este libro es la cristalización de una historia que conjuga intuiciones y razones personales, a las que muchos han contribuido. Por eso quiero agradecer:

A los graffiteros Hes, Mason, Cub 2, Tweety, Zekis, Bside, Grin, Fisek, Alme, Kwes, Yalus, Saine, Sean, y Nast por compartir conmigo su mundo de registros, saberes y sueños que orientaron mi travesía por una de las culturas juveniles urbanas fundamentales en Santiago.

A los cultores del Hip hop chileno Jorge Zapata y Lulo por abrirme las puertas de este mundo juvenil.

A Marcela Orellana Muermann por su apoyo metodológico y sensibilidad profesional y humana.

Al personal de la Editorial Cuarto Propio y en especial a Marisol Vera Giusti, su directora, por encantarse con este texto y regalarme con su iluminadora crítica.

A la Fundación Volcán Calbuco y a la Universidad de Santiago de Chile por las becas de estudios que me otorgaron. Estas constituyen una apuesta fundamental a la investigación en Ciencias Sociales y Humanidades.

Al Consejo del Libro y la Lectura por considerar que este libro constituirá un aporte a la cultura nacional.

Índice

Introducción 15

Capítulo 1: Coordenadas culturales del graffiti Hip hop: antes del sueño 17

Construcción de lo juvenil 19

Las culturas juveniles como propuesta de discurso desde los jóvenes 23

El desencanto juvenil 24

Las culturas juveniles vividas como múltiples racionalidades- subjetividades 28

- Énfasis en la subjetividad 29
- Constitución y/o desarrollo de identidad 30
- Heterogeneidad cultural 31
- Diversidad en la relación con la cultura dominante 31
- Hacer desde tiempos y espacios *underground* 33

Capítulo 2: Cultura Hip hop y graffiti Hip hop: sueños callejeros 35

Cultura Hip hop: orígenes, trayectoria y atributos 37

- Breve historia y definición del Hip hop 37

MC-ing o *rapping* 38

DJ-ing o *turntabling* 39

B boy-ing o *break dancing* 40

- Caracterización de la cultura Hip hop 41

Graffiti Hip hop: orígenes y trayectoria mundial 43

- Autores y enfoques históricos 43
- Breve historia del graffiti Hip hop 50

1970- 1979: orígenes y primeros pasos en Estados Unidos 50

1980- 1989: graffiti Hip hop en Europa 52

Hip hop y graffiti Hip hop en Chile 53

- Hitos de la Cultura Hip hop en Chile 55
- Los protagonistas del graffiti Hip hop 59

Capítulo 3: Preludio del sueño graffitero 67

Códigos recuperados para un vocabulario personal 69

- De la cultura Hip hop y el graffiti Hip hop 71
- De la letra en una racionalidad única 73
- Del muralismo 77
- Del cómic y la caricatura 81
- De otros códigos 84

Aprendizaje de la técnica graffitera 85
Invención del *tag* : las letras de una nueva identidad 89
- El nombrar en el *tag* 89
- La elección del *tag* 91
- Importancia del *tag* en la pieza 94
Imágenes Capítulo 3 97

Capítulo 4: Materialidad del sueño graffitero santiaguino 107
Creación-reconstrucción de formas en el muro y el *blackbook* 108
Signos tipográficos graffiteros: configuración de nuevos abecedarios 112
Signos icónicos en el graffiti Hip hop 117
Signos plásticos en el graffiti Hip hop santiaguino 118
La composición graffitera: la letra y su combinación con otros signos 120
El graffiti Hip hop como nueva escritura visual: 122
- Estrategia del laberinto 125
- El lenguaje analógico visual graffitero 128
- El estilo como meta en el graffiti Hip hop 133
Imágenes Capítulo 4 139

Capítulo 5: Miradas urbanas: graffiteros y transeúntes habitando Santiago 159
Espacio urbano graffitero 161
- El muro como soporte 165
Tiempo urbano intervenido 171
Encuentros y desencuentros con el transeúnte santiaguino 174
- El graffiti Hip hop en la ruta de una estética contemporánea 178
- Vandalismo y transgresión graffitera 184
- El graffiti Hip hop como espejo 188
Imágenes Capítulo 5 189

Bibliografía 196

Anexos 204
1: Glosario de la cultura Hip hop 205
2: Glosario del graffiti Hip hop 207
3: Cronología de la cultura Hip hop 210
4: Cronología de la cultura Hip hop en Santiago 214
5: Glosario de *crews* en Santiago de Chile 218
6: Corpus global de graffiteros en Santiago de Chile (2000- 2003) 220
7: Corpus específico de graffiteros en Santiago de Chile (2000-2003) 225
8: Corpus de graffiteros internacionales en Santiago de Chile (2000-2003) 227
9: Mapa de zonas graffiteras de Santiago de Chile (2000-2003) 228

Pulmones de arcoiris [1]

Soñaba en colores. Pensaba en colores. Dibujaba los colores que soñaba. Pintaba los colores que pensaba.
Iluminaba el muro gris de avenida Santa Isabel con sus colores soñados. Cargaba en su mochila los colores con que redecoraba la ciudad. Eran los colores cubiertos durante muchos años por una pesadilla negra. El negro del miedo y el silencio, que no es color. En sus sueños la ciudad bailaba colorida y respiraba en colores. La ciudad soñaba con ser un arcoiris.

Gricelda Figueroa Irarrázabal

---

[1] Cuento participante del Tercer concurso "Santiago en 100 palabras" 2003, organizado por Metro de Santiago y Revista Plagio.

Introducción

Si bien una anécdota desafortunada, sucedida al graffitero Alme, inspiró el cuento "Pulmones de arcoiris", este ha resultado con el tiempo una metáfora del profundo sentido que tiene el graffiti Hip hop (GHH) para los jóvenes que inspiraron este libro. El color graffitero no sólo es la impresión que los rayos de luz reflejados por un cuerpo producen a nivel del centro de las sensaciones. Este color simboliza, además, el carácter peculiar de las cosas vistas y de las propias imágenes, la cualidad especial que las distingue y las hace únicas a los ojos de estos jóvenes. Esta singularidad –rescatada en la idea de los colores soñados, pensados, dibujados, pintados y redescubiertos como un arcoiris por el graffitero y la ciudad– resulta triunfante ante la monotonía y el mutismo simbolizado por el negro. Por los colores, por el idioma del graffiti Hip hop, el graffitero se recrea a sí mismo en una identidad elegida, distinta a la asignada por un lenguaje y una forma de pensar que uniforma. Por el *tag*, su nuevo nombre o firma, se da a conocer, y vuelve a nacer.

Los protagonistas de este libro son jóvenes que manufacturan, es decir, fabrican manualmente, un mensaje escrito –pintado en la calle, en clave visual, para que sea visto por los transeúntes. A medida que el ojo graffitero se cultiva va capturando selectivamente líneas, formas, sinuosidades, rupturas, tonalidades, matices, perspectivas y volúmenes de lo visible e invisible de la realidad urbana y de sus propios sueños. Y así, a partir de los sueños ajenos y personales crea nuevos sueños, más intensos, más profundos y más suyos, para derramarlos en un muro como su nueva voz y como un nuevo rostro.

Muchas son las interrogantes en torno al graffiti Hip hop (GHH) que balbuceamos a responder desde los primeros pasos que dieron origen a este libro[2]. Finalmente hemos terminado preguntándonos si es posible, e incluso necesario, definir el GHH en Santiago o ¿cómo podemos ir más allá de dualidades –como escritura/pintura; arte/vandalismo– en las que se insiste en situar a esta cultura juvenil?. Lo cierto es que nos resulta imposible recoger desde estas posturas el dinamismo graffitero que se reinventa cotidianamente.

Entonces, escogimos un camino que se inicia en estrategias etnográficas y se abre a comprender tanto la voz de sus autores graffiteros como la materialidad de sus artefactos (obras hechas según arte) especialmente piezas. La creación graffitera es producción de sentido y por tanto recoge instantes especiales, momentos poéticos y únicos de una forma particular de sensibilidad juvenil. En el tránsito por esta cultura descubrimos ciertos hilos fundamentales que nos permitieron destejer y volver a tejer, desde nuestra mirada de transeúntes,

---

[2] El texto se origina en la investigación de campo de la tesis doctoral de la autora (2005), centrada en:
a) las producciones graffiteras o piezas, pues son creaciones de mayor elaboración, que atesoran la complejidad del proceso de aprendizaje graffitero. Estas fueron registradas en Santiago Centro, Peñalolén, La Reina y San Joaquín y
b) la subjetividad de los productores o graffiteros, siguiendo las propuestas de Rosales (2000) y Vázquez Medel (2000). El corpus global corresponde a 84 graffiteros identificados en Santiago. El micro universo o corpus específico se conforma de 11 creadores representativos de la cultura local.

una trama desconocida. Paso a paso se nos fue mostrando esta realidad en sus sutilezas humanas y materiales. Del universo de graffiteros de Santiago –que se constituyen en la comunidad creadora local– pusimos atención en algunos productores y sus obras. Las piezas graffiteras que presentamos son una selección de imágenes, identificadas por el contexto y pertenencia, es decir por el espacio y tiempo en que fueron creadas y el o la productor (a). En cada creación el (la) autor (a) fue develando rasgos identitarios descubiertos en el detalle del *tag* , figuras y otros signos así como en la totalidad compositiva.

Nuestro propósito central es reconstruir puentes entre la cotidianeidad de este mundo juvenil y la sociedad, entre la que reconocemos al mundo académico e institucional chileno. Al aproximarnos a estos jóvenes que se lanzan cotidianamente a ocupar las calles con sus colores hemos cogido al menos una hebra de la madeja de las culturas juveniles santiaguinas. Intentamos con este gesto mostrar que el discurso de "no estar ni ahí" de los jóvenes chilenos entraña múltiples sentidos.

Y mientras escribo estas líneas nuevos muros son cubiertos por nuevos sueños graffiteros, porque los jóvenes no se detienen aunque insistamos en institucionalizarlos, peinarlos y categorizarlos. Ellos se afanan en construir sus propias historias y cargarlas en sus mochilas llenas de colores y sueños, repletas de mundos mágicos y reales como los trazos de sus creaciones.

Capítulo 1

Coordenadas culturales del graffiti Hip hop: antes del sueño

Construcción de lo juvenil

El graffiti Hip hop (GHH) es una producción cultural que surge en mundos juveniles y es vivida por ellos. Por este motivo resulta clarificador revisar el cómo han sido históricamente vistos, percibidos, pensados, estudiados y conceptualizados estos actores por la sociedad en su conjunto. La juventud se ha convertido en una categoría construida culturalmente como asevera Reguillo (2000a), y como tal se le ha otorgado, desde mundos adultos, un significado distinto en cada espacio socio histórico y académico.

Feixas (1998), recogiendo las palabras de Gillis (1981), ubica en la sociedad industrial de finales del siglo XIX, el descubrimiento de los muchachos o adolescentes. Antes de esta denominación los jóvenes fueron vistos y nombrados como púberes, efebos[3] y mozos. Durante la primera mitad del siglo XX, continúa Gillis, se destaca la sentencia popular entre padres y educadores: *"boys will be boys"* (los jóvenes siempre serán jóvenes). Resulta crucial la identificación en la familia y la escuela de la necesidad y derecho que tienen los jóvenes de vivir y experimentar su edad con mayor libertad, sin cargar necesariamente con una serie de roles predestinados desde el mundo adulto. Además, durante el siglo XIX la mirada que reconoce a jóvenes muchachas, jóvenes obreros y jóvenes en general se extiende a zonas fuera de Occidente.

La juventud, nombrada y reconocida como tal, irrumpe en la segunda mitad del siglo XX en la sociedad postindustrial, dejando la pasividad para convertirse en protagonista de la escena pública. Por una parte la sociedad se "juvenilizaba", según Feixas (1998), con el culto a la juventud, a la vez que emergía la imagen del "rebelde sin causa", como actitud individual de inconformismo. Estas denominaciones reflejaban una transformación de las condiciones sociales y las imágenes culturales de lo juvenil, según lo reconocen Hall y Jefferson (1983). Gillis (1981) destaca que las contradicciones de la modernización cultural, económica y política de los países occidentales de la post guerra son reflejadas por los jóvenes. El referente mítico de esta emergencia se ubica en los eventos estudiantiles de Brighton (1964), San Francisco (1967) y París, México y otras grandes ciudades (1968).

Esta irrupción de la juventud trae consigo la necesidad y concreción de autonomía y posterior toma de posición respecto de la sociedad. Este proceso de emancipación viene a explicar y a traducir el fenómeno de alejamiento y desvinculación de los jóvenes, tanto de las instituciones tradicionales (escuela, familia, estructuras políticas) como de organizaciones sociales existentes. Los jóvenes se constituyen como un sujeto social y cultural que comienza a mostrar rasgos que lo distinguen de los otros grupos etáreos.

Los años 90, recuerda Feixas (1998), son el escenario de la denominada "generación X" como modelo de juventud. En estos jóvenes la influencia de las tecnologías comunicacionales resulta crucial en el marco del capitalismo global. Los medios modelan con más fuerza que la familia, la escuela o el trabajo, las percepciones y experiencias cotidianas de miles de jóvenes en la década.

---

[3] Efebo: etimológicamente es "el que no ha llegado a la pubertad".

Las visiones de los jóvenes, principalmente en las sociedades occidentales, se han encontrado con las perspectivas que han emergido desde las investigaciones sobre juventud. Éstas, para Sepúlveda (2002), pueden ser agrupadas en dos tipos de discurso académico: uno sobre los jóvenes y otro desde los jóvenes.

El discurso sobre los jóvenes se traduce en estudios que estructuran una visión macro, amplia, de la juventud y de sus expresiones. Como discurso, por su enfoque descriptivo y/o explicativo, esta postura aborda la realidad juvenil como totalidad homogénea, proponiendo sólo un marco general para explicar a los jóvenes o a la juventud. Reguillo (2000a) identifica esta lógica teórica como etic[4], perspectiva en que el observador es externo a la realidad investigada. Como óptica investigativa este discurso se plantea desde saberes disciplinarios fragmentados. Así las realidades juveniles se describen sólo como un fenómeno sociológico, o antropológico, o psicológico o histórico, y cada una de estas intenta presentar su fragmento de lo juvenil como si fuera un todo acabado.

Dos de las primeras investigaciones identificadas como discursos sobre los jóvenes son las realizadas por la Escuela de Chicago (1915, 1926 y 1976), y la sociología estructural funcionalista (1942 y 1963). Además, existió una tercera perspectiva, gestada por Roszak (1976) en torno a los jóvenes de los años 60.

1. Para la escuela de Chicago los jóvenes constituyen una subcultura. En 1915, en el Departamento de Sociología de la Universidad de Chicago, la emergente Escuela de Ecología Humana intentaba renovar los estudios urbanos al visualizarlos como ecosistemas. Uno de los temas que sedujo a los investigadores de Chicago fue el de las *street gangs* (bandas juveniles callejeras). Los autores propusieron a las bandas como desviación juvenil, producto de un contexto social marcado por la "anomia" de ciertas "regiones morales" en las que las normas y criterios se desviaban del patrón social dominante. Estos jóvenes se definieron como miembros de una subcultura juvenil. Thrasher (1926) propuso la primera definición analítica de banda juvenil[5], en la que destaca la solidaridad interna, la vinculación territorial y una cultura distintiva. Al centrarse el autor en las causas de la desviación juvenil y la distribución territorial del fenómeno en la ciudad, trató superficialmente temas como los ritos y los universos simbólicos.

---

[4] Emic y etic: conceptos derivados de la fonética y la fonología que como categorías hacen referencia al punto de vista desde el que se construye un discurso. Posteriormente la antropología hizo uso de ellos.
Etic: procede de la palabra *fonetic* (fonético). La fonética se ocupa de la descripción de los sonidos del habla desde el punto de vista del observador externo. Etic como discurso, y luego como postura metodológica, ubica su racionalidad fuera de un sistema particular o realidad sociocultural investigada. Como enfoque opta por la generalización de la realidad.
Emic: deriva de la palabra *fonemic* (fonémico). La fonémica o fonología, se ocupa de la descripción de los sonidos del habla desde el punto de vista del hablante de la lengua. Emic como discurso, y también como perspectiva metodológica, ubica su racionalidad dentro de un sistema particular que estudia, pues le interesa comprender las interpretaciones de los protagonistas de una cultura. Como enfoque se detiene en lo particular.

[5] Banda: grupo intersticial que en su origen se ha formado espontáneamente y después se ha integrado a través del conflicto. Está caracterizado por los siguientes tipos de comportamiento: encuentro cara a cara, batallas, movimientos a través del espacio como si fuese una unidad, conflictos y planificación.

Whyte (1976), al centrarse en la observación participante de dos bandas del barrio italiano de Boston, logró conocer directamente su realidad cotidiana y visión de mundo. A estas agrupaciones el investigador las denominó *street corner boys* (muchachos de las esquinas), los que se caracterizaban por la lealtad entre ellos, fundada en sus profundos lazos afectivos y de identidad colectiva; el reconocer la calle como su hogar, usar sobrenombres, y poseer cada integrante una identidad y papel en la banda.

2. Para la sociología estructural-funcionalista, cuyo ícono es Parsons (1942, 1963), los jóvenes conforman una "cultura juvenil". El autor define la nueva conciencia generacional como una expresión autónoma e interclasista que representa a *college boys* (jóvenes estudiantes) de Norteamérica. La identidad de estos muchachos se constituía en los espacios educativos y estaba limitada por las reglas del mundo adulto, de allí la homogeneidad con que se le definía.

3. Roszak (1973), por su parte acuñó el concepto de contracultura para referirse a la oposición juvenil frente a la sociedad industrial liderada por los adultos. Esta expresión corresponde a la teorización de las expresiones del movimiento hippie de los años 60 en Estados Unidos, que se extendió luego por el mundo, y que es heredero de la generación *beat*[6] de los años 50. Los hippies, junto con recuperar de los beatniks lo bohemio, la experimentación psicodélica y sexual, el orientalismo, el nomadismo y el culto a la espontaneidad entre otros, practicaron alternativas más elaboradas con relación al mundo adulto. Estos jóvenes se distanciaron de las familias e instituciones sociales, proponiendo la construcción de una sociedad alternativa, autogestionada y autónoma, que se desarrollara en torno a sus propios parámetros culturales.

Por su parte **el discurso académico desde los jóvenes**, sugiere Sepúlveda (2002), corresponde a una visión micro, desde realidades particulares, en que el investigador se instala desde la voz de los protagonistas. Tal mirada, sostiene el autor, permite recrear dispositivos de conocimiento capaces de dar cuenta de nuevos modos de agruparse y estar juntos de los jóvenes, de construir colectivos. Estas nuevas estrategias se justifican, como precisa Martín-Barbero (2001), pues la trama cultural urbana es heterogénea, y más aún la juvenil, que está formada por diversos estilos de vivir, modos de habitar, de estructurar lo cotidiano, de sentir, de narrar, de ser culturas. Por tanto, al investigar la diversidad juvenil, desde los actores, se registra el instante de esa cultura, de esos individuos y del espacio y tiempo particular donde se produce. Esta lógica investigativa es la elegida para explorar en este texto el GHH santiaguino. Investigar desde la cultura graffitera concuerda con un enfoque emic, en que el graffitero es el hablante de la cultura y de quien interesa conocer y comprender sus interpretaciones como protagonista. Se pretende contemplar esta cultura mural desde la lógica, los sentidos personales y subjetividades de sus cultores.

---

[6] Generación *Beat*: concepto acuñado por John Clellon Holmes y Jack Kerouac para describir a la gente de su edad que vivía en Nueva York a finales de los 40. Los términos "beat" y "beatnik" vienen de "beaten down" (derrotado), reflejando la desesperación frente a una sociedad materialista. Esta expresión rechazaba todas las posturas políticas por considerarlas intrínsecamente opresivas, optando por la espontaneidad como forma de vida, y de respuesta libre.

A continuación se presentan tres aportes que se aproximan a la intención de investigar desde los jóvenes:

1. El primero es de la Escuela de Birmingham. Los investigadores del Centre for Contemporany Cultural Studies (CCCS)[7], bajo la dirección de Stuart Hall, configuraron un marco teórico que les permitió explicar la emergencia de manifestaciones juveniles en Gran Bretaña, con posterioridad a 1950. Este enfoque denominado *cultural studies* fue una mirada ecléctica a partir de aportes del interaccionismo simbólico, del estructuralismo, de la semiótica, de la literatura contracultural y del marxismo cultural.

El texto colectivo "Resistance through rituals", de Hall y Jefferson (1983), constituye un hito en el desarrollo investigativo del CCCS en el tema. El libro, luego de criticar la concepción homogénea, interclasista y de conflicto generacional de la cultura juvenil, se centra en los estilos. El estilo constituye para estos autores una forma de resistencia ritual frente al control cultural impuesto hegemónicamente. Se le suma el concepto de clase en que las subculturas juveniles se articulan a la vez con las culturas parentales, la cultura dominante y el grupo de pares.

Otro investigador destacado del CCCS es Hebdige (1979) quien sugiere leer el estilo de las expresiones juveniles en la perspectiva del valor simbólico de los objetos para la cultura. El significado de lo material de un estilo es reflejo de las tensiones entre grupos hegemónicos y subalternos.

2. En segundo término se destaca el aporte de Monod (1968), quien estudia las bandas como agrupaciones juveniles. Su propósito fue analizar los estilos de vida y los sistemas simbólicos de los *barjots* (inversión de la palabra jobard: tonto o loco)[8]. Como buen discípulo de Lévi-Strauss, Monod convivió un año con una banda del norte de París, dispuesto a conocer los reales significados de este mundo y no las conocidas reducciones desde el lenguaje del investigador. Homologó la visión que se tenía de los jóvenes de las bandas a la del "primitivo" con su ambivalencia, que oscilaba entre la idealización de una bella edad o la violencia y desenfreno total. Los jóvenes podían ser los "buenos salvajes" o los bárbaros peligrosos para la sociedad del hombre civilizado.

La convivencia con la cotidianeidad del grupo le permitió a Monod reconocer por sus rasgos las estructuras profundas de organización. La banda se convertía en la familia de estos jóvenes, que se reconocían como hermanos. En su exploración de la estructura de la banda (jerarquías, antagonismos y alianzas) se reconoció el valor ritual de algunas expresiones que externamente fueron vistas como violencia.

El estudio de Monod permite trasladar el eje interpretativo de la juventud desde el concepto de desviación al de subcultura, la que se articula en torno al estilo. El estilo es para el investigador un recurso cultural pues los elementos que distinguen a un colectivo juvenil son combinados, adquiriendo una significación determinante. Esta mirada del estilo dota a sus manifestaciones de capacidad creativa y no sólo lo sitúa bajo la lógica de la moda. El estilo se convierte en un componente clave de estas nuevas formas de colectivos.

---

7 El CCCS fue creado en 1964 en la Universidad de Birmingham, como un espacio académico interdisciplinario enfocado a la investigación de los fenómenos culturales contemporáneos.

8 *Barjot*: en el argot de los *bloussons noirs* (traducido como "chaquetas de cuero negras") es el joven vagabundo que finge un comportamiento extravagante como defensa hacia la sociedad que lo segrega.

3. Un tercer aporte a esta perspectiva es la investigación realizada en Chile por De Laire (2001). El autor se sitúa en una postura que cuestiona la imagen tan difundida por las instituciones, los medios de comunicación e incluso la academia, de la juventud chilena de los 90 como "los que no están ni ahí". El hecho de que estos jóvenes carezcan de un proyecto movilizador, acota, no indica que no adquieran compromisos, pues ellos privilegian las relaciones cara a cara, a nivel micro. Por ello se necesita comprender empáticamente sus formas de "estar ahí"[9], asegura el investigador. Esta postura exige acercarse a la vivencia del sentido desde perspectivas no totalizadoras, ya que el sentido está diseminado, la vivencia del sí mismo es diversa. Para algunos jóvenes el eje pasa por diferentes enfoques, tales como el estético, deportivo u otros. De Laire destaca que se percibe a los jóvenes como una masa homogénea con orientaciones comunes, ante lo que estos interpelan al mundo adulto preguntándose si no será al revés, "¿no será la sociedad que circula sin voluntad de comprender sino más bien de imponer moldes antiguos?". Desde esta perspectiva, calificar a los jóvenes de irresponsables y anárquicos aparece como un mecanismo de defensa social clásico. Para estos actores impugnar el orden establecido, en especial el orden del tiempo y el espacio, resulta lógico pues éste se estructura sobre la base de coordenadas efímeras, complejas y móviles.

Las culturas juveniles como propuesta de discurso desde los jóvenes

El concepto de culturas juveniles se sitúa eminentemente desde la óptica de los protagonistas. El concepto de culturas juveniles impulsa la reflexión académica desde esta condición particular, comprendida como una construcción socio cultural específica y diversa en el tiempo y el espacio. Es decir, al hablar de culturas juveniles, plantea Reguillo (2000b), el investigador se distancia de la búsqueda de uniformidad y reconoce que las expresiones, producciones o miradas juveniles se constituyen como cultura. Al desmontar críticamente el sistema complejo[10] que imagina, construye y nombra a los jóvenes, sostiene Reguillo (2000a), bajo esa denominación o categoría habitan hombres y mujeres que intentan construirse a partir de su relación con los otros y afirmarse en el mundo.

Para comprender a fondo la conceptualización de culturas juveniles es preciso aclarar cómo es definida una cultura. Este concepto resulta muchas veces impreciso, por lo que proponemos una definición preliminar[11], esto es, como un proceso social constitutivo, de

---

9 La Tercera Encuesta Nacional de Juventud en Chile (Instituto Nacional de la Juventud, 2002), fue aplicada a una muestra de 3701 jóvenes de todo el país (2864 urbanos y 837 rurales) entrega algunos resultados que respaldan lo expuesto por De Laire. En el capítulo de orientaciones culturales e identidad juvenil se informa que el 14,1% de los jóvenes encuentra modelos o referentes juveniles (ídolos) en el ámbito artístico o musical; la actividad preferida en el tiempo libre es el consumo audiovisual (46,5%) lo que es mayor en el tramo de edad entre 15 y 19 años y el 65,1% opina que carece de espacios para opinar o participar.

10 Sistema complejo: incluye a la sociedad y a los investigadores, como se propone al inicio del presente capítulo.

11 La definición de cultura propuesta busca recoger diversos aportes enfocados al valor simbólico de este proceso.

transmisión y consumo, dicen Altamirano y Sarlo (1990), de formas simbólicas[12], creador de estilos de vida específicos y diferentes según Williams (1994), en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias, agrega Geertz (1987).

Siguiendo esta óptica las culturas juveniles pueden definirse como una configuración de acciones, gestos y rituales en tanto como fenómenos significativos y que se expresan como estilos distintivos de vida individual y colectiva. Tales prácticas, conocimientos y sensibilidades se constituyen en formas de ser joven en un tiempo y espacio determinado. Estas culturas poseen una visión individual y colectiva del mundo, y formas mediante las que sus protagonistas participan en los procesos de producción y circulación culturales. Aproximarse a los mundos juveniles posibilita conocer e intentar comprender el cómo esta cultura constituye, transmite y consume formas simbólicas.

Diversos autores de temas juveniles han adoptado esta categoría. Feixas (1998) sostiene que son constructos configurados como micro sociedades juveniles, en las ciudades de hoy. Estas culturas, reconoce Restrepo (2001), son una puerta de entrada a microcosmos y visiones de mundo particulares. Para Reguillo (2000a) existe una tendencia a (con) fundir el escenario situacional, el contexto en que se despliegan estas culturas actuales, con los sentidos e ideas juveniles, estableciendo una relación mecánica y directa entre prácticas sociales y universos simbólicos. Las formas de hacer de los jóvenes no constituyen necesariamente un reflejo de su mundo subjetivo, de las significaciones atribuidas por ellos a sus acciones. Según De Laire (2001) el concepto de culturas juveniles aporta en la recuperación de estas significaciones, que permitirán comprender tales mundos de sentidos.

El desencanto juvenil

Los universos juveniles se originan, desarrollan y manifiestan en un marco de apertura caracterizado por una racionalidad diversa que contrasta con aquella que se erige como única y totalizante en la sociedad chilena.

Frecuentemente se establece una dicotomía de manera simplista, asevera Ardiles (2005), entre lo racional y lo irracional. Esta dualidad resulta abstracta, insuficiente y equívoca, pues deposita lo racional en el *logos* (griego razón, concepto, palabra) y lo irracional en las emociones, lo que se interpreta como división y separación del sujeto en sí mismo (entre razón y subjetivación) y de este con la vida. Es un error plantear que el mundo de la subjetividad[13], de las emociones, carece de estrategias de reflexión o pensamiento, pues la subjetividad en

---

[12] Formas simbólicas: corresponden a fenómenos significativos, desde las acciones, gestos y rituales hasta los enunciados, textos, programas de televisión y obras de arte (Thompson, 1998).

[13] Subjetividad: según Castodiaris (1997) es el espacio de deseos, impulsos emotivos y afectos inconscientes, que son elaborados simbólicamente. Para Altamirano y Sarlo (1990) estos elementos específicamente afectivos de la conciencia y las relaciones se traducen en la forma en que es vivida la cultura por sus productores.

toda su magnitud es un elemento fundamental de una razón, que ha sido llamada razón sensible por Mafessoli (1997) y razón poética por Zambrano (Revilla, 1998). El reflexionar es un mirarse a sí mismo en un espejo como individuo o como humanidad a fin de conocerse y reconocerse.

La verdadera oposición, continúa Ardiles, debe establecerse entre dos conceptos de racionalidad, entre dos formas de interpretar y pensar el mundo. El primero, que prima en la sociedad e instituciones chilenas contemporáneas, corresponde a una racionalidad totalizada y totalizante (racionalismo, razón instrumental o racionalización para Morín (1988)), que aspira a desconocer la realidad y con ella el mundo de la subjetividad, encerrando la vida dentro de un sistema coherente y único. Tal lógica es hegemónica, planteando una propuesta y una imposición político cultural, que absolutiza las instancias de dominio y cierra el mundo en una circularidad propia tautológica. Esto se traduce en una racionalidad única opresiva. La razón desde esta óptica es homogeneizadora, calculadora, reductora de toda diferencia cualitativa, en oposición con el mundo de la subjetividad.

Esta óptica descarta o margina todo lo que se ubica fuera de su lógica única y totalizante; o lo que la contradice o cuestiona, como es el caso de las subjetividades individuales o colectivas juveniles. Renunciar al mundo de la subjetividad, y por ende a la idea de sujeto, puede traducirse en dos alternativas, según Lechner (1998):

• **Ignorar** todas las expresiones de subjetividad, como las emociones, pasiones, sensaciones, afectos, y valores. Al desconocer este espacio de los jóvenes, la racionalidad hegemónica crea un código único y global, que actúa como una gran subjetividad que niega cualquier otra. Dicha mirada unidimensional, que obedece a la idea de que sólo ahogando los sentimientos y la imaginación se libera la razón, sólo la limita y la distancia de su rostro o lado sensible. Tal operación de olvido, agregan Zarzuri y Ganter (2002), ha tenido como consecuencia la imposición del progreso instrumental como único fin, bloqueando otras narrativas contra-hegemónicas que se resisten a esta gramática universalizante de la civilización occidental. De esta forma la racionalidad occidental, vista como racionalización, histórica y sistemática se ha propuesto instaurar un proceso de borramiento– desaparición de los afectos minoritarios y las memorias locales, las de la ciudad real, en el sentido que le da Rama (1984).

• **Instrumentalizar** este espacio profundamente humano por medio de mecanismos de integración y control a los que se enfrentan cotidianamente las expresiones juveniles. Las reales subjetividades de estos actores son excluidas y destinadas a una participación instrumentalizada y/o institucionalizada en términos culturales y económicos. Lechner (1998) sostiene que los jóvenes tienden a ser absorbidos, cooptados por los medios de comunicación, que presentan como imagen juvenil una serie de estereotipos estéticos y culturales enajenados ante el consumo, que se apropia de su voluntad y deseos. A su vez la industria cultural, deja cada día menos espacios fuera de su influencia e instrumentaliza modelos que toma del mercado transnacional. La muchacha y el muchacho quedan expuestos a la anulación personal, sostiene Tijoux (1993), y son absorbidos, cooptados por la imagen, por los medios que se apropian de su voluntad y de sus deseos.

Con esta instrumentalización se desencadena el proceso de homogeneización que, sostiene Martín-Barbero (1998), arrasa con la pluralidad, con la multiplicidad de formas y estéticas de las culturas juveniles. Tal aplanadora ideológica viene no sólo de lo transnacional

envuelta en la cultura de masas, sino que también encubierta desde lo nacional, en un torbellino de mecanismos que, al negar las culturas juveniles con su autonomía y particularidad, las trastocan y desactivan. La propuesta cultural, mayoritariamente, expone Monsivais (1982), se torna en seducción tecnológica e incitación al consumo, homogeneización de los estilos de vida, incorporación de viejos contenidos sociales y culturales a la cultura del espectáculo.

El ámbito de las industrias culturales ha consolidado sus dominios mediante una conceptualización activa del sujeto, destaca Reguillo (2000a), generando espacios para la producción, reconocimiento e inclusión de la diversidad cultural juvenil. Repentinamente, como reconoce Ianni (1997), los principios del mercado, de la productividad y el consumismo comienzan a actuar sobre las mentes y los corazones de los jóvenes y las colectividades, apoderándose de sus voluntades y trastocando sus expectativas, los valores y sueños propios por los homogéneos y totalizantes de una racionalidad única, restringiendo sus reales emociones a las de un modelo, como evidencia Elías (1992).

Respecto al consumo cultural, se puede señalar que en la medida que los estilos homogeneizados se expanden y difunden, van generando un mayor consumo de bienes materiales y simbólicos. Tal tendencia produce un segmento del mercado que permite, por ejemplo al estilo musical, como lo muestra Neira (2001), ganar espacios en los medios de comunicación y emerger como nuevo referente identitario. Los estilos tienen una existencia histórica concreta, son a menudo jibarizados, etiquetados y limitados por los medios de comunicación de masas, transformándose en una sombra sólo externa y pasando a atraer la atención pública durante un período de tiempo, aunque después decaigan y desaparezcan. Así los estilos juveniles vaciados de sentido son corrientes retomadas por las industrias culturales, que destacan por ejemplo atuendos, la música que oyen, o discursos superficializados, que se convierten sólo en una cáscara.

En el caso de los jóvenes el conflicto entre la racionalidad totalizante, impuesta por los colegios, familias, y en general, por instituciones de la sociedad chilena, y sus propias racionalidades expresadas en múltiples subjetividades, se torna más evidente que en el resto de la sociedad. Por naturaleza y definición los jóvenes se resisten a la imposición de normativas y limitaciones a sus expresiones musicales, estéticas, plásticas, ideológicas, sexuales, valóricas. Se produce entonces un desencanto con estas manifestaciones institucionalizadas de una racionalidad hermética, clausurada sólo a su propia voz. El desencanto resulta en ruptura con todo aquello que se había establecido como la forma universal, como los modelos o patrones generales en todos los campos a los que toda la sociedad nacional se habría de ajustar.

Los jóvenes ante este quiebre son arrojados a una crisis de sentido vital, de significado de la vida; se desorientan y se lanzan a la búsqueda de una posibilidad de resolver esta dualidad, de encontrarse con una alternativa social y cultural en que se sientan acogidos o en que sientan que su lógica tiene cabida. Es el momento en que se encuentran con una o más de las culturas santiaguinas actuales. Estas formas culturales ocupan su lugar con sus particularidades, sus características y valores distintivos en la realidad social chilena. Es en estos espacios y tiempos culturales que los jóvenes inician un camino de encuentro, seducción, descubrimiento, aprendizaje e identificación con todos o ciertos códigos internos de estos mundos juveniles. Así comienza la construcción y reconstrucción de los propios sentidos vitales, unas veces en simbiosis total o parcial con tal o cual cultura y otras tomando de una

y otra expresión hebras, ya sea en la forma de su vestimenta, códigos verbales, preferencias musicales o manifestaciones artísticas.

Estos niveles de relación cultural aluden a la existencia de otra forma de racionalidad que la Filosofía de la Liberación denomina, según Dussel (1973), nueva racionalidad; y que corresponde a una concepción dialéctica y analógica de razón, en la que existen diversos niveles de expresión. Es dialéctica, pues en ella tienen cabida objetividad y subjetividad y es analógica al ser capaz de vincular lo que aparentemente tiene sentidos diferentes u opuestos, como las emociones con las definiciones. Desde este prisma se piensa la realidad con su multiplicidad y diferencias, siguiendo a Zurbiri (1963), abierta y en movimiento destotalizador. Sólo desde esta nueva racionalidad es factible reconocer las culturas juveniles en toda su riqueza. Sus realidades son reconocidas y valoradas por la nueva racionalidad, a la vez que es factible asegurar que ellas mismas operan como nuevas racionalidades y subjetividades. Es un nuevo estilo de pensar, múltiple y en lo múltiple, de pensar lo distinto, lo diverso y lo desconocido. Para Morín (1988) esta forma de racionalidad corresponde al juego incesante de nuestro espíritu, que crea estructuras lógicas, que las aplica al mundo y que dialoga con él, lo que posibilita una actitud progresista y de apertura en las personas.

Es posible reconocer en la posmodernidad, a partir de su crítica a la racionalidad totalizante que prima en la modernidad, la valoración de estas nuevas racionalidades/subjetividades. El saber postmoderno, como asegura Lyotard (2000) hace más útil nuestra sensibilidad ante la diversidad de historias y relatos. Los autores que dan voz al discurso de la posmodernidad (Nietzsche, Heidegger, Gehlen, Gadamer, Giddens, Foucault, Derrida, Foster, Jameson, Lyotard, Vattimo, Maffesoli y otros) sostienen que este paradigma representa un cuestionamiento a la racionalización única. Es el fin de sus formas tradicionales, que son reemplazadas por una diversidad de formas.

La multiplicidad de sentidos juveniles cobra mayor sentido al situarla en la pluralidad de lenguajes culturales existentes en Latinoamérica. Hoy Latinoamérica vive intensamente el destiempo de esta heterogeneidad de temporalidades de lo indígena, lo negro, lo blanco y lo mestizo, que se configuran en un universo multicultural, que se aproxima más al realismo mágico que a una modernidad europeizada. Se suman a esta multiculturalidad los códigos provenientes de los canales de la globalización mundial, herederos a su vez de otras culturas occidentales y orientales. Por tanto, los jóvenes viven sus propias culturas y lo latinoamericano como parte de muchas culturas.

La nueva racionalidad pretende superar la ontología del "ser"[14] clausurado, de lo cerrado y limitado a sí mismo solamente en el concepto o la palabra, para acceder a la inmediatez, la proximidad de lo real, expresado en la plenitud, multiplicidad y vitalidad de la vida sociocultural. Esta racionalidad se abre a la y las culturas en su quehacer múltiple.

---

[14] Ser: entendido en Parménides como lo que es, que es sacralizado a tal punto que el universo del discurso queda encerrado en su única posibilidad. Esta concepción corresponde a un temprana matriz ontológica (del ser y el *logos*) de la dominación occidental. Es la primacía del ser sobre la realidad, como una constelación homogeneizadora.

Las culturas juveniles vividas como múltiples racionalidades-subjetividades

Mirar las culturas juveniles y en especial el GHH, requiere de una racionalidad dispuesta a abrirse a este devenir socio cultural actual, que es vital, cambiante, múltiple, contradictorio, cuestionador e incluso antagónico de visiones cerradas de la cotidianeidad.

Frente al diálogo fracturado entre la racionalidad que se busca imponer mayoritariamente a las culturas juveniles, éstas proponen, en su hacer y sentir, una ampliación, profundización y reconexión con el ámbito de lo sensible, de los subjetivo, que es sello de lo humano y en el que radica la heterogeneidad humana. Estas culturas se originan y desarrollan como múltiples racionalidades-subjetividades, pues se tejen en una lógica de apertura y no de clausura de lo humano, que finalmente potencia la vida hacia espacios insospechados. Ante el despojo, anulación o exclusión de la multiplicidad, los jóvenes, a través de sus diversas formas de ser, inician un camino de búsqueda. Tal vez no saben lo que buscan, pero se sienten insatisfechos, les cuesta encontrar un espacio en el cual poder estar, contar, cantar, bailar, llorar, reírse, disfrutar, dibujar, crear, imaginar, o soñar recreando la vida misma, solos o con otros. Este vacío permite el surgimiento de sus particulares diversidades, tan amplias y heterogéneas como las imágenes y los sueños que pueblan sus mentes.

Las culturas juveniles encauzan esta nueva mirada viviendo al interior y experimentando otros usos de la racionalidad y de sus estrategias de dominio. Desde esta lógica Martín-Barbero (2001) enfatiza que es posible el rediseño de lo que nos llega por estas vías. La clave está en tomar el original, desde la realidad, como energía, como potencial a desarrollar, agregarle los aportes, recursos o novedades llegadas por los medios y las industrias culturales y a partir de los requerimientos de la propia cultura, recrear una nueva realidad cultural. Este autor da cuenta de la aparición de una racionalidad y sensibilidad nueva, no instrumental ni finalista, abierta tanto a la institucionalidad como a la cotidianeidad, a la subjetivación de los actores sociales y a la multiplicidad de solidaridades que operan simultáneamente en la sociedad.

Al interior de la homogeneización que los medios y las industrias culturales propician, las culturas juveniles han encontrado un espacio. Por medio de una "conceptualización activa del sujeto", sostiene Parker (1999), estos protagonistas abren y desnormativizan los límites preestablecidos, (fijados por las instituciones sociales y sus discursos), marcando el paso a una cultura audiovisual. Se genera de esta forma una reconstrucción de visiones de mundo a partir de las industrias culturales, aunque los jóvenes continúen en sus propios espacios concretos. Las distintas configuraciones del mundo que construyen los jóvenes, destaca García Canclini (1995), a partir de sus vínculos con las industrias culturales son contradictorias y complejas, pues ellos siguen anclados en sus propios colectivos o lugares de significación. A pesar de que la alienación de los medios y las industrias culturales, es real, esta no es absoluta ni generalizable a todos ellos, pues existen mayores y menores grados de distanciamiento activo de los patrones globales del mercado, incluso llegando a usar los medios sin ser manipulados por ellos como reconoce Phase[15].

---

[15] Phase II y Sonik son graffiteros mexicanos, de la época clásica (1969- 1981), residentes en Estados Unidos y cuyas reflexiones sobre la cultura graffitera circulan en Internet. Phase II comenzó en el GHH como

Estamos conectados a los medios de comunicación, pero lejos de ellos. (Phase II)

Los espacios juveniles en que se diluyen las lógicas homegeneizadoras del mercado corresponden a los lugares en que surgen y evolucionan las culturas juveniles en Chile. Es en estos intersticios culturales que se propone una mirada a los que definimos como "atributos de las culturas juveniles" para reencantar la racionalidad.

Énfasis en la subjetividad

Diversos autores de lo juvenil retoman la importancia de la subjetividad en sus culturas. Según Reguillo (2000b) en las prácticas juveniles existe un respeto casi religioso por el individuo, que es situado en el centro del hacer. La relación de importancia que se establece es de individuo-mundo, es decir, que lo primero es la individualidad y luego la apertura a la realidad. El colectivo no es ya un fin en sí mismo, sino que una mediación que debe respetar la heterogeneidad, la particularidad de cada joven. Por su parte, Hall (1983) ubica el mundo de la subjetividad juvenil en el polo expresivo[16], el que acentúa lo personal, psíquico, subjetivo, cultural, privado, estético y bohemio, así como los elementos en el espectro de las emociones y las actitudes políticas. Al acentuarse la subjetividad de los jóvenes se produce la apertura a las sensibilidades y emocionalidades propias y de los demás. Esta conexión con los sentidos y emociones se traduce, a su vez, en una búsqueda y encuentro del placer, que se torna en un juego, en un desafío sin fin. Autores como Sepúlveda (2002) describen este afán por el placer como dionisíaco[17] y orgiástico[18]. La exteriorización de las pulsiones, reconocida ampliamente en las culturas juveniles, aparece como desenfrenada si se compara a la conducta hiperestructurada y normada que existe en la sociedad chilena en general.

Se tiende a plantear, en los medios de comunicación y en la sociedad chilena, que las culturas juveniles relativizan los valores, no los respetan, carecen de ellos o simplemente que poseen valores reñidos con la civilidad. Evitando generalizaciones, resulta importante reconocer que existe una mirada, por parte de la juventud, de lo valórico un tanto o bastante distinta de la lógica de los adultos e instituciones formales e informales chilenas. Los jóvenes tienden a experimentar con mayor espontaneidad y libertad los valores en su cotidianeidad, otorgándole poca importancia a las restricciones establecidas por las diferentes normativas institucionales. Y en este vivenciarlos son cuestionados como absolutos, como inamovibles y se transforman en alternativas de opción individual o colectiva. Los valores se movilizan,

---

aprendiz y ayudante de Lee (Quiñones), su primo. Su nombre lo adoptó en homenaje a una gran fiesta de graffiteros del 71, que se llamó phase II.

16 Hall (l983) propone que el crecimiento del *underground* generacional trabaja una dialéctica, que puede ser vista como un movimiento entre dos polos. El polo expresivo y el polo activista que acentúa lo político, social, colectivo, el comprometerse en la organización.

17 Dionisíaco: como extrapolación de lo apolíneo alude a lo impulsivo, instintivo, extático.

18 Orgiástico: que satisface viciosamente apetitos o pasiones desenfrenadas.

entonces, de acuerdo a las particulares sensibilidades, emocionalidades o racionalidades. Es decir, bajo esta óptica, no existe una única forma de ser justa o solidaria, pues cada quien vive la justicia o la solidaridad desde su propia subjetividad e historia personal. Si la subjetividad capitalista lo homogeneiza todo, sostiene Guattari (1998), la alternativa es una revolución molecular, basada en una heterogénesis de los valores, un comienzo distinto marcado por la diversidad que permite una profunda conexión con la subjetividad de cada joven.

Constitución y/o desarrollo de identidad

Al explorar el GHH como cultura de jóvenes, buscamos reconocer la constitución de identidades, ya sea individuales o colectivas. Estas identidades del mundo juvenil son caracterizadas por Sepúlveda (2002) como flotantes, de carácter asistémico y mutante, que modifican constantemente su organización interna, proyección y sentido. Esta afirmación resulta coherente con la heterogeneidad de estas culturas, pues la multiplicidad juvenil se manifiesta particularmente en identidades dinámicas que se reciclan, y/o mezclan en sus elementos o en su totalidad.

En esta concreción identitaria destaca la capacidad creativa versus la conocida capacidad imitativa y la construcción de un imaginario propio que se vuelca como expresión artística. El afán de los muchachos por identificarse con tal o cual expresión cultural, les brinda un sentido de identidad, que no necesariamente homogeneiza el ámbito de lo juvenil; pues sus metas y sentidos no son los mismos. Sus diversas expresiones se reconocen como diferentes, y en ese contraste se reencuentran. Los miembros activos de estas culturas, si bien en un comienzo aparecen como imitadores de una expresión extranjera, pasan luego a ser protagonistas entusiastas de una manifestación que cada vez más acoge y recicla sus propias imágenes y propuestas, las que se mezclan y renuevan en la medida de las circunstancias y las necesidades.

Los jóvenes ponen en juego sus conocimientos, creatividad y capacidad de innovar, prácticas diversas, vestimenta, lenguaje, gustos musicales y/o literarios, que se expresan en la creación de un estilo individual o colectivo. La pertenencia subjetiva a un estilo, ilustra Neira (2001), se desarrolla en la medida que hacen suyas las prácticas o bien reproducen las expresiones culturales de este. El estilo no sólo se expresa en términos artísticos, sino que tiene una forma particular de representarse el mundo, de organizarse y expresar sus sentimientos.

Las culturas juveniles, vistas como distintos grupos identitarios, pueden englobarse bajo la calificación de "socioestéticas", precisa Reguillo (2000a), que indica que existen componentes estéticos y un proceso de simbolización de éstos. Y si la juventud simboliza, recuerda Martín-Barbero (1998), no es por la tramposa operación del mercado sino porque ella condensa, en sus desasosiegos y desdichas tanto como en sus sueños de libertad, o en sus complicidades cognitivas y expresivas con la lengua de las tecnologías, claves de la mutación cultural que atraviesan nuestro mundo.

Heterogeneidad cultural

Las culturas juveniles no son homogéneas ni estáticas, pues los jóvenes, dice Reguillo (2000a), no constituyen un sujeto monopasional, que pueda ser etiquetable simplistamente como un todo. Estas no poseen límites fijos, se caracterizan por sus sentidos múltiples y móviles, su carácter volátil y en ellas caben diferentes formas expresivas, que destacan su naturaleza dinámica. Estas expresiones, al incorporar, desechar, mezclar e inventar símbolos y emblemas, en continuo movimiento, se vuelven difícilmente representables en su ambigüedad, recuerda Reguillo (2000b). Para Feixas (1998) estas formas de vivir no son homogéneas ni estáticas, ya que sus fronteras son laxas y los intercambios entre los diversos estilos son numerosos. Los jóvenes no acostumbran a identificarse siempre con un mismo estilo, o sólo con uno. En ocasiones la opción es tomar elementos de cada estilo y crear un estilo propio que es una síntesis propia.

La noción de diversidad juvenil[19] puede ampliar la mirada a la heterogeneidad de estas culturas. Pulido Chávez (1995) destaca la diversidad al reconocer estas expresiones como un conjunto de manifestaciones abstractas y concretas del modo de ser de los jóvenes; que expresan la forma como construyen su propia realidad. Es en las diferencias que cada cual se vuelve importante, más que en la similitud. La diversidad recupera la idea de que los jóvenes viven continuamente en la recomposición de prácticas y representaciones. Ellos mismos emplean el concepto "reciclaje" para referirse al cambio de un joven desde una expresión cultural a otra, de rockero a graffitero, o a una mezcla de ambas expresiones.

Esta perspectiva, de la diversidad juvenil, pretende superar el profundo desencuentro entre los métodos de investigación y la vida real. El modo en que los muchachos producen el sentido de su vida, el modo en que se expresan, o comunican, o incluso el cómo utilizan los medios, no cabe en un esquema rígido. La diversidad hace hincapié en la dimensión subjetiva de los sujetos y alude a su mundo como un conjunto de fenómenos fragmentados, heterogéneos y evanescentes. Es urgente repensar muchas de las tradicionales afirmaciones elaboradas en torno a lo juvenil, que cada vez aparece más claramente como un espacio cultural diverso, en que tanto prácticas como representaciones se recomponen. Estas prácticas se niegan a ser definidas; pues a partir de una lógica abierta se sitúan en la búsqueda de algo basado en la incertidumbre, en la espera, que según Cottet (1993) es la característica de una generación que produce expectación en la sociedad.

Diversidad en la relación con la cultura dominante

Las culturas juveniles emergen y están inmersas en una determinada matriz cultural, asegura Restrepo (2001). A partir de la elaboración subjetiva que estos actores hacen de la cultura vigente se abre la posibilidad de diferentes grados de tensión y/o negociación con

---

[19] Diversidad juvenil: concepto planteado por Medina (2000), que ve en esta categoría la salida a las limitaciones del concepto cultura juvenil.

ella. Esta matriz, según Williams (1980), por las pautas dominantes que fija, ejerce su hegemonía a través de una racionalidad totalizante de la vida que se organiza por significados y valores específicos y dominantes frente a otros que se configuran fuera de esta lógica.

Al interior de la hegemonía, aseguran Grignon y Passeron (1989), existe una dominación social, establecida sobre la base de relaciones de fuerza y una dominación simbólica que se teje a partir de relaciones de sentido. La dominación simbólica, por su influencia en el ámbito de las significaciones, es la que logra un mayor control y permanencia en los colectivos juveniles. Esta dominación circula con gran fuerza en la comunidad y las instituciones. En la familia los jóvenes toman el primer contacto con la matriz cultural o racionalidad predominante a través de las relaciones de jerarquía y las normas en las que se basa este mundo cercano. Luego, en la escuela, se encuentran con una cultura escolar determinada, que se traduce habitualmente en acciones y rituales normados y preestablecidos por otros, que suelen ser adultos. Nuevamente se enfrentan a una racionalidad total y única ya establecida por otros adultos y a la que deben someterse.

La hegemonía, que busca imponer la racionalidad total, aclara Williams (1980), a pesar de ser dominante, nunca lo es en forma total o exclusiva, debe ser renovada, recreada pues es continuamente resistida, limitada, desafiada desde posiciones alternativas. La respuesta a la hegemonía, de acuerdo a Altamirano y Sarlo (1990), surge cuando habitantes postergados de la ciudad dejan su marginalidad para generar y expresar sus iconicidades, sonoridades y visualidades, lo que los convierte en fuente de expresión de experiencias culturales. Las culturas juveniles, desde su origen, han sido reconocidas como hegemonías alternativas, pues enarbolan en muchas ocasiones discursos críticos y/o contestatarios, desde sus propias racionalidades y subjetividades. Estos, para Reguillo (2000a), se agrupan y desagrupan en micro disidencias comunitarias, en las que caben distintas formas de respuesta y actitudes frente al poder. Algunas de estas formas disidentes se expresan en discursos o en acciones que van desde el uso de consignas anti sistema hasta actuaciones de agresión a estructuras institucionales. Un nudo de tensión que recorre las diferentes manifestaciones de oposición y resistencia juvenil, sostiene Duarte (1994), "está constituido por lo que las y los jóvenes queremos ser contra lo que la sociedad nos exige y permite ser". Es la pugna entre la diversidad y la racionalidad hegemónica de la sociedad.

Los elementos contra hegemónicos juveniles no son la única estrategia posible frente a la cultura hegemónica. Es posible que se abran brechas en el sistema, reconocen Altamirano y Sarlo (1990), y que se logren imponer elementos radicalmente nuevos a la postura dominante. Otros investigadores comparten la posibilidad de estas expresiones no contra hegemónicas, de crear o recrear una cultura particular o ciertos aspectos de ella. Maffesoli (2002) reconoce que el escapar de las instituciones fundadas en la modernidad parece ser propio de los jóvenes. Ellos no están en favor o en contra, sino que escapan a otros lugares culturales. Esta fuga no puede ser analizada sólo como una regresión. Se trata más bien de "regrescencia", de un retorno a propuestas fundadoras que para los muchachos se revelan como portadoras de una nueva socialidad. Son las primeras luces de una cultura diferente, que se reapropia de diversos recursos, haciéndolos suyos. Vagando o errando fuera, en los márgenes o dentro, o por lo menos no siendo esclavo de ninguna cultura, unos y otros afirman la importancia de la experiencia vivida y el sentido concreto que esta puede inducir. Machado Pais (2002), por su parte, aclara que estas respuestas se deben a que las culturas juveniles pueden

inscribirse en un espacio estriado, pues muestran destrezas y movimientos diferentes. En estas hendiduras de la cultura dominante se distingue y genera un proceso de individuación[20] juvenil, en que sus expresiones no son una respuesta a la lógica cultural dominante, sino que corresponden a búsquedas en sí y para sí mismos de un camino diferente o ahegemónico.

Esta individuación alude a un proceso de diferenciación que requiere vivir el joven, a fin de construirse y reencontrarse con sí mismo, diferente a los patrones impuestos o generalizados.

Hacer desde tiempos y espacios *underground* [21]

Los jóvenes de las diversas culturas al transitar por las calles de Santiago se distinguen principalmente por su *look*, por el atuendo con que se les suele identificar. Se ve una "pinta de rapero, punky, etc.". Pero la estética, como llaman ellos mismos a su vestimenta, es sólo una expresión cultural, que incluso adoptan algunos como moda, sin pertenecer realmente a determinada cultura con todas sus aristas.

Las culturas juveniles con sus racionalidades, conocimientos, sensibilidades y prácticas actúan subterráneamente. Se desplazan en tiempos y espacios poco habituales para el común de los habitantes urbanos. En algunas ciudades latinoamericanas, revelan los estudios de Urteaga (1996), estos grupos han llegado a formar sus propios espacios y tiempos de autonomía relativa, sus estilos de vida distintos, a los que la antropología mexicana ha llamado "nichos culturales".

El reloj de los protagonistas de estas culturas es distinto y se conecta más con sus actividades de estudio, de creación artística, de encuentro con los amigos, de "carrete"[22], de descanso y ocio. La jornada suele terminar de madrugada. La noche tiene un particular encanto para estos cultores. El moverse en un tiempo y espacio subterráneo actúa como efecto mágico por su clandestinidad. Se vive un poco en secreto porque sus cultores circulan y dan vida a sus prácticas en otros espacios y tiempos, distintos a los de la mayoría de los habitantes de Santiago.

Los espacios *under*[23], donde se encuentran y viven intensamente sus lenguajes, son lugares que aparecen como secretos, pues se ocultan de los curiosos, y de día no registran movimiento.

Estos atributos propuestos para las culturas juveniles en general se presentan en la cultura Hip hop y en el GHH en particular. A continuación iniciamos un recorrido por estos mundos, que los distingue de otras expresiones. Hablar de estas culturas precisa adentrarse en sus orígenes y primeros pasos, a fin de comprender sus sentidos y lenguaje creativo.

---

20 Individuación: proceso descrito por Jung (Sharp, 1997)

21 *Underground*: subterráneo. En sentido figurado alude a lo clandestino, a lo no visible a simple vista.

22 Carrete: definido por Matus (2001) como un espacio de identidad que atraviesa horizontalmente a los y las jóvenes a partir de los noventa, constituyéndose en un "lugar común" de nuestra cultura juvenil no por falta de sentido sino por exceso de él. Es un espacio de encuentro colectivo como de experimentación individual al límite.

23 *Under:* abreviatura de *underground*, empleada por los jóvenes.

Capítulo 2

Cultura Hip hop y graffiti Hip hop: sueños callejeros

Imagen 1

Cultura Hip hop: orígenes, trayectoria y atributos

Breve historia y definición del Hip hop

El reconocimiento del Hip hop como cultura juvenil centra la presente discusión en un enfoque cultural. Esta precisión cobra sentido ante la confusión existente frente a qué significa el Hip hop, pues habitualmente se le identifica sólo con algunas de sus expresiones de mayor notoriedad y espectacularidad, como la música, el baile o la vestimenta. La escasa literatura especializada[24] evidencia el desconocimiento y/o distorsión sobre el origen múltiple del Hip hop. En páginas de Internet dedicadas al tema, circula abundante información[25] en torno a los comienzos y primeros pasos esta cultura, que se ubican en Jamaica y Nueva York. Pero la dispersión y contradicción de estas fuentes exigen de una lectura cautelosa y selección crítica del material.

El primer desafío en este recorrido documental es definir la cultura Hip hop.

Literalmente *hip* en inglés significa "cadera"; pero también corresponde a una variación de la palabra *hep* "consciente de las últimas tendencias y estilos". *Hop* por su parte significa "salto, brinco". El compuesto Hip hop aparece por primera vez en el estribillo de la canción "Rappers delight" de Sugar Hill Gang (1979), término que es también utilizado por el disc jockey Lovebug Starsky en sus rimas. Otros aseguran que la primera canción *rap* es del rapero Space Cowboy:

---

[24] En Chile sólo existen dos tesis de pregrado (Correa, 1999 y Estivales, 1994) que abordan parcialmente la cultura Hip hop.

[25] Mayoritariamente la información de Hip hop obtenida en Internet, como fuente, se presenta desde el anonimato. La excepción es un artículo de Flores (2001), misionero mexicano dedicado al desarrollo de ministerios juveniles. Al parecer, posteriormente, otros artículos retoman los aportes de este autor.

I said a Hip hop
the hippie the hippie to the hip Hip hop
and you don't stop the rock
to the bang bang boogiesay you jumped
the boogie to the rhythm of the boogie
the beat.

Podemos decir entonces que el Hip hop es una cultura juvenil urbana, reconocida como fenómeno de orden inter racial, artístico y expresivo de importancia mundial, que tiene sus raíces en Jamaica de los años 50 y en las calles del Bronx de los 60. Como expresión juvenil se desarrolla y cultiva en la calle, espacio natural, que se ajusta a su carácter libre y dinámico.

Su expresión se manifiesta en las formas artísticas de:

1. *MC-ing* o *rapping*. Su protagonista es el *MC*: maestro de ceremonias, quien, además, realiza una composición e interpretación (vocal) musical (*rap*).
2. *DJ-ing* o *turntabling* (de *turntable*: tornamesa o tocadiscos): proviene de DJ: *disk jockey*.
3. *Break dancing* o *B- boying* o baile de piso y acrobático. Lo practica el *B-boy*: *break boy*, llamado así porque bailaban en los *breakbeats* o interludios rítmicos de la canción (basados en percusión).
4. Graffiti o *Painting* o *Writing*: pintura/ escritura mural con *spray*. Ejecutado por el *graffitero* o *writer*[26].

- MC-ing o rapping

Las primeras manifestaciones detectadas de la música *rap* se encuentran en la poesía rítmica jamaicana, conocida como *toasting* (brindis), *boasting* (jactancia) y *jailhouse toasting* (brindis carcelario). Los *MC* tendrían su origen en los *griots*[27] (poetas y cantores populares) de África Occidental. Estos eran una especie de juglares que actuaban para las cortes de los imperios de Ghana[28], Songhay[29] y Mali, relatando historias con música, vocabulario y manierismos de su tiempo. Un *MC* es un maestro de ceremonias pues anima al público en actuaciones en vivo; si por el contrario se concentra sólo en cantar o grabar, se le llama *rapper*.

---

26 *Writer*: escritor, nombre que se le da en Estados Unidos al autor de graffiti. Se le llama así porque el GHH es reconocido como escritura.

27 Los *griots* son los herederos y guardianes de la historia mandinga en el oeste africano y tienen una gran importancia dentro su cultura. Querían conservar en la memoria de los pueblos el linaje, los mitos, los cuentos, las batallas históricas, así como las tradicionales músicas y canciones ceremoniales.

28 Ghana fue el reino más antiguo de África Occidental. Ya en el siglo IV Ghana era una confederación de clanes. Su apogeo se produjo en el siglo X, siendo destruido en el siglo siguiente. Se situó entre los ríos Senegal y Niger. Tenía a Kumbi-Saleh como capital.

29 Songhay fue el último de los imperios sudaneses. Fue construido por campesinos Gabibis y pescadores Sorko de las márgenes del río Níger. Su apogeo se sitúa entre los siglos XIV y XVI.

Si bien el *rap* (parte rítmicamente hablada de una canción) se fusiona al Hip hop a principios de los 80, ya en los 70 Kool Herc había dado los primeros pasos en este sentido. Su estilo consistía en recitar rimas improvisadas sobre los *Dub*[30] *versions* de sus discos de reggae. Pero los neoyorkinos no estaban interesados en el reggae en ese momento y Kool Herc adaptó su estilo de cantar sobre los *breaks* (interludios) rítmicos o de percusión de las canciones populares del momento. Los primeros *raps* eran sólo gritos durante los *breaks* y evocaban la respuesta del público, que sacaba sus propias frases y nombres. Poco antes estas *party shouts* (fiestas de gritos) se fueron haciendo más elaboradas y se les incorporaron rimas. Al comienzo no eran muy largos, hasta que se hicieron docenas de *school yard rhymes* (rimas de patio escolar), se añadieron repeticiones, vueltas y trabalenguas. En este momento el *rap* se denominaba *MC-ing*. Kool Herc, que entonces actuaba con sus amigos Coke la Rock y Clark Kent (conocidos como Kool Herc and the Herculoids), dejó a estos a cargo del micrófono, para dedicarse al *DJ-ing*.

Esto se convirtió en un nuevo concepto musical que les sirvió a los jóvenes negros, caribeños e inmigrantes en general, para expresar su inconformismo a la sociedad que les negaba los espacios y los segregaba. Con su *rap*, que se transmitía de boca en boca, estos muchachos recorrían pueblos, ciudades y países mostrando al mundo su realidad.

– DJ-ing o turntabling

El *DJ-ing*, viene de *DJ*, *discjockey* o difusor de la música popular por medio de discos y cintas magnetofónicas en radios y clubes y registra su origen en los años 50, en Jamaica. Consistía en una forma de entretenimiento musical callejero denominado *sound systems,* en que un vehículo, provisto de parlantes y equipo de audio, transmitía música *blues, ska, reggae* o *dub*. Era una actividad gratuita y se transformaba en una verdadera fiesta callejera.

Esta tradición cultural caribeña se trasladó a Nueva York a principio de los años 70. Clive Campbell, un joven jamaiquino de 15 años, que llega con su familia desde Kingston al barrio del Bronx, decidido a reproducir costumbres de su tierra natal, comienza a realizar fiestas callejeras al estilo de los *sound systems* en su nuevo barrio. Es en estas fiestas que Campbell, ahora llamado Kool DJ Herc, inventa el *backspin* o repeticiones. Esta técnica consiste en repetir una sección determinada de música por medio de dos tornamesas (tocadiscos) y un mezclador con dos discos iguales; así mientras está sonando la sección de *breakbeat* en uno de los discos, el otro retrocede y se prepara para repetir el mismo *breakbeat*. El propósito de Kool Herc era extender las secciones de *breakbeat* para

---

[30] *Dub*: técnica de interpretación y grabación musical consistente en mezclar trozos o *samples* (muestras) de grabaciones comerciales produciendo nuevas secuencias melódicas y agregándoles una voz que no corresponde al original. Con la técnica *Dub* los *DJ* comenzaron a agregar su propia voz a *remixes* (mezclas) de grabaciones hechas por otros músicos. Con esto, los *DJ* tomaron el rol del *MC*. Se dice que el primer *DJ* en hacerlo fue Osbourne Ruddock, más conocido como King Tubby, a comienzos de los 70 y el primer disco producido de esta manera fue "Voo doo" de los Hippy Boys.

darles tiempo a los *B-boys* a que realizaran sus pasos, técnica que le daba tiempo al animador para alentar al público, evitando interferir las secciones vocales del disco que estaba sonando. Así nace la leyenda de Kool Herc como padre del *DJ-ing*.

Luego vinieron otros grandes *DJ* que sumaron a esta actividad nuevas y creativas formas de hacer música y de vivir el Hip hop. Grand Wizard Theodore inventó el *scratch* (rasguño con la aguja sobre el disco). Con el paso del tiempo las técnicas se fueron refinando y el *DJ- ing* y el *DJ* fueron adquiriendo protagonismo en la escena musical. Aparecieron grupos como Rund DMC, que estaba a cargo de un *DJ*. Este ejecutaba desde los platos las bases musicales para que los animadores, ahora *MC*, cantaran sobre ellas. Los *DJ's* comenzaron a participar activamente como percusionistas, aportando efectos, *samples* (muestras o breves trozos musicales) y especialmente *scratch* a los temas. El protagonismo de los *DJ* se acrecentó con la aparición de nuevas versiones de temas, llamadas *remixes* (discos de mezclas). De esta forma su imagen se populariza ya no sólo como el encargado de poner la música, sino que, además, como productor de bandas, músico y *remixer*.

En 1987 se realiza el primer campeonato de *DJ* de la DMC (*Disco Mix Club*). Allí los mejores demuestran sus técnicas y habilidades con el tornamesas. El torneo, que se realiza hasta hoy, ha dado a conocer a los más famosos tales como Public Enemy, Chad Jackson, Cash Money, Q-Bert, Mix Master Mike y muchos más. A estas alturas han incorporado nuevas técnicas a la manipulación de discos, como el *beat-juggling* (manipulación de beats), y a la vez han perfeccionado los sonidos del scratch.

En 1995 aparece el concepto de *turntablism* (tornamesismo) en el *DJ-ing*. El *turntabler* (*DJ*) es definido, por la International Turntablism Federation, como la persona que aprovecha el *turntable* (tornamesa) como elemento para crear música (diferentes sonidos y ritmos) o literalmente tocarla. Esta denominación surgió ante la necesidad de conceptualizar globalmente las nuevas formas y técnicas creadas, desarrolladas y empleadas por los *DJ*.

– B-boying o Break dancing

El *Break dancing*, que aparece en las calles después del *DJ-ing*, en ocasiones es identificado como la primera expresión del Hip hop. En 1969 se presenta el *good foot* como una nueva forma de bailar y luego se perfecciona, en la costa este de los Estados Unidos. Su nombre proviene del éxito *Get on the good foot*, con que James Brown revolucionó al público ejecutando movimientos acrobáticos y moviendo vertiginosamente los pies. Actualmente el *good foot* es conocido como el viejo estilo del *Break dancing*, que consistía en el denominado *floor rock*, y que perduró hasta 1977. Esta forma de bailar impulsó el crecimiento y desarrollo del *break* actual.

Fue por esos años que el *Break dancing* se tomó las calles y los barrios de Nueva York. El comienzo de las competencias del baile, denominadas torneos, desplazó de las esquinas las peleas entre bandas contrarias. Se extendía en el suelo una lona de 2x2 mts., sobre la que los jóvenes demostraban sus habilidades dancísticas. El desafío era mostrar cada cual lo que era capaz de ejecutar. En esos días no existían agrupaciones de *Break*

dancing, por lo que cada bailarín inventaba sus coreografías, incorporando aportes de diferentes orígenes, como el kung- fu, que estaba de moda en las películas.

La forma de baile de esa época unía tres estilos distintos: el *body popping,* que se basaba en imitar a un robot[31], el *locking,* consistente en sacudir el cuerpo rápida y convulsivamente para llevarlo a una postura inicial, y el *breaking* que es girar sobre el suelo haciendo acrobacias, piruetas y ejercicios que desafían las leyes de gravedad. Algunos sostienen que la conjunción de estos tres estilos de baile se denomina *electric boggie,* el que prolifera en California, en los '70. También se reconocen influencias como el jazz y la mímica en el *Break dancing* de esa época.

Dentro de esta forma de baile existen algunas variaciones. El *headspin* o *helycopter* es un giro sobre la cabeza; el *backspin* es un giro sobre la espalda; el *handglide* (deslizarse con las manos) y el *windmill* (molino).

Posteriormente se formaron *crews* (cuadrillas o equipos) de bailarines de *break,* que comenzaron a practicar juntos y a desarrollar sus propias rutinas. Como muchos de ellos no tenían nada más que hacer, dedicaban horas a sus prácticas, logrando complejizar los movimientos, mejorar la forma y aumentar la velocidad.

El *Break dancing* es un tipo de baile de gran exigencia. Supone, como disciplina corporal en transformación, un reto y la necesidad de dominio absoluto de diferentes partes del cuerpo. Cada bailarín se plantea un desafío consigo mismo, tanto en el logro y perfección de sus destrezas como en la construcción y re creación permanente de un estilo personal, que lo hace reconocido y valorado entre sus pares. Es una puesta en escena que representa mando, poder y libertad, sin reglas ni barreras.

Caracterización de la cultura Hip hop

Aunque no existe acuerdo en la fecha, se dice que en el año 1969, apareció Afrika Bambaataa en la cultura Hip hop. Él era productor musical y primer *DJ* Hip hop en hacerse famoso, además de ser creador y líder de la Zulu Nation[32] en el Bronx. A él se le atribuye el haber reunido las cuatro manifestaciones en una sola cultura. Reconociendo el potencial del *Break dancing*, animó a sus cultores y creó uno de las primeras *crews* de *Break dancing*: The Zulu Kings.

El Bronx y otros barrios marginales de Nueva York fueron el escenario de las primeras manifestaciones del Hip hop, las que se transformaron en una real alternativa cultural a la existente. Allí afro americanos, puertorriqueños y jamaiquinos convivían en la pobreza y la marginación en barrios dominados por pandillas violentas. La aparición de esta cultura vino entonces a reemplazar significativamente a las bandas, pues prendió fuertemente en los jóvenes motivándolos con su multiplicidad expresiva.

---

31 El baile del robot está influenciado por series televisivas como "Lost in space". Por otra parte Don Campbell creó el *campbellock*, un tipo de baile de estilo robótico que se incorporó al *Break dancing.*

32 Zulú Nation: colectivo Hip hop que practicaba las cuatro formas de la cultura con fuerte influencia musulmana.

Probablemente la importancia y significación que alcanzó el Hip hop entre estos jóvenes y su rápido desarrollo se debe a la existencia de un soporte cultural profundo, que no es fortuito. En estos barrios ya existía la cultura del *ghetto*[33], relacionada, en el caso del afro americano, a la tradición de la cultura *soul*[34]. El *soul* (alma) es el elemento cultural activo de autoafirmación e identidad de la población afro americana, que incluye dieta específica, canciones, música, un tipo de organización familiar y de relaciones comunitarias y de vinculación con lo externo. Así lo negro es valorado en su profundo sentido cultural marcado por una espiritualidad, ritualidad, expresión y exteriorización de emociones, pasiones y sensaciones libremente.

El Hip hop se convirtió en vehículo de expresión de los significados de toda una juventud. Voz, música, baile y pintura se cohesionaron en un proceso de captura y recreación de sus inquietudes. Los cuatro elementos de esta cultura urbana y juvenil tradujeron en notas, ritmos, pasos, letras, formas y colores las frustraciones, alegrías y tristezas de un mundo hasta entonces sumergido en la violencia de las bandas. En la calle de esos días, el respeto se tornó en valor fundamental entre los cultores del Hip hop.

En 1982 la película "Wild Style" es la primera en mostrar los cuatro elementos de la cultura Hip hop, e incluye a famosas figuras de todas sus ramas. En 1984 la película "Beat Street" de Harry Belafonte presenta el primer duelo de *B-boys* en celuloide con The Rock Steady Crew vs. NYC Breakers.

Algunos de los rasgos de la cultura Hip hop le dan identidad mundial y/o global. Estos atributos son parte de su magia, que ha capturado el interés de miles de jóvenes en el mundo y los ha hecho sus cultores.

La característica más notoria del Hip hop, por su visibilidad, es la de ser una cultura callejera. En la calle sucede como tal, allí se materializa en sus diversas expresiones. Sus cultores sostienen que sólo en la calle esta cultura tiene sentido; es la reconquista de la calle como escenario juvenil, como espacio vital de acción, de aprendizaje, de creación, de encuentro, de desarrollo personal y colectivo, de puesta en escena de lo que se es. La calle es para los cultores de Hip hop el espacio en que se vive la realidad, el espacio que brinda la proximidad de lo real a la que busca acceder la nueva racionalidad –como destaca Ardiles (2005)– presente en el Hip hop.

Esta cultura reivindica así la vida de la calle. Se recupera o reinicia una relación, de los jóvenes con el espacio, al vivirla como cercana y cotidiana. En el barrio-calle, como tiempo y espacio *underground*, existe una cultura cotidiana, que el Hip hop sabe oír. A simple vista la ciudad es para transitar, la locomoción colectiva para trasladarse, las plazas y parques para disfrutar del ocio, pero los miembros de esta cultura juvenil les dan otros sentidos concretos.

---

[33] *Ghetto:* Comunidad en situación de marginación y aislamiento por motivos religiosos, raciales, políticos o culturales. Barrio en que habita esta comunidad.

[34] *Soul* (alma): elemento cultural activo de autoafirmación la población afro americana. Incluye dieta específica, canciones, música, un tipo de organización familiar y de relaciones comunitarias y de vinculación con lo externo.

Al apropiarse de los espacios públicos se crea un mapa de cotidianeidad urbana- callejera, que les es propio.

La calle se convierte en un espacio extraoficial de comunicación. Allí expresan sus deseos, emociones, sueños y descontentos, enfatizan sus subjetividades; intercambian ideas y planes, de la vida y de su cultura, con los suyos, con los que comparten esta mirada. También aquí aparecen ante el mundo, ante los transeúntes que los ignoran, los valoran o los critican, en sus haceres, en sus construcciones o ensayos culturales. De esta forma el Hip hop se sitúa como una estrategia de representación de estos habitantes que buscan una forma de ser reconocidos y autoafirmarse en la ciudad, como sugiere Olivares (2002).

Otro rasgo distintivo es su dinamismo que evidencia apertura a un movimiento destotalizador. Desde sus orígenes, las formas expresivas de esta cultura han evolucionado sorprendentemente, sus prácticas se han ido enriqueciendo con la incorporación de elementos de otras culturas juveniles, de la música, del baile, de los medios de comunicación, del arte y de la misma cultura callejera ya existente. Por esto se reconoce al Hip hop como resignificación urbana en movimiento, pues es capaz de potenciarse con otros aportes culturales, transformándose cotidianamente en sus individuos y colectivamente.

El Hip hop como nueva racionalidad se abre a otras formas de sentir y ver la vida. Son formas que mezclan retazos de lo tradicional, lo vanguardista, lo popular y lo masivo de la ciudad, en oposición o alternativa a imposiciones y proposiciones hegemónicas que dictan cómo habitarla. Esta cultura juvenil, al propiciar eventos imaginativos y resemantizaciones preceptuales, actúa como lo que Rodríguez Plaza (2002) denomina cultura ambiente, al reconocer y valorar estos procesos híbridos.

El Hip hop es definido por sus propios autores como una cultura en movimiento que extrae de esta misma energía mutable su sentido y su desarrollo. Esta expresión valora en su dinamismo la significación de la renovación, del movimiento que no posee límites. Es el caso de esta cultura juvenil en Santiago en la actualidad.

Con su evolución este lenguaje sobrepasa las fronteras de EEUU y viaja a Europa para ser allí la voz creativa de nuevos sectores juveniles que ven en esta expresión libre y callejera una alternativa de tener voz propia. Lo mismo ocurrirá con Latinoamérica y en Chile, pues el Hip hop, postula Olivares (2002) se transforma en una posibilidad de suplir las necesidades expresivas de amplios sectores juveniles y, por la vía del graffiti, mostrar quiénes son.

Graffiti Hip hop: orígenes y trayectoria mundial Autores y enfoques históricos

El graffiti que se visualiza en las calles corresponde a dos tipos o modelos, según Garí (1995), quien retoma la formulación de Baudrillard (1974) al respecto:

a) uno que surge como reacción a los medios de comunicación, y sin significado aparente. Este tipo evidencia una despreocupación lúdica, intimista, es el arte como pasión. Por su ubicación territorial Garí lo llama modelo americano (norteamericano) o graffiti Hip hop en este texto y b) otro producido por minorías que le dan un fuerte contenido político e/o ideológico. Para el autor, éste tendría un compromiso con la realidad social que lo contextualiza. Este es el llamado modelo francés o europeo y emplea en su mayoría el componente

verbal, teniendo su auge en las revueltas estudiantiles de París en 1968 (y en muchas otras ciudades como Berlín, Roma y México). Dicha modalidad dirige su ingenio a la elaboración verbal, heredando una amplia tradición de pensamiento filosófico, político, poético y humorístico, al traducirse en una máxima escrita en la pared. Se centra en el contenido y apunta a consignas antiautoritarias, reivindicaciones personales y/o colectivas. Estos ejemplos permiten distinguir un graffiti del modelo francés:

Estamos tranquilos: dos más dos ya no son cuatro[35]

Durmiendo se trabaja mejor: formen comités de sueño[36]

Olviden todo lo que aprendieron. Empiecen por soñar[37]

Chileno: El Mercurio miente[38]

El modelo americano, o graffiti Hip hop, se configura a finales de los 60 en los barrios marginales de Nueva York y es parte de la cultura Hip hop. Nace desligado del arte oficial y está más expuesto a la influencia de otras expresiones visuales. Es esencialmente una firma autógrafa diseñada con diferentes grados de complejidad y legibilidad, realizada con pintura *spray*, en espacios públicos, de preferencia muros o vehículos en movimiento, como muestra la imagen 1.

Por su parte Tobin (1995) reconoce tres tipos de graffiti: a) el graffiti de pandilla (o *gang graffiti*) usado para delimitar territorio; b) el graffiti político, correspondiente al modelo francés de la clasificación anterior, usado para difundir consignas y protestas políticas; y c) el graffiti artístico, o modelo americano, surgido sólo en los últimos treinta años.

El GHH es una expresión contemporánea heredera de una antiquísima acción de la humanidad: la escritura mural o graffiti, cuyo origen etimológico resulta diverso. Graffiti viene del italiano *graffito*, que se origina en el griego *graphis*: carbono natural, o materia con que se fabrican los lápices. A la vez el término se puede ampliar a *graffiare* (garabatear), *grapheim* (dibujar, grabar o escribir) o *grafía* (acción de escribir poniendo de manifiesto ideas o pensamientos). Tobin recuerda que desde que los seres humanos fueron capaces de escribir, han escrito sobre muros. Ya en tiempos de los romanos se llamó graffiti a este tipo de escritura.

No existe una definición única de graffiti. Ruiz (1992) lo define como "secuencia de signos obtenida mediante incisiones o arañazos de manera descuidada", la que se alternó, en el tiempo, con el uso de sustancias colorantes. Garí (1995) apunta a una conceptualización integral y llama graffiti a "un código o modalidad discursiva en que el emisor y receptor realizan un particular diálogo –desde el mutuo anonimato– en un lugar donde este no está permitido, construyendo con diferentes instrumentos un espacio escritutario constituido

---

35 Graffiti europeo, Facultad de Letras, París, 1968,

36 Graffiti europeo, Nanterre, París, 1968.

37 Graffiti europeo, Nanterre, París, 1968.

38 Graffiti europeo, Universidad Católica, Santiago de Chile, Julio 1967.

por elementos pictóricos y verbales, en osmosis y amalgama recurrente". Leandri (1982) aborda el término desde una perspectiva material reconociéndolo como "inscripción efectuada sobre un lugar, a mano alzada, con la ayuda de instrumentos variados que no están destinados a ese uso". Para De Diego (2000) la palabra es empleada actualmente para aludir a cualquier escritura mural (*wall writing*), imágenes, símbolos o marcas diversas y en cualquier superficie, sin importar la motivación del escritor.

Los especialistas en epigrafía antigua[39] fueron los primeros en estudiar el graffiti. Antonio Bosio (S. XVII) y Raffaele Garrucci (S. XIX) descubrieron el corpus de Pompeya, (S. II a.C.), en que se habrían plasmado versos del poeta Ovidio. Este hallazgo se difundió sólo en círculos especializados principalmente por la subvaloración de la cultura popular que primaba en esos siglos.

Este hacer del graffiti –de ocupar las paredes citadinas– es heredero de un impulso histórico del ser humano. Garí (1995), en un serio y documentado recorrido reconstruye la trayectoria histórica más relevante de la escritura mural. Muchas civilizaciones, hasta el siglo XIV, destaca el autor, han hecho de la pared su soporte de escritura y producción artística.

Entre quienes investigan a la juventud se ha generado un abanico de conceptualizaciones sobre el GHH. Su realización, es para Lani-Bayle (Francia, 1993), a la vez y sobre todo figurativa, estilizada y simbólica: la letra vuelve a su poética y más allá de la significación narrativa asociada, es un elemento de decoración. El simple *tag*, (etiqueta, nuevo nombre del graffitero) afirma luego la autora, se emparenta a la caligrafía. La escritura graffitera particular se construye de una búsqueda precisa de los elementos a integrar a una creación, la iniciación del potencial transeúnte será muy fuerte, más allá de la forma, del leer, o no poder leer. El graffiti es un movimiento formado ante el sinfín de inscripciones con que se altera el mundo, y que son accesibles sólo a un grupo de iniciados. La lectura de este, al límite de lo indescifrable, se ofrece a pesar de lo incomprensible de su imagen. Comunica, pero desde el hermetismo, es un signo, y a la vez es anonimato.

Garí (1995) en España se sitúo desde un estudio teórico sobre la creación urbana. Para él resulta evidente la importancia adquirida por el *tag*. Así lo confirma Blade, uno de los veteranos del movimiento en Estados Unidos, que en el libro de Chalfant y Prigoff (1987) señala que "el nombre es la imagen principal". El *tag* no corresponde a la mera conversión de un nombre en una imagen más, situación en la que estaría desprovista de su referencia verbal, sino que se mantiene la conexión profunda con el nombre que la originó. Existe una paradoja en el *tag* , pues "no se está exaltando sino la firma de lo anónimo". La discusión sobre el valor del *tag* se constituyó en un elemento central de la investigación que dio origen a este libro.

Otra perspectiva valiosa del texto de Garí es su reconocimiento del lenguaje metafórico en el GHH, el que en el capítulo 4 se abordará como lenguaje analógico visual.

Vigara (1996), académica de la Universidad Complutense de Madrid, desarrolla una reflexión del tema. De su estudio se rescatan dos aspectos. Por una parte ella reconoce que muchos de los graffiteros se aficionan a algunas técnicas o artes que pueden enriquecer

---

[39] Epigrafía: ciencia auxiliar de la historia cuyo objeto es conocer e interpretar las inscripciones antiguas.

sus creaciones, como el comic, la fotografía, la pintura, el diseño, la impresión. Esta precisión apunta a reconocer que el GHH se nutre fundamentalmente de otros lenguajes visuales. Además, puntualiza tres reglas en el mundo de la creación graffitera: a) del reconocimiento de autoridad (del artista), en que el graffitero con mayor trayectoria, experiencia y dominio del *spray* es valorado por los que se inician; b) de jerarquización –de lo pintado–, lo que implica que una creación graffitera no puede ser cubierta o remplazada por un trabajo de calidad inferior o de un principiante y c) de la supremacía e inviolabilidad del graffiti, que sólo puede ser intervenido o borrado por su autor.

A pesar de que las primeras investigaciones sobre esta materia, ya citadas, se originan en Estados Unidos como ha sido señalado, es en España que De Diego (1999), partiendo de enfoques procedentes de diversas disciplinas (antropología urbana, historia social, análisis cultural e historia del arte contemporáneo), articula la investigación más completa existente en torno al GHH europeo y norteamericano. El estudio corresponde a la tesis doctoral del autor en la Universidad de Zaragoza, que en 1995 comenzó a trabajar con los graffiteros de la ciudad. Una de sus estrategias investigativas fue familiarizarse con los mecanismos de producción graffitera. El autor destaca que el GHH corresponde, esencialmente, a una escritura, pues es la firma autógrafa la que protagoniza su aparición callejera, consiguiendo hacer presente al *ghetto* aislado e ignorado en medio de la escena urbana. De Diego aborda también la potencialidad creativa graffitera, que se configura como un proceso ecléctico al nutrirse de tendencias artísticas *underground,* del cómic, cine, televisión y manga[40] y promocionales como el cartel (afiche). Finalmente el investigador, luego de abordar una gama de puntos que describen la producción graffitera en España y Estados Unidos, ubica su objeto de estudio como productor y producto urbano, como representación cultural y como expresión en el espacio urbano.

En Portugal, Machado Pais (2002) recupera la dimensión lúdica y la creatividad performativa de las culturas juveniles, en especial del GHH, que sugieren el hipotético resurgimiento de lo barroco en estas manifestaciones. En la desenvuelta apertura de las formas graffiteras destaca un radicalismo de lo inventivo, lo arbitrario y lo no estipulado. Por otra parte, la relación entre símbolo y referente en el lenguaje graffitero es metaforizada; en ella sobresale la idea de la metamorfosis y la interrelación lúdica del ser y el parecer. Finalmente, para el autor, en el graffiti la palabra se revaloriza como productora de discurso artístico, en cuanto instrumento de búsqueda de extrañas asociaciones entre signos e ideas, mediante la exaltación de sentidos oscuros que cultivan construcciones artificiosas, por tanto, lúdicas.

En América Latina destacan los investigadores mexicanos, que lideran y han sido pioneros en la investigación en juventud, y que a pesar de no contar con estudios en profundidad en el GHH, aportan ópticas interesantes. Para Valenzuela (1997) esta expresión representa nuevas formas de disputa simbólica por la apropiación de espacios públicos, mediante la escritura de la ciudad con sus *tags.* La ciudad para estos jóvenes es vista como texto propicio para externalizar sus necesidades. Con Gaytán (2000) el GHH se sitúa como una producción

---

[40] Manga: voz japonesa. Estilo de cómic de origen japonés, de dibujo característico y temático, que puede ser romántica, violenta y/o erótica.

de valor ético- estético que resiste al proceso de privatización del espacio urbano, al devolver la calle al dominio de lo público, recuperando la libertad de ocupar, de apropiarse de las paredes como telones de fondo. Constituye, además, un lenguaje, porque construye de otra manera el sentido de la realidad, logrando exponer, aunque entre líneas, las significaciones personales y colectivas de muchos jóvenes.

Reguillo (2000b) reconoce el GHH como práctica juvenil caracterizada por dos elementos nuevos: a) los graffiteros son nómades, por tanto, no se aglutinan en un solo territorio, sino que aspiran a ocupar toda la ciudad; b) las agrupaciones juveniles pasan de ser un sujeto colectivo a ser un sujeto individual, al identificarse entre sí por los *tags*. La autora retoma la cuestión de la paradoja propuesta por otros autores en el uso del *tag* , y propone que el nombre propio queda expuesto a la mirada pública y al mismo tiempo es enmascarado por los trazos que solamente los familiarizados con este código pueden descifrar. En otra arista precisa también que la *crew* (equipo o cuadrilla) tiene dos dimensiones: a) de una parte la que se refiere al intra grupo integrado por varios miembros; se trata de los "cuates" (amigos) que brindan protección, con los que se intercambian ideas e instrumentos, que proporcionan un sentimiento de identidad compartida. Y b) la que se refiere a los colectivos internacionales conocidos y con prestigio. Por ello, en las firmas estamos ante un yo-individual como sujeto de enunciación que se define por un nombre propio con relación a un a colectivo presencial que hace las veces de cómplice y testigo, y a un colectivo ausente que opera como fuente de identificación.

En Colombia, Silva (1989), desde una perspectiva socio semiótica, investiga el graffiti[41] desde 1978 a 1982, como producción en la Universidad Nacional y en el transporte público de Bogotá. Él ubica al graffiti como lugar de mestizaje de la iconografía popular y la imaginería política, donde los diversos modos se encuentran y mestizan. Rescata, además, su multiplicidad significativa, al definirlo como arte y literatura, expresión y proceso de comunicación urbana, realidades sociales y utopías urbanas, de una escritura diseñada individual o colectivamente. En la creación, destaca el autor, la inscripción es inseparable de su lugar de ejecución, usualmente un muro, que es una superficie blanca (sin marca). En otros casos, continúa el autor, la creación graffitera se lleva a cabo en el transporte urbano y otros objetos de la ciudad, manteniéndose uno de los sentidos de la obra que, desde sus orígenes históricos y semánticos, comprenderá una escritura urbana que hace de la superficie elegida un escenario.

Silva abre la posibilidad de reconocer al GHH como una nueva cultura, no necesariamente surgida como respuesta contra hegemónica. Su servidumbre a hechos coyunturales, que en general lo perfilan como un acto contestatario, no ha impedido que surjan otras opciones que consisten en nuevas vías de expresión con su propio ritmo.

Además, al reconocer el graffiti como expresión artística, valida y releva el rol de la subjetividad. El artista graffitero, en los misterios de su creación, debe desarrollar una consciente labor contra la represión; sus delirios, obsesiones e imágenes desmedidas se

---

[41] Si bien Silva no investiga el GHH sus aportes nos parecen de gran relevancia en la puesta en escena del graffiti como fenómeno cultural moderno en las ciudades latinoamericanas.

corresponden con este proceso liberador. Parece, pues, que las palabras ya no son los únicos instrumentos reconocidos como potencialmente comunicativos. Nuevos intereses conducen a presumir que cualquier manifestación que transforma la realidad, como el GHH, registra mensajes codificados, los que deben ser abordados desde la perspectiva de una producción cultural. La mirada a la recepción es también un aporte en que profundiza Silva (1987). Cada cual, como transeúnte, reconstruye un universo de códigos verbales y visuales, según el prisma personal, sin olvidar a su interlocutor.

En Argentina, Mazzili (1998), al situarse en la ciudad como un vasto escenario, habla de la irrupción de los graffiti, los que dan color imprevisto al decorado, trastrocando la escenografía, imponiendo otros ritmos, poniendo en duda la linealidad del tiempo, reinstalando algo del caos original. Sus autores manejan códigos poéticos, continúa Mazzili, y sus narraciones y símbolos son del orden de lo mítico, brindando una multiplicación infinita de las fantasías humanas.

En Ecuador, Ortega (1999) interpreta al graffiti como un efecto que rebasa el código verbal, traduciéndose para el espectador-lector como efecto equilibrado de información y figura. Esta información es aportada por el contexto espacial, es decir, por el lugar en que se realiza el graffiti, los colores elegidos, el tamaño y la forma de las letras, los materiales utilizados y las formas concebidas.

En Chile, sólo en enfoques recientes el GHH comienza a configurarse como perspectiva de investigación. Parker (1999) lo sitúa como parte de las estéticas juveniles, relacionadas con la actividad artística creativa (audiovisual).

Alvear, en su proyecto de tesis (2000), reconoce al graffiti como actor social que resemantiza el espacio colectivo de Santiago hoy, para lo que se propone identificar el sentido que se atribuye por parte de los generadores –graffiteros– y receptores –transeúntes– del GHH. Por su parte Rodríguez Plaza (2003) incluye al graffiti como parte de la pintura *baladeuse* (paseada, caminada, recorrida) chilena. Este lenguaje mural se constituye como manufactura estética y provocación teórica más intensamente en el inicio de los años 80, en que se anuncia el principio del fin de la dictadura militar chilena. En este ambiente político y social el graffiti, sostiene el autor, corresponde a un género estrechamente relacionado a la idea de memoria contestataria. La expresión graffitera, siguiendo esta lógica, impone y anima un trabajo sostenido de escritura gestual en el espacio urbano. El autor reconoce que actualmente el graffiti ensaya una nueva e intencional manera de encontrar su lugar, transformado en apropiación y enunciación de escritura, situándose en los límites de la ciudad y la vida misma. El graffiti puede cambiar de sentidos pero no de significaciones pues continúa siendo signo de los apremios de una sociedad en movimiento.

Zarzuri y Ganter (2002), lo definen como "novedosas instalaciones culturales", como una nueva forma de escritura urbana. Para algunos jóvenes existe semejanza entre el GHH y el muralismo en el uso de pinturas, materiales y las técnicas empleadas, así como el uso de las calles de la ciudad. Las diferencias se aprecian en las formas y en los estilos estampados. Los muralistas se acercan más a lo realista. Destacan, además, las diferencias en los contenidos de ambas expresiones. Los murales se centran en temáticas sociales y/o políticas, a diferencia del graffiti que se centra en el gusto y satisfacción personal del autor. Aludiendo a la relación que el GHH establece con el espacio, apuntan a que las calles son vitrinas de exhibición masiva y popular. La ciudad se presenta con sus diversas realidades, que pasan a formar parte de la

memoria y anhelos personales. Existe una relación cercana e intensa con la ciudad, la vida de los jóvenes se va tejiendo en torno a ejes, a sus construcciones antiguas, sus calles, su historia.

Olivares (2002), desde una reflexión teórica literaria, destaca que el graffiti particularmente se comienza a ver como marca espacial que provoca estéticamente al orden establecido, apoderándose de diversos soportes, en los que plasma inicialmente un *tag*, una firma personal por medio de un nuevo nombre. Además, muestra un arte que rompe y se libera de las conceptualizaciones tradicionales, institucionales y comerciales de arte. Es un nuevo arte de la calle, libre, dinámico, mutable, efímero, gratuito, críptico, y muchas veces prohibido, poco conocido y frecuentemente estigmatizado. Hacer graffiti es, continúa Olivares, responder a un deseo. Quien consigue transgredir la censura, sus barras y tejidos, actúa satisfaciendo, en formas directas e indirectas, una pulsión. Esta descarga de energía, similar a muchos otros procedimientos sociales, viene a equilibrar al individuo y a la colectividad, respecto a los naturales mecanismos opresores. Y los productos mediante los cuales se manifiesta ésa descarga, serán mensajes plenos de significación y sentido; óptimos testimonios para deducir no sólo los alcances de una conducta personal, sino para concebir en ellos mismos la impronta del proceso represor. El graffiti puede concebirse como un fabuloso mapa de la cotidianidad urbana. En él se cuelan desde las necesidades más apremiantes de una política económica y social, hasta los más recónditos y prohibidos deseos de un sujeto en debate con su propia frustración, o en exaltación de inmensas fantasías.

Si bien el arte, agrega el autor, también es nutrido ampliamente por el deseo en su favorable compromiso con el imaginario antes que con la descripción de la realidad referencial, el graffiti tendría la virtud de estar íntimamente ligado a un acaecer de la ciudad y el mundo social, con la capacidad de transgredir a su acomodo. No existen leyes ni gramáticas definitivas para su concepción; tampoco pactos económicos-laborales para el cumplimiento de su misión; carece de destinatarios identificables, y lo que es más importante, depende de la "voluntad" de sus emisores y de la ocasión para localizar el escenario que se ajusta a su cometido.

Sepúlveda (2003) señala que el GHH corresponde a un lenguaje simbólico, en el que se construyen y exponen significados relacionados a la realidad social y cultural del grupo que los produce. Al ser lenguaje remite a determinada manera de interpretar el mundo, de percibir, de sentir, de emocionarse. Este código es resultado de una significación y categorización que los actores hacen de sí mismos y del entorno.

Sin duda los aportes de estos investigadores al estudio y comprensión del GHH, en el contexto mundial y latinoamericano, permiten descubrir en esta cultura juvenil, en su historia y expresividad, elementos iluminadores de la manifestación juvenil en Santiago de Chile.

Breve historia del graffiti Hip hop

– 1970-1979: orígenes y primeros pasos en Estados Unidos

El GHH, como expresión juvenil urbana enfrenta dificultades documentales similares a las de su cultura madre. La bibliografía es relevante en Latinoamérica, Europa y Estados Unidos, no así en Chile. En el ámbito nacional sólo existen un par de investigaciones[42], que se limitan a presentar información dispersa, evidenciando ausencia o vacíos en la investigación de campo. Este material es alude principalmente a enfoques aportados desde el ámbito internacional y carece de análisis específicos en Chile.

La información recogida por los primeros investigadores del GHH[43], en cuanto a la aparición de esta expresión en las ciudades norteamericanas no es precisa ni exhaustiva. Debido al carácter efímero de las creaciones su registro no existe. Las fuentes más fiables para reconstruir la historia, afirma De Diego (2000) son los estudios en que se ha trabajado con los protagonistas como informantes, quienes rescataron su origen de los antecedentes orales. Este fue el único registro existente hasta los años 80, cuando algunos de sus cultores valoraron la importancia de esta cultura y comenzaron a escribir artículos y a mantener contacto con investigadores interesados.

El nacimiento del GHH como forma artística cultural, continúa De Diego, se sitúa entre 1969 y 1980, en diversos lugares de Estados Unidos. Pero algunas fuentes aseguran que entre 1965 y 69 apareció el graffiti *bombing* (bombardeo = cubrir los muros de una ciudad, los buses y los trenes con *tags*), por primera vez en Filadelfia y sus autores fueron Conrnbread y Kool Earl.

A pesar de que se considera Nueva York como el escenario en que se hicieron notar los primeros graffiti, los investigadores coinciden en que el proceso se inicia en los *ghettos* de ciudades norteamericanos tales como Nueva York, San Francisco, Filadelfia, Chicago y New Jersey. Esta situación explica para De Diego que los primeros graffiteros fueron inmigrantes y afro americanos además de numerosos jóvenes blancos, provenientes de la población obrera más empobrecida. Se cuenta que el primer graffitero fue Demetrios, un joven de ascendencia griega, nacido en Estados Unidos y residente en Washington Heights[44] (Manhattan, NY), y que escogió el apodo o *tag* de Taki 183 y lo pintó con pintura *spray* en monumentos públicos, paradas de autobuses y especialmente en buses, vagones y estaciones de metro, dando así a su *tag* una alta visibilidad pública. Vic 156 y Julio 204 son reconocidos también entre los primeros cultores. Para Dennant (1997) existen múltiples historias de los comienzos del GHH, dependiendo del barrio o los recorridos por la ciudad. Giller (1997) reconoce que en los años 70, el desarrollo del graffiti artístico dio a los jóvenes de origen africano y puertorriqueño de Nueva York el poder de transformar espacios urbanos en sitios de identidad

---

42 Tesis de Jiménez y Poblete (1999) y libro de Sepúlveda (2003) .

43 Primeros investigadores de GHH: Craig Castleman (1987), Sara Giller (1997), Jane Gadsby (1995) y el graffitero Henry Chalfant (1987).

44 Washington Heights: barrio antiguo y pobre de Nueva York, habitado en su mayoría por inmigrantes europeos y negros.

y signos de *empowerment* (empoderamiento). El graffiti es la respuesta de los jóvenes a quien se le ha negado el derecho a responder ante la subyugación. Esta identidad auto determinada que adquieren los graffiteros se transforma en símbolo de estatus. Así, considerando el poder de la imagen, el graffiti se convierte en un medio de afirmar identidad, visibilidad –como el bombardeo– y poder en un contexto social en que la juventud era, hasta entonces, ignorada.

Este primer período del GHH tiene algunas particularidades. Los *tags* eran numerosos y se ubicaban en los más extraños lugares. Predominaba la audacia por sobre la calidad, o lo que algunos llaman estilo. Los *tags* se dibujaban esquemáticamente, lo que permitía reconocer características entre ellos. Al emplearse rotuladores (plumones) y *spray* convencional con *caps* (boquillas) sin modificar era posible reconocer rasgos esenciales de la composición.

Posteriormente las formas de las letras tendieron hacia el cripticismo, a la vez que se potenció el anonimato en toda la cultura Hip hop. Los *tag* comenzaron a embellecerse con adornos cada vez más complejos. Las grafías se transformaron en verdaderos jeroglíficos, que sólo eran reconocidos por los cultores. Nace el *wild style* (estilo salvaje), entendido como una codificación estética del graffiti.

Algunos acontecimientos posteriores evidencian el origen múltiple del GHH. Top cat, *writer* (escritor de graffiti) de Filadelfia, llegó a Manhattan afirmando haber aprendido lo que sabía en su ciudad. Escribía su nombre con letras alargadas, finas y juntas, como si se construyeran sobre pequeñas plataformas, llegando a revolucionar a los graffiteros de Manhattan a tal punto que el estilo fue bautizado como *broadway elegant.* Tobin (1995) reconoce que al comienzo, el público neoyorquino quedaba asombrado al ver pasar trenes con enormes obras coloridas pintadas sobre ellos. La primera reacción del público fue tomar fotos de estas obras artísticas.

Ante la saturación de *tags* y la necesidad de los *writers* de destacarse, las formas del GHH se complejizaron. La aparición de rotuladores de color, y de válvulas intercambiables de diferente grosor, posibilitó las composiciones más elaboradas y con más elementos icónicos íntimamente ligados al *tag.*

La siguiente evolución formal y conceptual del GHH fue la toma de los vagones del metro por los *writers.* Se crearon varios estilos, tales como *bubble* y *wild style.* Este nuevo espacio implicó una serie de constantes, que serían determinantes en el carácter del graffiti: ilegalidad, visibilidad, desplazamiento por toda la ciudad –movilidad– y el ser obras efímeras. Hacia 1972 el metro de Nueva York estaba plagado de las firmas de prolijos graffiteros como Super Kool, Phase II, Stan 153, Skeme y Riff, que pintaban en medio de la noche y a riesgo de ser descubiertos.

En estos mismos años Ex-vandals fue el primer *crew* (equipo) de graffiteros en hacerse conocido. Pronto la calidad del graffiti en el metro mejoró, superando el bombardeo (saturar con *tags* un espacio). Aparece el *"top to bottom"*, que consiste en pintar un graffiti cubriendo una sección del vagón desde arriba hasta abajo. Luego Flint 707, Seen, y especialmente Lee Quiñones, de ascendencia caribeña y miembro de The Fabulous Five (grupo mítico en el proceso de gestación del graffiti), iniciaron los *whole cars* (pintar vagones completos de metro), que luego se generalizaron. Las variadas temáticas mostraban un interés por la visión que el escritor tenía de su ciudad, que mayoritariamente era amarga y contradictoria, lo que evidenciaba la herencia cultural.

Giller (1997) rescata valor estético la creación graffitera tenía para estos jóvenes, en

medio de una ciudad nada de hermosa. En los 70, Lee Quiñones pintó una pieza en un tren que decía: *"Aún pasando a través de toda esta mugre y crimen, todavía hay belleza en estos trenes"*. En 1976 un grupo de graffiteros pintó un *whole train* (tren completo) en homenaje al bicentenario de la independencia y lo presentaron como algo *"hecho para los EE.UU."*. Así, al desplegar como un bien social un acto oficialmente visto como símbolo de pérdida de control, el graffiti transgrede las nociones tradicionales de belleza y orden.

En este proceso evolutivo la calidad del estilo llegó a ser el aspecto más relevante de la creación graffitera. El *tag* se perfeccionó hasta extremos sorprendentes. El *wild style* se torna el estilo clave de la comunidad de escritores. El caos y la sofisticación son las llaves de la clandestinidad urbana. En 1975 todos los carros de metro y buses de New York llevaban *tags* y *throw ups* (composiciones, normalmente de dos letras, de mayor tamaño que un *tag*). En 1976 Lee Quiñones comenzó a pintar *murals* (murales) en carros de metro.

– 1980-1989: el graffiti Hip hop viaja a Europa

El paso del GHH a Europa, destaca De Diego (2000), es parte de los procesos de comunicación cultural desde Estados Unidos al viejo continente iniciados hacia finales de la Segunda Guerra Mundial. Los investigadores norteamericanos de graffiti sostienen que los primeros graffiteros europeos habrían aprendido la técnica de algunos *writers* como Kase 2, Phase II y otros. Chalfant (1987) atribuye el paso de esta cultura a tierras europeas a viajeros y turistas que regresaban a su país desde Estados Unidos. Estos habrían propagado la expresión norteamericana en forma oral, en artículos periodísticos y fotografías, principalmente.

De Diego rescata, siguiendo a Chalfant, dos tendencias culturales en el proceso de expansión del GHH al atravesar el Atlántico. En la primera opción algunos *writers* se unieron al arte de exposición europeo, de acuerdo con galeristas de Roma y Ámsterdam que se propusieron introducirlos. Por ejemplo, la exposición –perfomance en el Museum Boymans– van Beuningen de Rotterdam, en 1983, contó con la presencia de Futura 2000, Crash, Seen, Pink y otros. El afán de asimilar esta expresión norteamericana a este ámbito fue, insiste De Diego, un error. Ver el GHH como una forma básicamente original y consumible terminaría por distorsionarlo, pues lo descontextualizaría de su sentido social, económico, político y físico, lo que aseguraría su fracaso. Los *writers* al enfrentarse a un museo o exposición habrían inventado un graffiti artístico, creado para la ocasión, pero alejado de su sentido callejero y libre original. Esta pintura se produce en la calle y en condiciones específicas y cotidianas, por motivación de sus creadores, que buscan la auto representación de su etnicidad o clase y convertirse en una alternativa que rescate a los jóvenes del *ghetto*.

La segunda vía de expansión en Europa fue la extensión de la técnica y estética, a espacios sociales y económicos situados a un mismo nivel socio cultural que en los barrios pobres norteamericanos. Para estos jóvenes europeos las constantes básicas de producción del graffiti fueron fundamentales. La etnicidad se sustituyó por la conciencia de marginalidad social y de clase. A principios de los 80 fue la cultura Hip hop la que desembarcó en Europa. El *rap*, *break* y graffiti fueron descritos y promocionados, transformando en héroes a sus protagonistas, a través de filmes, videos y libros. La presencia, entre otros, de Kase 2 en el filme "Syle wars" (Silver/ Chalfant, 1983) y el libro Subway art (Chalfant, 1984), impulsaron a los

graffiteros europeos a adoptar el estilo de camuflaje llamado *computer rock*. En Madrid, Londres, Bristol, entre muchas ciudades, se desarrolla la cultura Hip hop, y con ella el GHH.

En Europa, este lenguaje evoluciona basándose en sus pautas originales de producción. Los graffiteros le proporcionan un nuevo sentido estético a su acción, enmarcada en las grandes ciudades europeas. La evolución en estas tierras se facilitó gracias a la menor restricción, crítica y criminalización social. Incluso la ilegalidad fue considerada como un factor estético añadido a su naturaleza e idioma callejero. El graffiti europeo trascendió la imitación, tomando nuevos caminos en su libertad creativa. A fines de los 80 y principios de los 90 y de la mano de la experimentación formal y conceptual se abrieron nuevas y potentes posibilidades.

En los Estados Unidos, en los años 90 el *rap* y sus cultores (los *MC*), junto a los *DJ* que lo divulgan y los *B-boys* que lo bailan, se hacen parte de la corriente principal del arte popular de este país. El graffiti, en cambio, continúa siendo una actividad en gran parte ilegal, aunque algunos escritores comienzan a ser reclutados por los municipios para decorar la ciudad en espacios designados por las autoridades (ej., en Filadelfia, ciudad donde comenzó el graffiti *bombing* en los 60). Al mismo tiempo numerosas galerías de arte en Europa y otros continentes siguen exhibiendo creaciones graffiteras. En 1994 se crea el sitio Web *Art Crimes*, el primero de cientos de sitios acerca de GHH.

Hip hop y graffiti Hip hop en Chile[45]

Existen muchas opiniones acerca de los primeros pasos del Hip hop y el GHH en el país. La que sigue es nuestra reconstrucción de ambas culturas sustentada en el aporte fundamental de sus protagonistas y la información sistematizada hasta la fecha.

El origen de estas culturas es dual y guarda algunas semejanzas con sus inicios en Estados Unidos y Europa. Las primeras influencias, aproximadamente en 1984, se relacionan a la exposición del *Break dancing* en medios audiovisuales nacionales, que fue la primera expresión en cultivarse en las calles de Santiago.

La marginalidad, presente en el Hip hop extranjero, se repite en Chile. Corresponde a una marginalidad social y cultural. Algunos de sus primeros expositores fueron, y son hoy en día, jóvenes de barrios marginales y de sectores medios y altos, algunos hijos de exiliados y participantes de esta cultura en Europa y Norteamérica, que vivían la postergación por ser pobres, jóvenes o por ambas razones. Eran los últimos años de la dictadura, cuando múltiples manifestaciones comenzaban a resurgir de la clandestinidad a las calles. En esos días los jóvenes fueron entusiastas protagonistas del fin del gobierno de charreteras que prohibía cualquier signo de subversión.

Los primeros pasos de estas culturas coinciden con el auge que se dio en Europa. Este paralelismo se puede explicar por la influencia de jóvenes retornados en los años 80 y de la

---

[45] Desde este punto se incorpora la voz de los graffiteros, citados en cursivas y con el *tag* que los identifica, los que colaboraron como informantes clave del GHH y en su papel de protagonistas de la cultura.

exposición de las formas artísticas del Hip hop en los medios de comunicación, como el cine y la televisión. Este último es el caso de la película *Beat Street*, centrada en la competencia entre *B-boys*, que fue exhibida casi simultáneamente en Europa y en Chile.

Desde sus inicios el Hip hop y el GHH atraen a muchos jóvenes en su torbellino creativo, algunos están sólo de paso y otros tantos llegan para quedarse en esta cultura cómodamente. Hoy y ayer la juventud real en Chile, la que habita sectores barriales de comunas populosas y polvorientas o la que vive cómodamente en zonas más aseadas y donde los hermosos parques abundan, sólo cobra existencia para la sociedad cuando actúa disruptivamente (consumo de droga, violencia, deserción escolar, embarazo adolescente, sexualidad precoz o problemas disciplinarios). Muchos jóvenes reconocen en esta cultura una estrategia de identidad y de existencia social y cultural que les permite dejar de ser invisibles al transitar por la ciudad, existiendo por sus creaciones y sonidos.

Es posible reconocer esta heterogeneidad social y cultural como cultura ambiente (Rodríguez Plaza, 2000). Tal concepto permite la conexión con detalles del Hip hop y GHH, en que se entretejen recursos mestizos, híbridos, que encuentran y toman de cualquier cultura elementos valiosos sin cerrarse a ninguna posibilidad. Así sucede con los graffiteros, que a pesar de reconocerse mayoritariamente como parte de la cultura Hip hop, no sólo escuchan *rap*, como destacan Tweety, Yalus, Grin y Kwes. En este período los jóvenes creadores se abren a conocer y disfrutar de otros ritmos. Este hecho no cambia el valor y sitial que le otorgan los graffiteros a la cultura originaria, como lenguaje que los une a otros mundos y realidades.

> *El 90%* (de los graffiteros) *son del Hip hop, y quizás más.* (Tweety)

> *No es que haya entrado, sino que a mí me gustaba el Hip hop como música, pero gracias a eso pude conocerlo, rayé por primera vez porque conocí gente que rayaba y le encontré el gusto. No por eso no voy a seguir escuchando la otra música, tal vez es la oportunidad de conocer, como pude conocer el breaking y a lo mejor nunca voy a bailarlo, pero puedo admirarlo, divertirme.* (Grin)

> *El Hip hop es la misma música que escuchái acá y se escucha allá. Tus objetivos pueden ser los mismos de otra persona que está viviendo al otro lado del mundo. Es increíble.* (Tweety)

> *Sólo practicamos el graffiti, pero no nos encerramos en el Hip hop.* (Kwes)

> *El graffiti, para muchos, no necesariamente está asociado con el Hip hop, hay graffiteros que son hasta punky, o gente común.* (Yalus)

El nivel que ha alcanzado la creación graffitera local se relaciona a la coexistencia de diversas generaciones de creadores del *spray*. Es factible visibilizar simultáneamente producciones de autores de la Vieja Escuela, de la Generación de al Medio, y de una o dos generaciones más. Mientras los primeros son creadores experimentados y que han alcanzado estilo propio y distintivo, los últimos transitan entre la copia de estilos vigentes y exitosos –locales o extranjeros– y el descubrimiento de un lenguaje visual propio. Tweety

y Cub2 valoran el GHH santiaguino al interior de la cultura Hip hop global, pues tiene destacados y productivos cultores, a la vez que se forman nuevos graffiteros. Los escritores reconocen calidad en la producción aunque no la consideran homogénea en este sentido.

> *Hay buenos y malos* (graffiteros en Santiago). *Está bien, pero no excelente. Existen muchos graffiteros, pero más abundan los que solamente rayan, yo pienso que sería el 30% de los que manifiestan este arte están en calidad de buenos.* (Tweety)

> *Tiene un nivel que sobresale* (graffiti en Santiago), *que tiene respeto. Acá en Chile lo que es fuerte, lo que es potente es el graffiti. Porque en otros países lo que es potente son los MCs, onda en España los que la llevan son los MCs. En otro lado son los graffiteros, en Brasil, acá pasa lo mismo. En Chile la potencia del Hip hop es el graffiti. Pero igual hay buenos breakers, hay maestros. En el break y el graffiti están los mero mero. Por ejemplo a mí ningún MC chileno me da esa emoción como me da un MC español. Si tiene esa responsabilidad de ser MC tiene que cautivar al oyente, al receptor que los escucha. Por sus letras, por sus vivencias, en que uno se siente identificado. Y en Chile no me ha pasado. Es que los graffiteros acá son nobles, mis amigos son personas buenas y de respeto, gente ya hecha y derecha.* (Cub 2)

Hitos de la Cultura Hip hop en Chile[46]

Las referencias indican que a fines del año 85 la calle Bombero Ossa (comuna de Santiago Centro), a pasos de calle Ahumada fue el primer punto de reunión del Hip hop santiaguino. Allí los días sábado, desde las 15.00 horas, bailaban y rapeaban, como recuerda Hes. Los muchachos y muchachas participaban activa y alegremente en cualquier atisbo de libertad, como los primeros pasos de *Break dancing* en el centro y en sectores poblacionales. Con esta expresión la cultura Hip hop se propagó a varias comunas de la capital. En diferentes escenarios aparecieron agrupaciones de *B-boys* (bailarines de *break*), los primeros grupos de música *rap* y florecieron los *DJ's*. Así, alrededor del año 1987, nació lo que se conoce como la Old School Chilena de la cultura Hip hop, la primera escuela o espacio de creación de este movimiento.

> *Tengo una foto que me pasó el Jimmy, el de la Pozze Latina, que sale bailando en el 80 y tantos. Empezó con el break. Al final ellos fueron los que trajeron el graffiti también, yo creo que una influencia fue el Jimmy, y La Pozze también. Yo tengo una foto del Jimmy pintando en Italia, en el 86, una cuestión así. Y veía el estilo del loco y llegái pa' acá y es lo que viste en la calle en ese tiempo, es la influencia europea. Porque tuvimos toda la influencia europea y la gringa ¿cachái?, la europea yo creo que se manifestó con el Sent y Sten, que son alemanes, y el Jimmy que es italiano. Y el Seo que viene de Ginebra, de Suiza. Después está el Sipote que venía de Estados Unidos.*(Hes)

---

[46] Esta información fue elaborada sobre la base de una entrevista realizada a Jorge Zapata y al documento web "Historia del Hip-hop nacional" (2000). Jorge Zapata es un destacado *B-boy* nacional. Entre 1984 y 1986 participó en B14. Luego fue cabecilla de Gravedad Zero hasta 2002. Actualmente se define como impulsor/ activista del Hip hop nacional.

Por su parte, el GHH apareció tímidamente con *tags* en 1987 en algunos barrios y escasamente en el centro de la ciudad. Si bien en las calles se podían ver algunas obras graffiteras su proceso de creación era clandestino y marcado por las dificultades de actuar en dictadura, como recuerda Zekis. Esta lógica subterránea se relaciona a diferentes factores como la ilegalidad de sus acciones, la necesidad de superar el uso mediático e instrumentalizado de sus creaciones, el momento político-social de dictadura y la magia que despierta en sus cultores el protagonizar tiempos y espacios propios y poco conocidos en sus detalles.

> *Empecé porque siempre, desde niño, dibujé, y tenía algo de idea de lo que era el graffiti. Por ejemplo las películas que ví cuando era niño, del break dance y de eso que llegó a mediados de los 80* (el *break* y el Hip hop). *Ahí caché algo de lo que era el graffiti, era casi nada. Y después, al conocer al Bside, que estaba también envuelto en esa onda del Hip hop, empezamos a dibujar juntos, nos dimos cuenta que habíamos sido compañeros de curso por varios años y que no nos conocíamos realmente, y mediante el break y el graffiti nos empezamos a hacer amigos y de ahí cambió todo nuestro mundo. Estuvimos siempre los dos sentados juntos y dibujando todo el día. Esos fueron como mis inicios, en la* (enseñanza) *Media, como a fines de los años 80. Dibujábamos harto nuestros nombres, que era lo que más o menos sabíamos, de qué se trataba el graffiti y cuando empezamos a ver tags en las calles, de gente que había retornado a Chile, porque ellos fueron los primeros que han mostrado algo de graffiti acá. En los 80 hubo algo, pero desapareció o nadie lo vio, ¿cachái?, era muy poblacional y la época era muy complicada.* (Zekis)

En 1990 se aprecia cierta disminución de los cultores del Hip hop. Al parecer la atención de muchos jóvenes estaba en las múltiples promesas de espacios de expresión y libertad que el nuevo gobierno (Aylwin) traía consigo.

El siguiente año el punto de reunión fue San Agustín (Santiago Centro). En esa época existió una intención y acción de organizar las diversas formas expresivas en torno a actividades más masivas. Se dan a conocer, además las primeras *crews* de graffiteros y muchos otros escritores que pintan independientemente.

Ese año estuvo marcado, además, por el encuentro Hip hop en Los Morros (comuna de El Bosque), que tuvo presencia internacional, en especial de graffiteros. Por esos años se masificó el graffiti como arte y arma de expresión.

Luego en 1992 se realizó el primer campeonato regional de *B-boys*, en un gimnasio en la comuna de La Cisterna. Este encuentro fue seguido en 1993 por el de carácter nacional desarrollado en Coquimbo y que reunió a los nuevos cultores con los precursores del *Break*.

Esta serie de eventos propicia, en 1994, un nuevo impulso de la cultura en la ciudad y en el país. Se producen esporádicas apariciones de personajes y grupos de la escena Hip hop en programas de televisión como "Extra jóvenes". Otro acontecimiento importante este año fue la realización del documental "Estrella de la esquina", realizado por Panteras Negras con entrevistas a Jimmy Fernández y filmado en Huamachuco, Renca y alrededores, que relata la visión marginal que marcaba al Hip hop de esos días. Esta creación fue premiada en Brasil. Además, se produce una reactivación de las fiestas vespertinas dominicales en las discoteques, donde el *rap* era un ritmo central.

En 1994, en Portugal con Alameda (Torres de San Borja), se vieron numerosos trabajos

de los graffiteros –fundándose como zona graffitera–. Simultáneamente se estableció una relación más estrecha entre todas las expresiones del Hip hop y se produjo una suerte de estigmatización en especial del GHH.

Ya en 1995 la cultura había aumentado en tamaño y calidad. Paralelamente se comenzó a gestar una nueva generación con la que se masifica el *rap*. Luego se sucedieron una serie de acontecimientos marcados por la confluencia de la cultura hip hopera en Mapocho Hip hop (espacios traseros y laterales de la Estación Mapocho). Además de lugar de reunión allí se comercializaban discos de míticos grupos de *rap* y objetos de las otras manifestaciones (*Break dancing*, *DJ-ing* y GHH).

Mapocho Hip hop fue la mejor época. (Hes)

Entre el año 1997 y 98 se gatilla una explosión de *tags* en Santiago. En ese tiempo "el que tenía más *tags* era el más choro, era el más atrevido", recuerda Mason. Fue el boom de la visibilidad de los escritores.

De todas maneras empezó así, empezó con bombas y con throw ups y con estilo simple. Y antes el que simplificaba más era el más bacán, el que hacía lo más corto, con menos líneas. Es como el diseño, son los principios básicos del diseño ¿cachái?, más es menos. En ese tiempo eso era, el que hacía el tag más corto, como Mason que fue el que impuso el tag corto, el tag rápido más que corto, porque podía ser un tag gigante, pero era una pasá y listo. (Hes)

Los informantes atribuyen este suceso a que Zekis y los Araya trajeron los *fatcaps*, las válvulas de *spray* especiales para pintar trazos de diferentes grosores. Desde entonces comenzó el estilo de ocupar las calles con los nombres de los graffiteros. Antes se trataba de hacer trazos, que eran muy gruesos, con la Fama, un tipo de *spray* que era más consistente para pintar.

Pero cuando llegó el fatcap ahí ya tú veías los tags del Krihs, y todos aprendimos a usar los fatcaps y los que hacían más tags se destacaron. Ese fue el tiempo de los tags , cuando tenía tags el Mason, Mason tenía la cagá en todos lados, tú no podías caminar por un lado donde no había tags de este güeón. Y yo te digo que vivía aquí en San Miguel y estudiaba en Las Condes y después en Providencia, y todos los trayectos que hacía en auto o a pata, en micro, veía el tag de Mason, incógnito, nunca me imaginé que era un pendejo igual que yo. (Hes)

En 1998 Mapocho Hip hop desaparece a causa del lumpen y los *toys* ('juguetes' o inexpertos) que comienzan a llegar y que distorsionan el propósito original del espacio. Mason recuerda con nostalgia y críticamente como estos recién llegados a la cultura la practicaban por moda, desconociendo su sentido y llegando a violentarse y agredir o robar a los transeúntes y jóvenes realmente interesados en practicar una u otra expresión.

Mapocho Hip hop fue un lugar donde se armó una estructura súper importante que podía haber resultado muy bien si no hubiera sido por los güeones que lo mataron. Porque era donde todos iban a ver a los B boys a bailar break, donde todos compartían sus diseños, donde uno conocía a la gente que estaba en las murallas. (Mason)

En ese tiempo comienzan a florecer espacios y circuitos independientes, con lo que se apunta a la autogestión. Paralelamente se produce un nuevo apogeo del estereotipo del Hip hopero malhechor en los medios periodísticos.

Durante 1999 la tienda La Otra Vida fue pionera en comercializar y promover discos, videos, fanzines, vestimenta y materiales de las cuatro expresiones del Hip hop. Este local llegó a convertirse en un punto de información, encuentro, intercambio y acogida para muchos cultores más experimentados y antiguo. Su aparición dio impulso a la cultura local y al surgimiento de otras tiendas del rubro en Santiago, donde se reúnen principalmente principiantes y aficionados. Este espacio, creado por Zekis y al que se sumó luego Grin –pioneros del GHH e integrantes de la *crew* de graffiteros DVE– se convirtió en un punto de encuentro y tránsito permanente y espontáneo de muchos de cultores nacionales e internacionales. Zekis cuenta cómo fue la época en que iniciaba su proyecto de la tienda.

> *El 97 empecé a traer cosas de Estados Unidos, a traer válvulas y a venderlas donde se juntaba la gente, en la Estación Mapocho. Ahí llegaba yo y vendía las cosas, vendía revistas y de a poco fui agrandando el capital, hasta que con el Grin nos asociamos y creamos la tienda como a principios del 98. Estuvo en Providencia, en los dos caracoles, de ahí se cambió a Nueva de Lyon, donde empezó a irse en quiebra, porque ahí es muy caro. Estuvimos como un año y de ahí no pude más. De ahí me cambié a Bellavista y también estuvo mal y ahora estamos acá* (calle Lastarria 51, comuna de Santiago Centro), *como empezando todo de nuevo. Aquí está funcionando, de a poco estamos empezando a tener más gente de nuevo y más mercadería. Igual me tuve que asociar de nuevo, porque estuve primero con Grin, que después se fue porque tenía que estudiar y dedicarse a la universidad. Así que me quedé solo y de ahí hice una mala inversión, con esos cambios de local y la tienda fue pa' abajo y un tiempo tuve que cerrarla no más, y quedé muy endeudado. Todavía estoy endeudado de la tienda. Pero igual voy a salir de eso porque creo en lo que estoy haciendo al 100%, ahora estamos trabajando más y encontramos este local que está muy bueno.* (Zekis)

La Otra Vida no fue sólo un espacio comercial. Se constituyó en la concreción de un proyecto personal de hacer del Hip hop y del GHH una forma de vida y susbsistencia, un lugar para potenciar las manisfestaciones y el espíritu callejero y libre de esta expresión. Como buen sueño personal y alternativo la tienda tuvo altos y bajos económicos lo que le significó trasladarse por la ciudad –en cuatro locales– hasta su último recinto en un subterráneo de la calle Lastarria 51, en el centro de Santiago.

> *Lo importante es que tengo que dedicarme a hacer lo que decidí y tratar de hacerlo bien y en eso estoy trabajando pa' poder vivir y tener un taller pa' trabajar, en crear. La tienda está pensada como un soporte pa' poder pintar al final ¿cachái?, igual no quiero ser sólo un comerciante, o sea no es lo que más me llena, igual me siento bien teniendo todo esto pero a lo que va esto es a poder estar más tranquilo pintando, ¿cachái? A veces es difícil poder dedicarse a la pintura, no pasa na' con las pegas con las pinturas y por eso la tienda, pa' poder tener un trabajo también aparte de eso. Y aparte no había nadie que distribuyera nada acá y al traer las válvulas al principio y después traer revistas, como que se amplió mucho más el graffiti acá. Es importante también el negocio pa' la cultura.* (Zekis)

Entre 2000 y 2003 el punto de confluencia fue la Pileta de Miraflores, en el Parque Forestal. Allí los sábados por la tarde se daban cita, aunque ya en menor cantidad, jóvenes *B boys*, algunos graffiteros y raperos.

El año 2000, durante la primera semana de diciembre, se realizó el Primer Campeonato Sudaka (torneo de *Break dancing*), en el gimnasio Nataniel de Santiago. Idealmente el torneo contempla cinco preparatorias durante el año y en las zonas del país: una en el extremo norte, otra norte, centro, sur y extremo sur. Desde entonces se han realizado certámenes a fines de cada año: el 2001 en Viña del Mar y el 2002 en Concepción. En esta oportunidad asistieron alrededor de 6000 personas –alrededor del 5% de ellas eran mujeres–, se presentaron 10 grupos de *Break dancing*, con 300 participantes. El cuarto Sudaka se realizó en el gimnasio Nataniel de Santiago. En diciembre de 2004 se produjo el Quinto Campeonato en el estadio Víctor Jara de Santiago.

Zapata destaca que este año se desarrolló con gran fuerza el Hip hop en regiones, incluso en pequeños pueblos del norte y sur del país. En alrededor de 30 ciudades chilenas existen cultores de las diferentes disciplinas y con variados grados de intensidad. Algunas de las ciudades más activas son: Arica, Antofagasta, Calama, Huasco, Vallenar, La Serena, Coquimbo, Ovalle, Valparaíso, Viña del Mar, Rancagua, El Monte, Talagante, San Antonio, Linares, Concepción, Tomé, Temuco (al interior), Loncoche, Villarrica, Nueva Imperial, Castro, Puerto Montt, Valdivia, Coyhaique, Puerto Aysén, Chaitén, Chile Chico, Puerto Natales y Punta Arenas.

Los años 2001 y 2002 estuvieron marcados por un resurgimiento del Hip hop nacional en la figura de nuevos creadores juveniles –entre los que destacan nuevos graffiteros y *crews*–, programas en radios comunitarias, escuelas de *rap* y *break* y tiendas alternativas. Este período marca un rebrote de la cultura graffitera, por la masificación de grandes eventos. También es el momento en que se desarrolla fuertemente la copia por parte de los graffiteros principiantes.

Actualmente no existe punto de encuentro de las cuatro ramas del Hip hop. Solamente unos cuantos *breakers* se reúnen a bailar en lugares aislados como Huérfanos con Teatinos. Cada expresión genera sus propios espacios y actividades, como los campeonatos Sudaka.

Los protagonistas del graffiti Hip hop

El Hip hop y el GHH comparten rumbos en la figura de ciertos precursores. Cool Style (o Toño o Negro), del grupo Gravedad Zero, fue quizás él más importante en la gestación del GHH, en 1987. Comenzó a pintar en San Miguel donde vivía e influenció a muchos escritores que se iniciaban. Igualmente es importante destacar el aporte de cultores que se iniciaron en el Hip hop, como Jimmy Fernández y que se destacaron en el GHH.

En 1991 aparece la primera y más emblemática *crew* de graffiteros de la ciudad –hasta hoy en día–: NCS[47] (niños con *spray*). Estaba constituida por los escritores de la Villa Santa

[47] NCS existía, en sus inicios, como una *crew* más pequeña dentro de un colectivo mayor: AHS (Los Araya Homies Clan), en que participaban Sheep, Spike 1 y Roke.

Carolina de Macul Bside, Zekis, Sipote y Lil Simpson (EEUU). Su primera creación tuvo lugar en la calle Exposición. La cuadrilla se desarrolló primero como grupo de amigos en torno a la cultura Hip hop y en 1992 se llamaron DVE (desquiciada vida escritora), agregándose Sic y Derick (o Rika o Rick). En 1993 pintan el primer graffiti 3D (en tres dimensiones) en Avenida Ossa. La noche de navidad (24 de diciembre) en las Torres de San Borja crearon un graffiti como regalo para la ciudad. DVE ha influenciado a más de una generación de graffiteros, como lo reconocen los protagonistas Zekis y Bside; y otros creadores como Mason, Hes y Cub2. Su sello distintivo no sólo va en la técnica y estilo, sino que en su forma de ver la cultura graffitera en sus sentidos y valor, que marcan un camino a seguir por los herederos de esta cultura.

Yo creo que soy conocido entre los graffiteros, obvio. Porque llevamos más tiempo (con el crew), aparte de la tienda, porque no hay muchas tiendas. Pero también es por la obra, ¿cachái?, antes de nosotros no había mucha gente, entonces igual como que creamos escuela acá, hicimos muchas cosas. No digo que todo dependa de nosotros ni nada, pero dentro de la historia del graffiti acá igual hemos sido como los primeros en empezar a hacer cosas, como que hemos influenciado a más gente. Nosotros nos hemos influenciado de otros, pero también hemos influenciado mucha más, por el puro hecho de pintar no más. Si uno sale en la noche a pintar un barrio y hace cosas, al otro día lo va a ver la gente, chicos, jóvenes que y van a querer hacerlo, entonces eso hace también que uno sea más conocido. (Zekis)

De alguna manera nosotros innovamos en lo que era el graffiti. Cuando la gente dice el Bside como de la Vieja Escuela y precursor, es cierto, nosotros trajimos las cosas que nadie había visto acá, había muy pocos graffiteros y tratamos de evolucionar las cosas que venían de afuera con la técnica que podíamos tener en ese momento nosotros y hacer cosas entretenidas. Por ejemplo nosotros se nos ocurrió en ese momento regalarle a la ciudad un graffiti pa' l día de navidad. La noche de navidad, el 24 de diciembre, estábamos pintando graffiti y al otro día apareció un graffiti y todos quedaron así "¿qué onda?". Pintamos en las Torres de San Borja, arriba, en Portugal. (Bside)

Así, activo (en el GHH), *llevo como 6 años. Obvio empecé antes, ¿cachái?, en el 92, cuando hacíamos un graffiti, al otro año hacíamos otro, ¿cachái?, no teníamos el training de ahora, que todas las semanas hacemos algo. No es un graffiti todas las semanas, pero sí salir de repente a bombardear una vez a la semana, hacer algo más simple, ese es el promedio de lo que pintamos en la calle.* (Zekis)

Existe mucha gente detrás de nosotros, en el pasado, que nos influenciaron. (Mason)

El Zekis y el Bside son maestros pa' la ilustración y pa' hacer monos, entonces ahí se empezó a masificar más lo de los monos (personajes o caracteres), ahí empezó a pegar fuerte. (Hes)

Mentores como fue Bside para mí. Cuando yo conocí a Bside, que fue un momento importante para mí porque él me dijo cómo seguir el camino del graffiti, porque yo no lo tenía muy claro por falta de información, fue como el que me guió. Él estaba consciente, porque tenía revistas en ese tiempo. (Mason)

Zekis, Rick, Bside, Grin se pegaban los pedazos de graffiti y con ellos hice mi primer graffiti. Ellos fueron influencia en mí. Yo no los conocía, los admiraba, como un paradigma se puede decir y no los conocía, solamente sus dibujos. Eso es el maestro, que a uno le da más fuerza. Soñái, pensái, cómo encontrártelo en la calle, bombardeando una noche y encontrarlo. Y ahora somos súper amigos. Y eso a uno lo enriquece porque se acuerda cómo era la cosa y ahora pensar en hacer proyectos juntos y vái madurando en eso, como en el pensar del graffitero. (Cub 2)

En 96 el grupo de Bside, Zekis, Sipote y Simpson se quiebra y siguen sólo los dos primeros. Ese año se les sumó Grin con su *tag* , que muchos copiaron masivamente y que pintaba desde el 95, cuando pertenecía a la *crew* CBR (Climax banca rota) junto a Houze. Él es tal vez el precursor de una línea de creación dentro del graffiti nacional caracterizada por amalgamar profundamente las letras del *tag* a diseños de objetos y formas del mundo cultural. Grin evolucionó hacia un trazado de edificios o construcciones muy personales que le dan una identidad única, que realmente son las letras de su nombre. Con este autor no existe distancia ni diferencia entre un grafema y una figura, pues se funden en una sola pieza.

Dentro de la DVE el papel que ha jugado Zekis en el GHH santiaguino es clave para los escritores. Es visto en Santiago como el más completo exponente de esta cultura. Es quien ha mantenido el graffiti Old schold, enfatiza Mason, el concepto de pintar muros, pintar bombas y en las dos ser el más connotado o uno de los más connotados, aunque no haga *wild style*. Además, aseguran los informantes, es vanguardista, pues pinta fondo (de las piezas), caracteres (figuras o personajes), letras, elabora muy bien las perspectivas, pinta bien, tiene excelente técnica, es arriesgado, es "piola" (trabaja en silencio). Hes va más allá y define a Zekis como "el personaje" del GHH de la ciudad, porque que ha estimulado a los graffiteros a evolucionar y no detenerse. Sumado a estas virtudes se valora su labor en ubicar a Chile en el mapa graffitero mundial.

Yo he viajado pa' Estados Unidos y he llegado a tiendas y les digo "soy de Chile y pinto", y les muestro mis fotos y dicen "oh bacán, nosotros pensábamos que existía el puro Zekis". Y les pregunto "¿conocen al Zekis?" y me dicen "no lo conocemos pero hemos visto las revistas en que ha salido, en las españolas y otras". Al mirar revistas hay graffiti del Zekis, no en todas. Él ha viajado y aunque sea una cuestión minúscula, está presente. (Hes)

A fines de 2004 Zekis cerró su tienda y emigró a Nueva York, donde actualmente está construyendo un nuevo proyecto personal en el GHH, que para él es un lenguaje mundial y sin fronteras, a pesar de que no siempre ha sido comprendido y valorado en Chile.

Los informantes aseguran que es preciso marcar otro énfasis el año 1991, con la llegada de los hermanos Os Gemeos (Los Gemelos, de Brasil) al encuentro de Los Morros. Además aparecen en Santiago otros creadores brasileños como Speto, Felipe, Binho y Vitche. Todos ellos fueron invitados por Jorge Zapata, que los conoció en Brasil y se comunicó vía fax y por carta, enviándoles el afiche del evento.

Los Gemelos marcaron a muchos graffiteros chilenos, a los más antiguos y a los novatos de la nueva generación, de "la generación del medio" como dicen ellos mismos. La concepción que

tenían de la producción graffitera nacional cambió con su aporte: a) a una visión global, más espacial dentro del muro,

> *Los Gemelos trajeron el estilo de usar un metro cuadrado y hacían una güeá impresionante que nadie sabía cómo habían hecho esa línea. Nadie se explicaba y decían "estos pintan con pincel" y miraban y no era pincel porque la línea era redonda. Y la textura, la cagaron.* (Hes)

b) popularizaron la técnica de mezclar colores –existe la opinión que los creadores nacionales Zekis, Sent y Bside, habían empleado esta posibilidad mucho antes–, c) se perfeccionó la línea, y la técnica,

> *Siempre han sido más fuertes las letras, porque las letras son el graffiti, porque el inicio del graffiti son las letras porque eso es lo que se quería mostrar, querían los locos pintar los trenes y que se viera su nombre grande, whole car* (vagón entero), *ojalá letras de bloque, simples, entendibles.* (Hes)

d) se masificaron los monos o caracteres (*character,* del inglés = personaje), pues antes el graffiti consistía en figuras o letras, grandes y simples. La simplicidad era lo fundamental, se optaba por minimizar las líneas. En su desarrollo graffitero, estos creadores, también crearon caracteres originales totales y dentro de un contexto. Según Hes estas creaciones constituyen un mundo de personajes que siguen una misma línea; es como una raza o etnia, les imprime un estilo único: los Gemelos son capaces de lograr una simbiosis creativa tan fuerte que hacen las mismas líneas o diseños, asegura Hes.

> *Esa güeá* (de los Gemelos de hacer lo mismo) *es súper heavy, porque son dos cabezas que piensan como una.* (Hes)

Desde el encuentro de Los Morros, Los Gemelos establecieron un contacto muy cercano con el GHH de Santiago y en especial con la DVE, en la que influyeron significativamente, de la que se sienten parte y con la que pintan cada vez que regresan. Zekis destaca que de estos graffiteros brasileños les mostraron el sentido de descubrir cómo hacer graffiti desde el lenguaje personal, hasta configurar el estilo propio e incluso colectivo, en el que la imagen es fundamental.

> *Firman DVE en graffiti* (Os Gemeos), *es como su crew. Tenemos una relación bien estrecha con ellos. Ellos son de Brasil, viven allá. Empezaron como el 88. Hubo un tiempo que vinieron como tres años seguidos para acá, de ahí ellos se hicieron muy famosos y están siempre viajando pa' todos lados, invitados, a exposiciones, eventos. Por lo menos a mí me han influenciado mucho, en la manera de cómo hacer el graffiti, de cómo ver el graffiti, conocerlos a ellos y estar con ellos y pintar, no solamente güeviar ya te hace ver cómo actúan frente a lo que hacen, y cómo viven lo que hacen. Entonces, pa' nosotros fue súper importante haberlos conocido, porque nos abrió mucho más la mente de lo que era el graffiti. Yo tenía conocimiento de lo que se habla en las revistas, cosas de Europa y Estados Unidos, pero ellos vinieron con un estilo propio de ellos, influenciado por donde ellos viven, todo su entorno*

brasilero. Nos muestran que al final igual se puede hacer algo propio de acá, que el graffiti al final es algo tan grande y amplio que uno puede hacer graffiti de muchas maneras, no solamente haciendo unas letras enredadas, ¿cachái? (Zekis)

Es fundamental destacar que paralelamente a la aparición de la DVE, en el 91, se dejaron ver otras *crews*. Para Mason y Hes, aparte de NCS, la *crew* más conocida en la comunidad graffitera de ese entonces fue DMS (demo sapiens), pues estaba presente con sus trazos en todos lados, en el centro y en las poblaciones.

Mi amigo cercano, personal es el Nast y él fue como que le dio el nombre al crew Demo Sapiens en el sentido de hacer un registro callejero, como que él es el que más se preocupó de hacer (pintar) *DMS en la calle.* (Mason)

Además, pintaron los Chavos de la '8, integrada por Frost, Horate y Daniel. Por su parte otros graffiteros se movían independientemente por Santiago.

Alrededor de 1994 se mostraron diversos grupos que bailaban *rap*, que hacían piruetas y rayaban o pintaban también, como los MJ (malas juntas) y los CNI. A diferencia de las *crews* anteriores estas no practicaban la cultura con una connotación callejera y libre, sino que lo hacían como bandos, enfrentándose. Esta línea de acción, si bien se repite a lo largo del recorrido del Hip hop local, no es la más respetada por los cultores históricos y activos, pues se distancia y muchas veces reniega del sentido y orígenes de este lenguaje juvenil.

La "generación de al medio", como la autodenominan Mason y Hes, surgió entre 1995 y 2000. En ella vale la pena destacar a algunos creadores aún vigentes. Cub2 –que integró las *crews* La Pana y Da Prez–, sobresale por el estilo onírico que ha desarrollado y que le da una marcada identidad. La *crew* S2C, de los graffiteros Toc, Ago5 y Frs ha creado una pintura muy particular en sus personajes que evidencian una fuerte crítica a la sociedad consumista que anula a las personas. Mason, miembro de GFS (Graffistars), ha resultado crucial como informante de este relato, en especial por la amplia visión que posee y por la claridad con que ha reconstruido los acontecimientos y actores tanto de la cultura Hip hop como del GHH. Hes –que como Bsere integraba SOC (Santuario oculto) y que luego se denominó SUR (Santiago under rebels)–, además de su valiosa colaboración como informante de esta historia, creó junto a Fisek la única página web de GHH aún vigente: Stgounder. Otra *crew* actual y fundamental en el medio graffitero es CWP (children with problems), –hoy llamada Chile wild productions–, integrada por Fisek, Sean (chileno radicado en Nueva York y que visita frecuentemente el país), Saine, Sanch, Syne, Mage y Tweety. De este grupo Mason y Hes destacan a Fisek porque con su estilo de *wild style*, de puntas y trazos intensos y agresivos, ha influenciado a muchos iniciados en esta expresión.

Fisek es alguien que ha marcado demasiado, como que ya pasó de moda el Zekis, como que ya dejaron de copiarle esa onda al Zekis y empezó todo con el Fisek, a hacer puntas, a hacer cosas agresivas. Ahora hay muchos que le copian al Fisek, todos quieren ser Fisek, todos quieren darle ese toque agresivo. Todos los que no tienen personalidad propia. Porque netamente para mí es mitad personalidad del escritor y segundo su técnica, su tipografía, etc., pero la personalidad del escritor es más importante que la cresta en esto. (Mason)

Yo me fui por el lado de las producciones y las desarrollé y tiré pa' arriba. Primero empecé con Soc, me viré y empecé a pintar con el Scane, que fue como mi partner, porque pa' mí también fue influencia. Y después cuando ya no me juntaba con el Scane porque vivía más lejos empecé a hacer la página y me empecé a juntar con el Fisek. Y ahí me hice partner del Fisek y estuve pintando con el puro Fisek cualquier tiempo. (Hes)

Finalmente es imposible desconocer, en esta generación y hoy, la notoriedad de Alme. El año 2000 se sumó a la *crew* GFX (Graffiti effects) y actualmente pinta con Fisek en la cuadrilla CEC (Cómo explicarte *crew*). El escritor cuenta que antes de lanzarse a pintar en la calle se propuso aprender a dibujar y manejarse mínimamente en la técnica graffitera. Con el tiempo, e influenciado por sus intereses en el diseño gráfico y las formas orgánicas, creó un tipo de letras muy distinto y dinámico que no calza en los tipos tradicionales de letras del GHH, y que ha ido puliendo y complejizando.

Hasta el año 96 la cultura graffitera en Santiago era dominio masculino. Si bien la presencia de graffiteras no es numerosa estas han aparecido, a veces fugazmente y otras para quedarse en el mundo del *spray*. Es el caso de la *crew* femenina MDA (Musas de arte), compuesta por Bisy, Tweety y Bopsy. Esta luego se disolvió y sólo Tweety pinta y se destaca hoy. Ella marcó una etapa con su aparición el año '96 en las calles santiaguinas. Tweety pintaba muchos *tags* y en el medio graffitero se preguntaban "¿quién es, es mujer, es hombre, qué onda?". Entonces, vino una oleada de graffiteras, aunque pocas permanecieron asegura Zekis.

En sí no hay mujeres que se dediquen. A Tweety la conocemos. Yo no tengo atado, pero si demuestran qué es lo que quieren hacer, bacán que sea mujer. (Zekis)

Tú veías a la Tweety y no la podías creer, es una chica rubia, hermosa, chiquitita. Era linda, se vestía bien, no era una rapera, era una loca que era bacán, era piola, era decente y tenía la cagá y tenía estilo, el medio estilo. Porque se pegaba tags gigantes con fatcaps como muchos graffiteros. (Hes)

Ella marcó (refiriéndose a Tweety), *yo se lo he dicho pero ella lo niega, un estilo. Ella marcó el estilo de vestirse, ella marcó muchas cosas.* (Mason)

Además de graffitera, Tweety se convirtió el año '98 en bailarina de *brekdancing*, como lo recuerda ella misma.

Empecé a rayar porque otros rayaban, no me acuerdo quién habrá sido, después llegó un amigo de Miami que rayaba. Después con el Fisek, él me empezó a meter en la movida del graffiti. El '96 empecé a rayar, como un año después empecé a pintar y en el break dance como hace dos años. (Tweety)

Luego el año 2001 la escritora fue invitada por Fisek y se integró a CWP, con los que pinta actualmente. Además de Tweety hoy graffitean ACB y Nifaz, la que se inició acompañando a la *crew* GFX.

Entre 2000 y 2003 aparecieron nuevas *crews*, como Ayslap, integrada por los bombarderos Ays y Slap, de San Ramón y La Pintana. Ellos son considerados maestros tanto en la reproducción de una pieza con rodillo como si fuera *spray* y en pintar zonas muy transitadas como avenida Santa Rosa u otras de Santiago sur oriente, como ellos destacan. Esta dupla no cuestiona el espacio urbano sino que la falta de color y de vida que opaca las vidas de sus habitantes. Han inventado sus propias letras que denominan "estilo globito", con las que cubren muros, micros y todo soporte de difícil acceso.

Capítulo 3

Preludio del sueño graffitero

Este capítulo explora tres eventos que preceden y sustentan la producción graffitera: la recuperación de códigos y su configuración en vocabulario personal; el aprendizaje de la técnica graffitera; y la creación del *tag* individual.

Códigos recuperados para un vocabulario personal

Previamente a iniciar el camino graffitero es necesario adquirir un vocabulario personal, entendido como el universo de códigos visuales, culturales e imaginarios que posee el futuro escritor para crear sus obras. A continuación buscaremos el origen de este léxico y cómo llega a configurarse como tal.

El creador del graffiti, desde su infancia, al recorrer la ciudad y vivirla, descubre una serie de códigos o estructuras comunicativas que llaman su atención. De ellos toma ciertos elementos que entran en juego con sus propias ideas, sensaciones, emociones, conceptos, juicios y valores, dado que poseen la misma unidad expresiva –visual– de su propio lenguaje híbrido: como el cartel, la publicidad, el cómic, el cine, la televisión, la fotografía, el muralismo, el lenguaje computacional, la manga o las animaciones. En otras oportunidades, los códigos son audiovisuales o culturales. Ambos brindan a la creación graffitera una amplia gama de estrategias de estructuración del mensaje y contribuirán, más adelante, a configurar el anhelado estilo personal.

El futuro graffitero puede haber adquirido estos lenguajes visuales en su vida, impulsado generalmente por su gusto por diversas expresiones plásticas. Estos jóvenes han sido niños que en su tiempo libre optaban por dibujar o pintar, ensayando la mano, hasta ir logrando mayor destreza y dominio de la tarea, como le sucedió a Bside.

> *Yo siempre he dibujado, desde chico me gusta el dibujo, estudié diseño, soy diseñador, mi trabajo es de ilustrador digital, hago ilustraciones, después te voy a mostrar mi carpeta con lo que hago profesionalmente, fuera de lo que es artísticamente, en lo que me gano la vida. Dentro de la cultura Hip hop reconocí esta área plástica, y como estaba tan involucrado en esta cultura, era pa' mi lo que me representaba mejor.* (Bside)

Y si bien algunos autores no tienen una historia de niños dibujantes y el GHH fue su primera forma de expresión plástica, poseen dotes manuales y/o de sensibilidad artística ya sea en términos más generales, o cristalizadas en sus profesiones, como cuentan Grin y Fisek.

> *Yo estudio arquitectura y no quiero trabajar para poder ser feliz, pasarlo mal pa' poder pasarlo bien, mi idea es que mi vida sea toda una. Entonces cuando yo pinto, pinto arquitectura y cuando hago proyectos de arquitectura lo hago igual que como pinto, hago la güeá que yo quiero, no me importa si al profe le gusta y qué es lo que hay que hacer así. Entonces cuando estoy en recreo o estoy en vacaciones igual sigo haciendo proyectos de arquitectura, porque me divierte, sigo con la güeá, entonces no tengo que hacerlo por obligación, a eso me refiero. Es ser más consecuente con lo que yo pienso, si yo pienso que las cosas deben ser así siempre las tengo que hacer así, no separar, eso, tratar de divertirme con el trabajo, como llevar una sola vida continua. Entonces, a veces pinto por hobby, pero hago este nuevo*

proyecto que estoy haciendo pa' la universidad. A veces en la universidad entrego cuadros, aunque igual hay que cumplir con todas las exigencias. El hecho del graffiti como medio de llevar a cabo mis ideas, y es lo que más me gusta, porque pa' que se me acumulen las telas en mi cuarto es una lata. (Grin)

O sea yo, como trabajo y estudié diseño gráfico, en general todo el día estoy relacionado con eso. Entonces, igual reviso mucha revista, mucho Internet, muchas gráficas nuevas, comics, bueno, la verdad, en general de todo, desde que veo libros de arte de estilos antiguos, desde el Renacimiento hasta ahora como el Cubismo, ¿cachái? Finalmente directa o indirectamente te estimulan, o te crean conceptos en tu cabeza. En general van saliendo cosas, en donde menos te imaginái puede salir una idea buena, hasta en la cocina, en el baño, encuentro que tení que estar sensible a los estímulos. (Fisek)

Este proceso ecléctico, dado que la producción graffitera local se nutre de múltiples lenguajes, constituye una nueva formulación de principios culturales, por la potencialidad creativa que la creación adquiere. En ellos los creadores descubren contenidos, formas, colores y diseños nuevos o reconsiderados.

No somos de los que hablamos sólo de graffiti. Encuentro que los extremos son malos, y aunque te guste el graffiti, encuentro que igual es bueno tener otras facetas, otras recreaciones, cosa de poder encontrar contenidos en otras situaciones, podís encontrar ene cuestiones ricas en el cine. Tanto como para el diseño como para el graffiti necesitái tener en tu cabeza, en tu cerebro, una cantidad de información cosa de tú ir rescatando cosas e ir formándolas y haciéndolas propias. (Fisek)

O sea, siempre he dibujado, fui a clases de óleo, pero como no me motivó, no lo seguí. Pero el hecho de pintar en una muralla ya fue distinto. (Zekis)

Este origen del GHH inicialmente es fragmentario, pues se alimenta y se constituye de retazos discursivos que lo transforman en un mosaico semiótico, como recuerda Garí (1995). Siguiendo a Reséndiz (1991) resulta imposible encadenar tales códigos desde la postura cognitiva de la racionalidad totalizante, que tiende a ser lineal y unívoca y en que los eventos audiovisuales suelen ser comprendidos uno tras otro, en una secuencia casi única e irreversible.

Por tanto, el video *clip*, metáfora tecnológica, visual y auditiva propuesta por Reguillo (2000b), puede facilitar la comprensión de este fraccionamiento. Tal forma de representación y acción de las culturas juveniles, ubica al mundo como una sucesión de imágenes, que pueden no ser armónicas ni coherentes entre sí. El objetivo del uso de esta estrategia va más allá de la saturación por acumulación, pues se intenta construir un discurso estructurado de trozos que se potencian entre sí y que vuelven a ser totalidad en una composición de múltiples voces. El término *clip* actúa como estrategia para unir conceptos y expresiones naturales y culturales diversas, en el marco de una racionalidad abierta, por lo que es una forma propicia para codificar y decodificar tanto el sentido como las manifestaciones del discurso graffitero.

El mecanismo en que el hacer graffitero se apropia de un código o más, a fin de construir su propio discurso, es denominado intersección discursiva por Garí (1995), se produce en un cruce de diferentes modalidades comunicativas. Los códigos urbanos apropiados corresponden a sistemas de significación (Eco, 1977), que reúnen entidades materialmente presentes –como las formas plásticas– y ausentes que representan otra cosa. Los códigos se vuelven de esta forma estrategias para que los creadores santiaguinos simbolicen todo un mundo, personal y apropiado de otros mundos, que luego se tornará también en propio.

Más aún, el mecanismo de apropiación de códigos del GHH en Santiago constituye el antecedente de una reapropiación urbana plástica. Esta alude a un proceso de resignificación cultural, a un mecanismo cultural dinámico y progresivo, por el que una serie de referentes son recuperados e incorporados activamente al sistema cultural propio, son vueltos a significar en un nuevo universo personal. Los elementos que se fusionan al lenguaje personal del graffitero se despojan parcial o totalmente de su significado original, y al pasar a ser parte del nuevo lenguaje visual personal, vuelven a adquirir una significación o a ser transformada. Por ejemplo los recursos tomados del muralismo, como los códigos plásticos e icónicos empleados en las grandes y coloridas imágenes callejeras se tornan en vehículos de otra expresión callejera, que posee significaciones eminentemente individuales a diferencia de las significaciones sociales, o reivindicativas del muralismo.

Los jóvenes graffiteros "reciclan" los productos consumidos, generando nuevas formas de vivir, de interpretar esta cultura apropiada; se produce una relación múltiple entre esta propuesta cultural hegemónica del mercado y los "modos diferenciales de apropiación, negociación y resemantización", dice Reguillo (2000a), de tales propuestas por parte de los jóvenes.

> *El gran reto está en saber crear una estructura especialmente diseñada para las letras del nombre de uno, una estructura tan especialmente confeccionada, que permita la expresión de las actitudes, opiniones, las emociones y el alma.* (Sonik)

En el ámbito de las significaciones, tanto lo que se produce –la pieza graffitera–, como lo que fue producido por otros –los códigos reapropiados–, pueden constituirse en propios cuando llegan a ser parte de y son significados en las vidas de los autores, independientemente de la calidad de esos productos o de su carácter estético. El proceso de resignificación cultural se constituye, entonces, en el rediseño de lo que les llega a los graffiteros santiaguinos por los medios, las industrias culturales y todas las experiencias vitales urbanas. Es en el ámbito de los usos, siguiendo a Martín- Barbero (1998), donde se cuela lo diverso a las subjetividades graffiteras, y se hace uso selectivo de estos objetos culturales, lo que se traduce en un acto de apoderamiento de lo ajeno hasta hacerlo propio.

> *Iconicidades y visualidades generan nuevos elementos.* (Phase II)

De la cultura Hip hop y el graffiti Hip hop

Los futuros escritores, en esta etapa previa al proceso de producción graffitera, descubren los códigos del Hip hop santiaguino, como cultura de la calle y sus diversas expresiones.

Entonces, se inicia una exploración y experimentación de las formas de vivir esta expresión. Este momento puede tener duración variable, dependiendo de los intereses personales y el grado de profundización que cada cual busca lograr.

Múltiples son los recursos que hereda esta cultura a las muchachas(os) que la conocen y viven. Las diversas estrategias a las que recurre el Hip hop persisten, otorgándole una identidad universal, que hermana a jóvenes de diversos puntos del mundo. Este rostro distintivo transmite, desde cultores experimentados a novatos, su idioma global y sus códigos expresivos, en formas de hablar, de bailar, de cantar, de hacer música o de pintar. Al recoger la multiplicidad expresiva del presente y de su legado, esta cultura cristaliza en una mezcla de elementos que reinventa de forma creativa. El aprendizaje y desarrollo de las diversas técnicas y habilidades encuentran en la práctica un sentido de auto perfeccionamiento fundamental. Así la experiencia cultural transcurre entre acrobacias y corporalidad, individualidad y grupalidad, control y libertad, que recupera sentidos olvidados por el desuso. Sentidos en que el mundo interior de cada iniciado es vehiculizado en un espacio lúdico, de energía mutable, donde poco importan las reglas o barreras.

Dentro de este recorrido por el Hip hop cada joven reconoce el GHH como la forma expresiva que más se acomoda a sus intereses y aptitudes. El aprendiz se enfrenta a la producción graffitera de los cultores locales, que ya poseen su propia trayectoria, y/o a la norteamericana o europea, que llega por diversos medios de comunicación (*fanzines*[48], Internet, televisión por cable).

Desde el momento en que el iniciado ve las creaciones graffiteras en Santiago, se dedica a adquirir sus códigos. Inicialmente imita los estilos de los creadores experimentados y más reconocidos. En distintos períodos de la historia graffitera de Santiago las letras y los personajes de diversos autores se han repetido como un patrón estereotipado. Así son muy nombradas las copias de Bside, Zekis, Grin, Alme, Mason o Fisek, principalmente. Esta etapa es vista muchas veces, por los observadores externos, como moda, o carente de identidad propia. Pero lo cierto es que, mayoritariamente, los graffiteros locales reconocen y validan su paso por este tiempo de aprendizaje y ensayo, en lo que luego será una forma personal de lenguaje visual.

> *Se comienza por copiar el estilo y la técnica de otra persona, luego se comienza a desarrollar el propio estilo y temática.* (Sonik)

> *Siempre se parte copiando, el que diga que no, miente, porque uno parte copiando el graffiti. Porque no es propio de Chile ni de ni un personaje de acá, entonces uno copia, o tiene a alguien que admire mucho y de él puede sacar el estilo pa 'empezar. Es una buena técnica copiar, mirar revistas, el 3D. En algún minuto tú piensas "esto se parece mucho a este, o tiene influencias de esta persona", pero claro de a poco uno va sacando su propio estilo y hay gente que le cuesta mucho encontrar un estilo propio o hay gente que al tiro lo agarra. Entonces eso depende también de la persona, también hay gente que es muy buena pa' l dibujo.* (Tweety)

---

[48] *Fanzine*: se deriva de *magazine* o revista y se emplea para denominar las revistas de fanáticos de una cultura juvenil o expresión específica. Su comercialización no es abierta y se desarrolla por intercambio directo o en círculos juveniles subterráneos como tiendas o encuentros por invitación.

Si bien el GHH es uno más de los códigos visuales urbanos en Santiago, este ha pasado a ser central para los graffiteros y en torno a él se integrarán los otros códigos recuperados.

De la letra en una racionalidad única

El centro de la creación graffitera es la letra; y el código audiovisual en que se inspira principalmente es el alfabeto latino, que a su vez es la base de los abecedarios occidentales.

Resulta interesante que los grafemas[49] graffiteros, en su clara conexión con los de sus antecesores occidentales, se han retrotraído en el tiempo, y han recuperado el carácter simbólico del que habían sido privados por una racionalidad única y totalizante. Esta vuelta al origen ha puesto un cuestionamiento sobre la posición, función e interpretación que las tipografías adquirieron en el contexto cultural moderno. El retorno que hace el grafema graffitero recupera el sentido primero que tuvo la letra para la humanidad.

Si bien hoy un sonido (homofonía) es traducido sólo a un grafema (homografía), en el camino de la oralidad a la escritura actual han quedado olvidados algunos eslabones fundamentales para comprender la lógica de las letras graffiteras. La conexión de las letras con las imágenes, como destaca Gálvez (2004), queda en evidencia a partir de los pictogramas o dibujos simplificados, que se empleaban para aludir a cosas reales. Y si observamos en detalle algunas tipografías graffiteras, como las de Grin, Alme o Cub2, reconocemos rasgos de pictogramas, pues representan con sus trazos ya sea un edificio, fibras vegetales o una tubería.

Luego, en la evolución de la escritura, aparecieron los ideogramas[50] –al alinear, vertical u horizontal los pictogramas–, bajo el imperativo de reflejar ideas de mayor complejidad, que igualmente detectamos en las letras graffiteras. Así es que los grafemas de Grin aluden a la idea de una ciudad personal; los de Alme a una forma orgánica y los de Cub2 a una estructura metálica o sólida.

El último salto evolutivo se produjo cuando los egipcios descubrieron la relación entre palabra oral y la palabra escrita, al representar en cada uno de sus 24 signos una voz consonante –que aísla y grafica el primer sonido de una palabra–, los que no incluían vocales. Así un símbolo específico representaba a una voz o sonido en particular.

El GHH es también la creación y el uso de alfabetos[51] (palabra que viene de alfa y beta,

---

49 Grafema: unidad mínima e indivisible de la escritura de una lengua.

50 Los ideogramas más conocidos son: los jeroglíficos (o escritura sagrada tallada) en Egipto, compuesta por alrededor de 300 signos; la escritura maya y azteca en América, que contiene hasta 8000 signos.

51 Los alfabetos conocidos actualmente (el griego, árabe, chino, latino, hebreo, cirílico y coreano, entre otros) son herederos, y se inspiran en los primeros intentos por configurar un sistema escritural propio. Los primeros en usar alfabeto fueron los griegos, quienes incorporaron las vocales a la escritura fenicia. Este es el momento en que las letras dejan de representar algo real. El camino de mutación fue prolongado y complejo. El año 120 a. de C. las letras griegas se tornaron angulosas y cursivas. Posteriormente, en el siglo III d. de C., Alejandro Magno llevó este alfabeto en sus viajes. Cerca del siglo VIII a. de C., algunos pueblos itálicos adoptaron directa o indirectamente el alfabeto de sus colonizadores griegos. El alfabeto romano del siglo I d. de C. es el principio general del alfabeto occidental moderno. Por el cristianismo, religión oficial del imperio romano desde el año 313 d. de C. el alfabeto latino se expandió por Europa.

los dos primeros signos de la escritura griega), que corresponden a una serie de signos escritos y cada uno representa uno o más sonidos que se combinan para formar todas las palabras posibles de una lengua. En el capítulo cuarto retomaremos el tema de los alfabetos graffiteros.

La letra graffitera recupera, además, el carácter de vehículo poético de las tipografías. En un espacio que podríamos denominar ecléctico y de avanzada, entre la funcionalidad cotidiana y el arte, las comunicaciones han ampliado el rol y valor de la letra en las culturas contemporáneas. Lenguajes como el diseño[52], la publicidad, la informática, la producción artística y todos los cruces factibles entre ellas, han tenido como protagonista a la letra. Dentro de estos ámbitos los códigos ícono verbales como el graffiti; el cómic, la cartelística (artística y publicitaria), el cine, el video, la televisión, Internet, rayados callejeros y por supuesto los códigos que viajan en papel (libros, periódicos, literatura de cordel[53], panfletos), han ganado un espacio inédito en los grafemas.

Otro recurso que en las tipografías graffiteras tiene gran importancia es la línea[54], denominada *outline*. En la forma o configuración de la letra, el elemento imprescindible es la línea; y con ella todas sus variaciones (rectas, curvas, quebradas, oblicuas), las que juegan con algunos recursos plásticos como el color y la textura. Como se sabe, especialmente por la caligrafía[55], la tipografía[56] y el diseño, la libertad de expresión de la línea en el bosquejo de la letra, se ve constreñida por el requisito de legibilidad que se le impone. Esta exigencia es obviada por los trazos graffiteros.

---

52 Diseño: del italiano *disegno.* Traza o delineación de una figura. Concepción original de un objeto o una obra.

53 Literatura de cordel (Lira popular en Chile): expresión gráfica, de origen español, en que se entremezclan lo oral y lo escrito y que se remonta al nacimiento de la imprenta. Se trata de una literatura transmitida durante siglos ya sea recitada, cantada o leída. Su publicación en pliegos permite adquirirla a personas que la leen para sí mismos o a un público analfabeto, que los aprende de memoria sobre la base de la repetición, con lo que vuelve a la categoría de expresión oral. La denominación de 'literatura de cordel' también es herencia europea y viene del hecho de que los vendedores ofrecían los pliegos colgados de una cuerda atada por los extremos a un poste o un árbol. En cuanto al título de Lira Popular, es el nombre que le dió el poeta Juan Bautista Peralta, parodiando el de Lira Chilena que era el nombre de una revista destinada a difundir la poesía culta de su época.

54 Línea: separa una figura de su contexto espacial, es un rasgo aparentemente simple, pero semánticamente más informativo. Por ello Giedion (1981) afirma que el nacimiento del arte primitivo tiene lugar a partir de la idea de contorno o delimitación de un espacio con significación icónica (siluetas humanas o animales). Esta línea tan crucial en el arte, luego de perder preponderancia en el arte occidental, retoma su prestigio en el arte moderno masivo como el cartel, caricatura, cómic, cartel y especialmente en el graffiti en todas sus formas.

55 Caligrafía: arte de escribir con letra bella y correctamente formada, según diferentes estilos. Conjunto de rasgos que caracterizan la escritura de una persona, un documento, etc.

56 El concepto tipografía tiene tres maneras de interpretarse:

1. Sistema de impresión, basado en un bloque de metal o madera, con la figura de una letra invertida en relieve y que dispuesto con otros bloques, forme líneas de texto. Luego de ser entintados los signos se traspasan al papel mediante presión-impresión tipográfica
2. Conjunto de todos estos signos y la forma cómo están dibujados. Tipografía, tipo, o fuente (tipográfica)
3. Disciplina que estudia todos los aspectos relacionados con la letra reproducida, su teoría, y sus implicancias de uso y ejecución Disciplina tipográfica. (Gálvez, 2004). Este ensayo emplea la acepción 2.

La creación graffitera, que consideramos nueva tipografía, recupera de la tipografía antigua la primacía del estilo –definido como estética, belleza o arte de un diseño tipográfico–, por sobre la forma –que corresponde al diseño que se relaciona directamente a la estructura de la letra–. Tschilchold (1995) señala que los lectores de antaño, al contar con suficiente tiempo de lectura de cada línea, se enfrentaban a escritos en que importaba la elección del tipo y sus ornamentos.

Por último, la letra graffitera posee una configuración inspirada en la letra occidental, que la tipografía describe como "anatomía de la letra" (imagen 1, capítulo 3), que se traduce en una estructura tipográfica[57]. La creación de las formas de las letras, según Gálvez (2004), está determinada por diez factores, de los que tomamos ocho y en el siguiente capítulo identificaremos en las crípticas tipografías graffiteras:

1. Extensión horizontal de los caracteres, que puede ser ancha, regular o angosta.
2. Espesor de trazos verticales, que determina la contraforma[58] y permite distinguir la luminosidad. Los curvos son más anchos que los rectos a fin de corregir la sensación óptica y dar la visión de igual grosor.
3. Contraste o diferencia entre trazos delgados y gruesos.
4. Modulación o eje del contraste, es el aumento o disminución progresivos del contraste, según la dirección del trazo.
5. Ritmo y espaciado. El equilibrio se logra si los espacios entre las letras son ópticamente menores que el espacio interno.
6. Serifa o trazo pequeño, de origen caligráfico (uso de pluma y tinta), que remata a las principales letras y diferencian caracteres parecidos.
7. Trazos terminales o terminación adornada en forma de gota o lágrimas, de cuña o caligráficas que identifica estilos tipográficos.
8. Tamaño óptico

Al observar la calidad, entendida como la fusión y relación entre los trazos, podremos identificar las relaciones constantes y variables de una forma tipográfica graffitera.

---

[57] Estructura tipográfica: esqueleto mínimo donde se visualiza el sistema de proporciones y características de curvas y encuentros que soporta las letras.

[58] Contraforma: espacio propio y compartido de cada letra.

Imagen 1, capítulo 3: anatomía de la letra:
Adaptación de análisis propuesto por Gálvez (2004)

Del muralismo

El muralismo chileno, que posee gran importancia en la historia cultural reciente de Chile, es un código visual del que se reapropia el GHH, generándose una cercanía en especial entre ciertos rasgos de ambas producciones. De allí que muchos graffiteros reconozcan en esta expresión un referente de cultura mural y política en Santiago.

> *No había graffiti, en Punta Arenas, pero sabíamos lo que era el graffiti, pero uno nunca llega a saber lo que son las cosas hasta que las hace. Habíamos visto graffiti en películas gringas. Pero no fue sólo eso, igual teníamos de lo que era el muralismo acá en Chile y todo lo que significó la batalla contra la dictadura. Lo que era la BRP* (brigada Ramona Parra), *y otras brigadas muralistas.* (Kwes)

Los diseños graffiteros experimentan, como los muralistas, una evolución en cuanto a la complejidad y cripticidad de sus temas y formas. Lo destacable es que recorren caminos inversos. Los primeros murales fueron muy abstractos, para luego pintar temas más directos y realistas, recuerda Saúl (1991). A las consignas iniciales se le intercalaron imágenes, simbologías de valores históricos: caras en movimiento, manos llevando banderas de colores, herramientas, estrellas que se convertían en aves o flores, o la conocida mano-paloma-bandera (imagen 2, capítulo 3). En cambio la producción graffitera, así como ocurrió en sus inicios norteamericanos, se inició como grandes *tags* generalmente lineales, donde se leía claramente al autor. Luego sus creadores comenzaron a enmarañar los trazos a fin de no ser reconocidos, lo que pasó a ser un rasgo estético y de estilo por la evolución, creatividad y maestría de los diseños.

Los códigos empleados en la obra graffitera, así como las imágenes muralistas, aluden a un lenguaje metafórico, pues cada signo representa un significado profundo. Existe en esta producción una trasmisión subterránea, de persona a persona, de estas huellas o territorios invisibles, de trayectos soñados por sus autores.

> *O sea, te hablo de realista en lo que estamos trabajando más o menos en el fondo, en la forma de la cordillera atrás, pero la forma orgánica de esto, como raíces, como todas estas cosas es súper surrealista.* (Saine)

> *La gente* (al ver el graffiti) *se da cuenta de que hay otra gente igual que ellos, que está haciendo cosas que ellos ven en sus sueños y eso es interesante.* (Kwes)

> *La magia, todo el cuento onírico que tiene, que no se vive en estos momentos, o sea, como que quisimos más que nada rescatar eso. Lo que más nos llamó la atención fue como el mundo así, en donde se manejaba la trama, que nos pareció mágico y que no se vivía en estos momentos y que podría ser como nuestro mundo inconsciente, de donde nacen nuestras ideas.* (Fisek)

> *Detrás de mi graffiti, de los graffiti que están, hay un mundo y es un mundo que yo creo que nos pertenece a todos nosotros, o sea, todos hemos colaborado con este mundo, es un mundo donde hay castillos, dragones, donde hay todo lo que nosotros queramos.* (Saine)

Si bien la temática elegida en el GHH, en su mayoría, es personal y expresa estados emocionales individuales o motivos subjetivos, relacionados a la forma en que es visto el mundo, existen creadores que se inspiran en los grandes temas muralistas. Es el caso de Yalus, Kwes, Lulo, Charly y Agotok. Ellos recurren en sus piezas a críticas sociales y/o políticas en que los personajes de la creación representan un problema en particular.

> *Ese legado puede venir de atrás, de la lucha de alguna gente, pueden agregar elementos de contenido a lo que es el graffiti, y habría que preguntarles a los otros escritores si es que los ha influido lo que es el muralismo en Chile. En nosotros sí, y en otra gente que yo conozco igual. Ha influido en lo que tiene que ver en representar tu entorno, pa' cambiarlo, porque muchas veces uno tiene que gastar tanta plata en el graffiti, que no le alcanza pa' nada más que hacer algo bonito y lo otro se deja de lado, hay que resignarse a hacer eso. Una vez yo iba por la calle, por Recoleta y leí un graffiti que decía "el hacer un graffiti sólo expresa nuestro sentimiento de rabia de no poder hacer algo mejor", ¿cachái?, igual me dejó marcado, porque es lo que sienten algunos "locos", o sea, pinto graffiti y mañana me voy al trabajo y me van a echar y después me voy a morir y esto es lo que he hecho de mi vida, o sea, que hago el graffiti por no poder hacer otra güeá. ¿Qué es esto? resultado igual de una represión invisible. Esa frase me marcó en el sentido que los "cabros" de ahora no tienen esperanza, por eso uno lucha para que haya esperanza.* (Kwes)

La cultura graffitera en Santiago es criticada como no combativa, no cuestionadora en relación a la postura mítica de los jóvenes de los '60. Pero sucede que los jóvenes de hoy experimentan una sensibilidad política nueva, como recuerda Martín-Barbero (2001), que no es instrumental ni finalista, y se abre tanto a la institucionalidad como a la cotidianeidad personal y colectiva. Así podemos apreciar que los graffiteros interrogar a la sociedad en temas valóricos actuales, como la guerra (imagen 3, capítulo 3), la pedofilia (imagen 4, capítulo 3) o imágenes de algún artista contracultural, como el clásico Bob Marley de Zekis (ver imagen 5, capítulo 3).

Otra estrategia que el mural callejero lega al mural graffitero, lo que potencia su herencia de la cultura Hip hop, es su conexión con el espacio urbano. La creación muralista habita el entorno social abierto, asevera González (2000) y esta en contacto con su arquitectura, potenciando el diálogo con ella. Sus diseños forman parte del lenguaje de la ciudad, junto con los afiches, los avisos luminosos, las carteleras cinematográficas. Constituye el idioma de los muros, como soporte artístico de lo contingente. Balmes (1974) recuerda, además, que el muralismo era un arte gigantesco, lo que lo posicionaba con espectacularidad en las calles. El espacio urbano era ocupado ampliamente como reconocen los graffiteros.

> *Acá estaban los murales antiguos y también como que eso me gustaba, ver murales en la calle y el graffiti era como algo parecido, aunque no muy parecido, pero era algo que se asemejaba, ¿cachái?* (Zekis)

> *Yo creo que sí* (influencia del muralismo)*, ver murales grandes, siendo niño, no sé. También ir a las manifestaciones con mis papás a veces, ver gente pintando murales y todo eso, también me gustaba. O sea, ver personajes pintados era bacán, en la calle, me gustó. Pero el*

muralismo va con un mensaje, el graffiti es algo como propio. O sea, depende de la persona si tu querís dar mensaje o no querís dar nada y poner tu nombre ¿cachái? Es más libre y es como más personal, como que cada uno busca su manera de hacerlo, dónde hacerlo, cómo hacerlo. Es una búsqueda de uno de cómo expresarse, ¿cachái? (Zekis)

Esta simbiosis espacial se traduce en el uso del muro, que igualmente se produce en las piezas graffiteras. Los pintores muralistas mostraron su capacidad de imaginación y de invención al utilizar el espacio que representa un muro en sus diversas posibilidades. En lo referido al muro el tema de la visibilidad resulta notable y es también un rasgo de los graffiti. Era necesario un ojo creador atento para lograr una lectura panorámica y empalizar con los desplazamientos visuales del espectador o transeúnte.

El uso del espacio por parte del GHH será planteado ampliamente en el capítulo 5.

Así como el muralismo la producción graffitera puede corresponder a un tipo particular de arte. Con la toma del espacio público el muralismo comienza a tener carácter de arte[59], pues sale de su enigma y se entabla una conexión del artista popular con la sociedad, asegura González (2000). El arte muralista se conecta directamente con la vida, con sus raíces (ver imagen 6, capítulo 3), al exponerse a la vista de los ciudadanos libremente. La discusión sobre el carácter artístico del GHH se abordará más adelante.

Usaremos el arte como respuesta, en contra los adversarios de la cultura, publicaremos más libros, escribiremos más poemas. Pintarán más nuestros pintores, la música llenará las calles y las plazas de Chile. (Neruda, 1964)

Por otra parte, podríamos decir que las *crews* son las brigadas muralistas[60] de hoy. El equipo graffitero actúa novedosamente en relación a su predecesora, pues no es una estructura fija en relación con sus miembros, número de integrantes, sectores de acción. Corresponde, según sus protagonistas, a una forma dinámica y flexible de reunirse para pintar, lo que no obliga a los jóvenes a actuar sólo en una colectividad, pues estas pueden variar e incluso fusionarse. Tal carácter volátil de la expresión graffitera se destaca en las creaciones, las que juegan con un gran espectro de temáticas, formas, diseños y colores.

A veces nos juntamos todos y hacemos un mural o a veces nos juntamos y vamos a hacer unas bombas que son cosas más simples, en la noche, rápido. A veces voy solo y me voy en la volá y ando solo también. Depende de lo que uno está viviendo, o de lo que está pasando, pero casi

---

[59] En abril y mayo de 1971, en el Museo de Arte Contemporáneo de la Quinta Normal en Santiago, siendo su director el pintor Guillermo Núñez, empieza a conocerse el muralismo en términos técnicos en las artes plásticas chilenas. Fue visto como un arte efímero, arte colectivo; por el desplazamiento del espectador en torno a una obra, por el diseño y ejecución colectiva y por la dignificaron de materiales simples. Con el golpe militar de 1973 se truncó este reconocimiento. La BRP no pudo participar en la Primera Bienal Internacional de Plástica Joven, que se efectuaba en París. Muchos siguieron pintando en el exilio. Con las primeras protestas anti dictadura emergieron nuevos brigadistas en poblaciones como Villa Francia o La Legua.

[60] Las brigadas muralistas más destacadas fueron Ramona Parra (BRP) de las Juventudes Comunistas; Inti Peredo y Elmo Catalán (BEC) de las Juventudes Socialistas.

siempre es con amigos. Nos juntamos a planificarlo o lo conversamos, ¿cachái? A veces es espontáneo, a veces lo armamos. (Zekis)

La pertenencia a la cuadrilla se define más por cuestiones afectivas, de afinidad y amistad entre los graffiteros.

Es una cuestión como de sangre y de química entre nosotros, no sé po' de pasarlo bien, tirar la talla. No porque pinten con harta gente los van a meter al tiro a el crew, es una cuestión de amistad y siempre hemos dicho lo mismo. (Tweety)

Tampoco soy muy partidario de esa cuestión de pintar al tiro, yo soy más cuático pa' esas cuestiones, como que encuentro que mucha gente se agarra de lo que hace el otro, como por fama no más, o pa' darse a conocer, no me agrada mucho eso. Se ve mucho más lo que es el amor por esta cuestión, la amistad. (Alme)

A pesar de la libertad existente en el colectivo graffitero tácitamente se acepta y expresa la opción por la *crew.*, ya sea que el graffitero pinte solo o con esta, al incorporada en la pieza, pues se es graffitero individualmente y a la vez se es parte del colectivo.

Es una cuestión de lealtad con el crew (colocar el nombre del *crew*), *no me lo imponen, es que no la tendría muy en la mente a el crew. Yo pongo Alme y digo ya, dónde pongo GEFE-KIS, aunque no tenga ningún espacio ¿cachái?, aunque me cague un poco la composición lo pongo.* (Alme)

Estamos juntos por una cuestión de amistad y de que hay onda. (Bside)

Interiormente en la *crew*, así como ocurre en las brigadas muralistas, cada integrante desarrolla sus particulares habilidades plásticas, ya sea aportando por ejemplo con sus destrezas en trazar y/o pintar letras, o personajes, o en el diseño general de la pieza, o en el fondo. El aprendizaje de brigadistas y graffiteros se lograba trabajando y practicando en la calle.

Lo que pasa es que nosotros tenemos un concepto: YK (Yalus y Kwes), *y cada uno nos especializamos en un ámbito del graffiti. El Yalus se especializó en lo que es animación y todo tipo de monos y a mí me gusta hacer letras específicamente. Con eso hacemos una complementación que es gráfica, para que no se repitan los temas, ni los esquemas de lo que queremos pintar.* (Kwes)

Igualmente, en ambas agrupaciones, durante el proceso de creación graffitera se va, además, configurando la composición de acuerdo a una estética elegida colectivamente, como cuenta Tweety.

Las letras las juntamos, como aquí también, monos, letras, monos, letras y así, pa' que sea una armonía. En el momento uno sabe las cualidades de cada uno con los que va a pintar. (Tweety)

Tanto al interior de la *crew* como entre ellas se han establecido algunos códigos orientados por el respeto a la creación graffitera.

> *Los cabros respetan, que si no hacen algo mejor, es ley entre escritores* (graffiteros) *no tapar si no van a hacer algo mejor.* (Kwes)

El GHH, a pesar de emplearse principalmente *spray*, ha tendido a recuperar de los brigadistas el uso, de brocha o de rodillos. Igualmente a la hora de necesitar cubrir muros de grandes dimensiones los graffiteros buscan cualquier material que les permita cubrir el fondo, como pintura al agua o acrílica, cal y otros pigmentos (tinta de impresora). Estos materiales suelen ser de baja calidad, por lo que, murales y piezas, se deterioran con el viento, o la lluvia. Ambas creaciones, retomando las palabras de González (2000), son una pizarra del diario acontecer, recuerda. Tal carácter efímero, que en los murales obedece a necesidades de información y función –siguiendo el ritmo de los acontecimientos–, se ha vuelto un factor lúdico y esperable en las producciones graffiteras.

El graffiti de quienes aún están aprendiendo la técnica de mezclar colores y no han logrado el manejo de matices y volúmenes se aproxima a la gráfica muralista, de colores puros, planos, con gruesos trazados, como muestra el muro de la imagen 7 (capítulo 3). Además, la secuencia técnica empleada en la producción graffitera es cercana a la del muralismo en cuanto a trazar (dibujar el mural), fondear (realizar el fondo) y rellenar (aplicar el color) o filetear como vemos en la secuencia de las imágenes 8 a la 13 (capítulo 3).

Para concluir, muralismo y GHH son creaciones murales que cromatizan la ciudad, abriéndose gratuitamente a los transeúntes que se detienen a contemplar sus creaciones.

Del cómic y la caricatura

El GHH recupera algunos recursos de la caricatura[61] (dibujo satírico en que se deforman las facciones y el aspecto de una persona, otro ser vivo u objeto) y el cómic (serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo). Los primeros lenguajes que tomaron los pioneros del GHH estadounidense, para nutrir de diseños las piezas, fueron las caricaturas y tiras cómicas del momento. Similares inicios reconocen los graffiteros locales, en especial con el propósito de practicar los trazos y lograr destreza en los diseños.

> *En Estados Unidos, por ejemplo, partieron con figuras de caricaturas y luego se fueron transformando. Cada vez más van tomando elementos rutinarios y se van tornando más hacia el lado del graffiti, lo van haciendo más propio.* (Fisek)

---

[61] El discurso humorístico gráfico, con la caricatura y el chiste gráfico, irrumpió en la cultura masiva como recurso del periodismo del siglo XIX. Estos discursos generaron posteriormente el cómic, que se convirtió en uno de los medios expresivos más particulares de la cultura contemporánea, que distinguieron a diversas generaciones.

Copiaba mucho cómic, harto, pa' practicar las manos y después creaba mis cómics, hacía el personaje. Esa era la influencia, los cómics más que nada. Es que también era la época, en los 80. (Zekis)

Los recursos que de la caricatura y el cómic reutiliza el GHH santiaguino son variados. La caricatura combina signos icónicos, imagen y texto, lo que se recupera mayoritariamente en las piezas de graffiti. El graffiti también toma de esta expresión el uso de una imagen deformada que pone en evidencia rasgos significativos (Ortiz, 2000), simplificando la comprensión de la imagen. Las imágenes, recuperadas de ambos códigos, se transforman en parte del discurso graffitero y son llamados personajes o caracteres. Los caracteres heredan del cómic especialmente el uso de los globos con mensajes, que buscan expresar ideas puntuales (ver imagen 14, capítulo 3).

En un número importante de obras graffiteras santiaguinas se incorporan figuras caricaturizadas que entran en un juego directo con el *tag*. Esta relación ha ido evolucionando de una representación separada de las letras y la imagen a acabadas composiciones en que la figura asume roles en relación al *tag*. En algunos casos el personaje que se pinta en el muro parece producir las letras, como en la imagen 15 (en capítulo 3), o estas emergen de diversas partes de su cuerpo. En otras oportunidades las letras juegan el papel de ser el cielo, el horizonte, la superficie y la figura caricaturesca es el personaje que transita por este mundo imaginario. Muchas veces estas figuras ocupan también el lugar de una letra. Este proceso de apropiación de los códigos del cómic y la caricatura y su posterior integración activa al lenguaje graffitero personal son el resultado de una búsqueda personal del graffitero. El autor hace suyas algunas estrategias lineales, cromáticas o de diseño y que se pasan a ser piezas distintivas de su estilo particular (imagen 16, capítulo 3).

Los propios escritores reconocen que los graffiteros más experimentados técnicamente son quienes incorporan personajes a sus creaciones, como sucedió con Bside, que se inspiró en la estética del dibujo animado, tal como se muestra en su pieza de la imagen 17 (en capítulo 3).

Al buscar mi estilo me basé mucho en el dibujo Walt Disney. Me llama mucho la atención la estética del dibujo animado, porque había que trabajar los caracteres, los personajes y más que el cómic o que o la caricatura, me gustaban los monos de tipo Walt Disney, Bugs Bunny. No sé por qué me llamaba la atención, nunca me he puesto a reflexionar. En Walt Disney hubo un grupo, una escuela de dibujantes que desarrollaron un estilo de monos, de personajes, que Walt Disney no aceptó porque era muy tradicional a su línea. Estos tipos hacían monos mucho más simples, mucho más sintéticos, de un valor artístico, inspirados por el cubismo, por los movimientos artísticos más contemporáneos, más abstractos. Ellos se fueron y armaron la UPA, donde nació Mister Magoo y toda esa estética media setentera, que ellos desarrollaron. Me quise ir por ese lado, junto con ver a Picasso y todo el arte de la Bauhaus y de lo que estaban haciendo. Hice ese tipo de monos, buscando mi propio estilo. Y llegué a esa solución de monos súper simples, medios cuadrados, que la mantuve por harto tiempo hasta que al final lo definí como un estilo. Todos al final ven esos monos y dicen "ah esto es estilo Bside". Es como la base de donde yo creo investigué como pa' desarrollar mi estilo. Ahora, toda esta cuestión es intuitivo, después que lo tení te poní a pensar de dónde salió, por

qué se parecen, pero no lo hací a conciencia, no decí "ah voy a copiar estos monos", uno los hace. (Bside)

No todos los autores se inspiran en el cómic. Incluso los hay que ven un riesgo en el uso e incorporación de figuras tipo caricatura o cómic, por su estilo repetitivo de formas y personajes.

Nunca me gustaron los cómics, especialmente no me gustaban los cómics. Porque la repetición no me gusta. Lo admirable que tiene es poder definir en pocos trazos la figura y la situación. Pa' mi dibujarlos me da lata, como que lo respeto, pero no me provocaba mucho interés, porque uno se interesa en las cuestiones que uno hace, eso es en todo. Y como a mí las cuestiones que más me impresionado son las que tienen como demasiado trabajo, no sé si demasiado trabajo, pero que pueden lograr una realidad o darme la idea de reflexión, es decir, que quede la idea más depurada posible. El cómic es como dibujar una situación, después la otra es la misma, como 10, 30 o 50 veces la misma persona, a mí las cosas que más me gustan son como cosas únicas, el cómic es como al revés, no es único, es como repetitivo. Entonces, siempre son como obras que lleguen a la perfección máxima. El cómic es rápido, la historia. En cambio los templos, por ejemplo, hay uno que es hindú que en vez de construirlo fue tallado en la roca, tallado en la montaña y lleno de esculturas, no tiene superficies lisas, es gigante, es maravilloso, cachái, pero es uno solo y no puede haber otro. Por eso yo creo que lo mío va por otro lado. (Grin)

La minoría (de los graffiteros) *es original, es la minoría la que siempre está creando cosas nuevas porque se da hoy en día, con esto de la influencia extranjera dentro de los movimientos, que hay poca originalidad, porque todo viene envasado de afuera, con los medios de comunicación masivo y sugestión inconsciente.* (Kwes)

Yo creo mis propios dibujos, no son cómic, siempre está presente en mi la idea de innovar. Pero me sirvió la práctica del cómic de harto, por aprender a dibujar, nada más. Porque igual se ocupa mucho cómic en el graffiti, pero por lo menos yo no lo ocupo mucho. Invento las figuras, pero me inspiro en lo que veo a diario, uno sale a la calle y por ser va un feriante, en la mañana, con su carro, y uno dice cómo se vería un feriante dibujado en la pared así. (Yalus)

En los últimos años el cómic japonés, representado por la manga, se ha incorporado al graffiti capitalino, aportando con un mayor dinamismo, expresividad y en ocasiones agresividad a las figuras graffiteras.

Una vez traté también de irme por el lado de la animación japonesa, de hacer monos medio animé también, cuestión que nunca nadie había hecho, un día vieron un mono estilo Dragon ball zeta, el 93, 94 y también fue como decir "oh cacha, que estilo". Pero tampoco me gustó hasta que después buscando y viendo el tipo de línea que me llamaba la atención descubrí como unos monos medios cuadrados que me llamaban la atención. También influenciado por Picasso en términos de la simplificación de la forma. También estuve inspirado en la búsqueda de los dibujantes de la década de los 70. (Bside)

Siempre he hecho cómic, de chico. Pero de ahí me aburrí y empecé a hacer graffiti, y ahora no hago cómic. (Yalus)

De otros códigos

Un grupo importante de escritores evidencian, en sus letras y personajes la influencia de estrategias del cine, la televisión, la fotografía, Internet o incluso disciplinas como la arquitectura. El caso de Grin resulta emblemático pues la influencia de la arquitectura fue tan intensa que logró crear sus propias construcciones, que lo distinguen en la comunidad graffitera santiaguina (ver imagen 18, capítulo 3).

Antes del graffiti dibujaba arquitectura, catedrales. La primera alucinación fue sobre los egipcios, como en sexto básico. Sí, yo siempre quería ser arquitecto, como que nunca tuve ninguna duda. Ahora, por qué llegué a serlo quizás ha cambiado mucho, por ejemplo ahora ya no veo libros de las pirámides. Cuando tenía como trece años estaba pegado dibujando catedrales góticas. La catedral de Colonia por ejemplo era una de las que más me alucinaba y la Sagrada Familia, ahí ya quedé loco cuando ví a Gaudí. Pero primero, más que nada, eran los templos, el templo de Ramses, como esas güeás, construcciones como que superan al hombre, eran las cuestiones que me alucinaban demasiado. Porque al final el que comenzó a hacer una catedral nunca la vio terminada, sin embargo, se emprendía en la tarea de hacerla, sabiendo. Entonces esas güeás, pa' mí, eran muy alucinantes. Las mismas pirámides, o sea, cómo a un güeón se le pudo ocurrir empezar a hacer eso, porque yo la ví terminada y ya todos sabemos que pudo ser, pero que se le ocurrió ¿cachái?, esa es la güeá tan cuática. (Grin)

Otro aporte del uso de estos códigos urbanos es que sus autores han cultivado entusiastamente la expresión, logrando un importante dominio no sólo de los recursos mencionados, sino que de la precisión de los trazos simples y efectivos.

La recuperación y uso de los diversos códigos varía de acuerdo a la destreza y experiencia de los graffiteros. Aquellos que ya han alcanzado gran dominio de la técnica, como la *crew* CWP, incluso están en condiciones de recrear imágenes tomadas del cine, como el *Señor de los Anillos*, para construir su propio universo onírico y mágico (imagen 19, capítulo 3).

Buscamos el concepto, la idea, la motivación de la película y lo tradujimos a lo que nosotros hacemos, a nuestro estilo, entonces cada uno interpretó lo que le llamó la atención de la película. Por ejemplo Saine está pintando el fondo y sus letras en este lugar (indica inicio del muro), en ninguna parte de su pieza vez alguna imagen textual de la película sino que formas y colores sainianos que esbozan una parte de ese mundo mágico. (Fisek)

El GHH en Santiago comparte con el cartel su carácter de texto que mezcla imágenes y palabras expuesto en el espacio público callejero, lo que despierta la atención de los transeúntes urbanos. En la dupla cartel propagandístico-cartel publicitario, el primero busca hacer –creer y el segundo un hacer– querer. El GHH es un hacer-sentir. El mayor punto de encuentro entre ambas creaciones iconográficas callejeras puede estar en el uso

de la tipografía como elemento central. En el graffiti las letras adquieren el valor de elementos plásticos por la manipulación de los significantes con diferentes propósitos, por lo que verbalidad e iconografía se fusionan en una producción graffitera. Resulta interesante la experiencia de tres graffiteros (Nebs, Hasco y Genial) que han incorporado los códigos directos del cartel como estrategia de comunicación explícita (ver imagen 20, capítulo 3).

También se destaca el dominio de los códigos computacionales como plus en la mayoría de los graffiteros, que han sabido aplicar este lenguaje al registro y difusión de la tarea graffitera. Este es el caso de las páginas web que existen o han existido en el país, y de las que sus creadores son activos cultores del GHH.

Aprendizaje de la técnica graffitera

El graffiti santiaguino es una nueva forma de hacer. Importa lo que se hace, como confirman los graffiteros.

> *Eso es lo que es al final el Hip hop, como que importa mucho lo que tú haces, no que erís, ni de donde erís, sino que el hecho de hacer cosas y que la gente lo vea y te reconozca por tu trabajo, o sea, también como que me influencia, la gente, la reacción que tienen ellos, frente a lo que tu dejái.* (Zekis)

Este hacer corresponde a una *tékhne* (técnica en Aristóteles), que es uno de los cinco modos de saber[62]. Es el hacer como producir, aquello por lo cual el graffitero hace una pieza, se encuentra en su mente, y como en la *tékhne* griega, su originalidad está en el saber hacer, lo que lo diferencia y distancia de la experiencia o empeiria. De esta forma el GHH santiaguino, como nueva forma de hacer, entraña un saber hacer, un saber producir la obra graffitera.

> *Me apasiona del movimiento, la propia libertad que tiene, su magnitud, aporta ya sea pintando, creando música, bailando, o sea, cada uno en su volá, es perseverancia, de sacarse la cresta pa' ser el mejor. Lo mismo pa' un DJ, un MC, o un graffitero, uno hace y eso es lo que te apasiona, tu evolución, tu próximo desafío, etc., acción movimiento.* (Tweety)

Tres son los caracteres de este saber, que Zubiri (1994) sintetiza del Aristóteles: saber mejor, saber más y saber enseñar. Tales cualidades aparecen en especial en los graffiteros experimentados y que en el camino de conocimiento de la creación han logrado saber más –en técnica y recursos visuales– y saber mejor –al desarrollar un estilo personal–. El saber enseñar esta presente en ciertos creadores con habilidades didácticas y que valoran este camino de aprendizaje del graffiti.

El hacer graffitero en Santiago, como racionalidad alternativa, recurre a tácticas, como

---

[62] Cinco modos de saber (Aristóteles): *tékhne, phronesis, epistéme, nous* y *sophía,* que a su vez son los modos de "estar en la verdad de algo".

diría De Certeau (1996), o "maneras de hacer", aprovechando los instantes para combinar lo heterogéneo que tienen a la mano y apoderarse creativamente de un espacio que sólo les es propio brevemente. La producción graffitera cristaliza lo nuevo de sus propuestas al recurrir a estas tácticas del hacer. El inconsciente colectivo de la juventud rechaza asimilar la creación en general con el trabajo (Maffesoli, 2002). La creación graffitera es más vasta e integra al espacio público parámetros como lo lúdico, lo onírico, lo imaginario, que habían sido relegados a la vida privada.

La técnica graffitera comprende dos aspectos: el conjunto de procedimientos y materiales empleados en el GHH y la pericia o habilidad con que los graffiteros usan estos. Dentro de la comunidad graffitera su desarrollo y calidad da notoriedad a los pintores. El logro de maestría en la técnica no es para todo quien incursiona en la cultura, y es alcanzado tanto por los escritores que descubren las claves del uso del *spray* y se adiestran pacientemente hasta alcanzar una comunión directa con el muro, los materiales y su propia mano.

> *Técnica es la herramienta de fabricación* (de una pieza), *que puede ser enseñada. Se ha impulsado la posibilidad de la técnica de las latas hasta un punto donde estas resultan análogas a las posibilidades del pincel para el arte de la pintura.* (Sonik)

> *El arte libre para la libertad es la estética del aerosol.* (Phase II)

La técnica del *spray* se puede aislar y describir en las relaciones de: interacción, distribuciones y sucesiones de letras, personajes y fondo. Es decir que una técnica bien lograda se traduce en la calidad de agrupación de las formas y en cómo se estructura la obra graffitera como todo coherente y fluido. Esto es posible de observar en los méritos de una obra graffitera, que según Castleman (1987) son:

- El encadenamiento, delicado o torpe, de las letras, los diversos diseños de una pieza y los colores (llamado flujo).
- El modo como está aplicada la pintura, evitando puntos negros o pintura escurrida y logrando por tanto una creación limpia.
- Y la precisión y definición de los contornos de todos los trazos.

La técnica se perfecciona por ensayos puntuales de los jóvenes, por investigación de las posibilidades de los materiales y del autor mismo. Algunos de los pioneros del GHH santiaguino, como Bside, destacan este hecho, pero perciben a la vez en parte de las generaciones actuales un menor interés en esta tarea exploratoria.

> *En mi opinión yo veo que en las nuevas generaciones de graffiteros, entendiendo que yo pertenezco al Vieja Escuela y que no estoy en boga en este momento, se ha perdido la investigación. Será porque a nosotros nos tocó ser pioneros y tuvimos que arreglárnosla nosotros mismos. Como no existía un fatcap sacábamos válvulas de los axe* (desodorante) *porque tiraban más pintura o porque si queríamos tener un skinny* (tipo de válvula, ver imagen 23), *pa' pintar finito, le colocábamos una aguja al cap, porque lo leímos en alguna revista americana. Buscábamos y tratábamos de arreglárnosla pa' poder desarrollar la técnica y el estilo de cada uno. Hoy hay cabros que pintan muy bien, pero no están investigando, siento*

que no crecen, se asoman con lo que ven afuera y quieren reproducir eso mismo a la chilena, en vez de crear algo nuevo, de generar un nuevo estilo. Como Grin no hay en ninguna parte del mundo, nadie hace cosas como las que hace él, bonito, feo, malo, pero es él, y eso tiene más valor que ninguna cosa. (mirando trabajos de Grin) *Aquí hay una búsqueda, una evolución.* (Bside)

Los materiales empleados en una producción graffitera, como indican los graffiteros participantes, son: a) el *spray* o lata (imagen 21, capítulo 3), b) los *caps* o válvulas y c) otros. El *spray* es un recipiente que almacena pintura bajo presión para ser lanzada al exterior en forma de aerosol. Esta fue la primera herramienta utilizada en el GHH de Nueva York a principios de los setenta. En las grandes tiendas santiaguinas los *spray* se exhiben generalmente sin boquilla, para evitar los robos (la boquilla se entrega al cliente previo pago). Los *spray* son nombrados, generalmente, por sus marcas, que definen los diferentes tipos. Existen *spray* para uso doméstico, en pocos colores, de pintura espesa; que son los más baratos y los más utilizados. Las latas americanas, muy apreciados porque tienen mucha presión, realizan un trazo bastante grueso y presentan una gran variedad de colores, son difíciles de conseguir en Santiago. Felton es la marca que tiene más presión y un trazo más grueso; el más usado es el negro, para firmas y para el contorno; no es útil, en cambio, para el contorno de los graffiti más cuidados, que requieren un trazo fino y firme. A cualquiera de ellos se le puede aplicar una boquilla especial (*fatcap* o boquilla gorda) para lograr un trazo más grueso y visible. La variedad de colores de *spray* es limitada, relatan los creadores, lo que a su vez dificulta el uso de los colores preferidos y deseados por el autor para cada pieza. Este problema lo han resuelto, como se citó en la historia del GHH de Santiago, incorporando la combinación de colores, que surgió como fruto de la necesidad y de la capacidad de improvisación de los graffiteros locales. La técnica de mezclar se realiza tomando como base principalmente los colores primarios (amarillo, rojo y azul) y el blanco y negro. Entre los escritores graffiteros circulan algunas recomendaciones para realizar esta tarea:

Imagen 21, Capítulo 3: lata de *spray*.

a) A la lata que se desee usar como base para la mezcla (lata A) se le debe sacar la presión, a fin de que la pintura de la otra lata pase sin dificultad. La cantidad de pintura a mezclar varía de acuerdo a la tonalidad que se busque lograr.
b) El *spray* con presión más alta (B) abastecerá a la lata A
c) Los *spray* debe colocarse en la siguiente posición: la lata a combinarse (A) estará arriba y la B abajo. Entre ambas se puede colocar un *mixer* o mezclador (con forma de tubo fino), que se obtiene del interior de los *spray* macho, al sacarles toda la presión. Dentro de esta lata se encuentra un tubo del que se corta 1 cm. que será el mezclador. Los mezcladores también se venden en tiendas especializadas.

Los *caps*, boquillas o válvulas intercambiables especiales pueden aplicarse a los diferentes *spray* para variar (intensificar) el grosor del trazo (imagen 22, capítulo 3). Gracias a su ingenio

y la creatividad los graffiteros santiaguinos experimentados logran suplir las válvulas con alfileres, agrandando el agujero (del *spray*) por donde sale la pintura. La válvula de trazo medio es utilizada en todo tipo de trabajo. La *skinny* o flaca (imagen 23, capítulo 3) es la de mayor precisión por la finura de sus trazos, por lo que se la emplea en creaciones de mayor calidad, donde el factor rapidez no es decisivo. La boquilla *hardcore* (imagen 24, capítulo 3) es una variante de trazo grueso por el mayor paso de pintura y la máxima dispersión desde la válvula de emisión. Esta se usa habitualmente en rellenos u obras muy rápidas que exigen poca precisión. Las *style fatcaps* o boquillas especiales con un corte lineal (en vez de agujero), son usadas generalmente para firmas con diferentes estilos; los *spray* estadounidenses las llevan de serie.

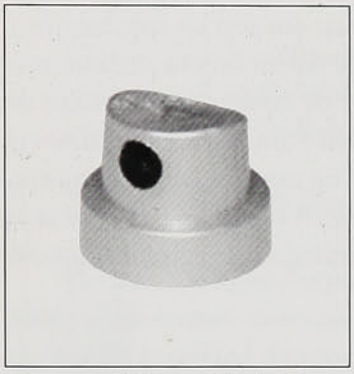


Imagen 22, capítulo 3: ***cap normal***

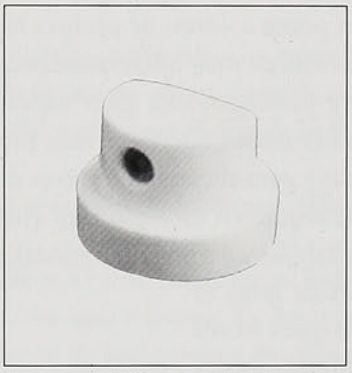


Imagen 23, capítulo 3: ***cap skinny***

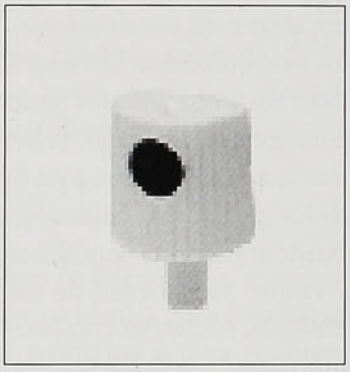


Imagen 24, capítulo 3: ***cap hardcore***

Otros materiales que pueden incluirse en la técnica graffitera santiaguina se emplean de acuerdo a la necesidad y en ocasiones a la falta de recursos. Existen otros tipos de pinturas, usadas principalmente en el fondo y cuando se requiere cubrir grandes superficies, las que se fueron incorporando, una vez más, gracias a la inventiva de los graffiteros[63].

Las espátulas pueden ser requeridas para alisar un muro o limpiarlo de restos no deseados. Para limpiar además se usan trapos, papel o huaipe. En sus mochilas los graffiteros trasladan todos los materiales y su *blackbook* (libro negro del GHH). Durante la realización de una pieza, que puede prolongarse por varios días, los jóvenes suelen intercambiar colores de *spray* y *caps*.

---

[63] Por ejemplo se vio el uso espontáneo de tinta de impresora durante una creación de una pieza graffitera de grandes dimensiones, confeccionada con el apoyo de andamios, en un terreno cercano a avenida Santa Rosa. El muro resultó ser muy absorbente y uno de los graffiteros se consiguió la tinta dada de baja, que fue aplicada con rodillos amarrados a largos palos (bastones de madera).

Invención del *tag* : las letras de una nueva identidad

Simultáneamente al aprendizaje de la técnica graffitera el iniciado se enfrenta a la necesidad de identidad graffitera, que se materializará en su *tag*. *Tag* viene del inglés y se traduce como *etiqueta*[64] o *placa*, y es definido en glosarios especializados como la firma con la letra que se da a conocer el graffitero y la forma más básica del graffiti.

En algunas investigaciones de GHH, ya citadas, el *tag* se convierte en significante formalmente diferente, pero en el fondo cumple iguales funciones que en el lenguaje habitual: nombra, identifica, nomina. Para Vigara (1996) es la firma con la que se da a conocer el graffitista. Chalfant (1984) lo define como la forma más básica del graffiti o logo del *writer* con su propio estilo. *Tag* para Sepúlveda (2003) es un estilo de escritura con diversas modificaciones de sus grafemas, confeccionado en una caligrafía poco usual en que las letras se alargan, invierten y entrelazan formando un diseño intrincado, lleno de distorsiones y alteraciones ortográficas. El nombre en el *tag* , plantea Martínez (2003), aparece así como inmerso en un caos real y constante del que se forma y surge una dialéctica constante.

En estas visiones el sentido del *tag* se limita al significado que un nombre tiene, dejando de lado otros sentidos posibles tras esta palabra. La importancia adquirida por el seudónimo o firma escogida por el graffitero supera estas visiones, de un nombre que es visto como centro de las composiciones urbanas.

El nombrar en el *tag*

En el instante en que el autor crea, recrea o elige y asume su *tag* está haciendo uso de su facultad de nombrar[65] (ver imagen 25, capítulo 3). Y como dice Heidegger (1990) "la palabra *hace aparecer* y, por tanto, *presenta*, una cosa", que en este caso es un alguien, el graffitero, como autor, como creador, el ente *está presente* o *es* desde que se nombra, de allí su carácter fundacional Por tanto, cuando se nombra con el *tag* se funda una identidad, y a la vez se hace presente, se apela a su ser como creador y autor de su obra.

> *Hemos emergido junto a nuestras creaciones* (*tags*). (Página web Stgounder)

Así como Adán, que como recuerda Arteche (1988), en una operación poética nombra las cosas en su jardín y estas nacen, al nombrarse el graffitero nace. Este momento originario de nombrarse, citando a Ortega y Gasset (1927), es un instante de excepcional pureza

---

[64] Etiqueta: calificación identificadora de una dedicación o profesión, significación o ideología. Marca, señal o marbete (*) que se coloca en un objeto o mercancía para identificación, valoración, etc.
(*) Marbete: cédula que por lo común se adhiere a las piezas de tela, cajas u otros objetos y en que se suele marcar, escribir o imprimir la marca de fábrica o lo que dentro se contiene y a veces sus cualidades.

[65] Nombrar procede del sustantivo *nomen* (nombre) y consiste en que a algo se le ponga un nombre, es un decir, o sea, un mostrar.

creadora, pues el creador está frente a sí mismo aún intacto de calificación en su acción de pintar. Para enunciar su nombre graffitero, entonces, debe elegir, crear una palabra, algo nuevo y por lo mismo no tiene nombre usual, como queda de manifiesto en los nombres escogidos por los graffiteros santiaguinos.

Nombrarse para el autor graffitero es denominarse, es ponerse nombre propio, a pesar de que ya existía con el nombre del carnet de identidad. Ese algo ya visto es un (una) joven, que al optar por convertirse en un graffitero se rebautiza con el *tag* . Nombrarse en el *tag* es para el graffitero santiaguino sólo el comienzo de su camino de creador, que enfrenta al autor con su historia individual y colectiva, pasada y actual y desde allí recupera los códigos expresivos para dar vida a su otro nombre, y con él a su rúbrica[66], a los rasgos personales de este nuevo nombre.

Este nuevo nombre graffitero, además de ser novedoso como sonido, es un nombrarse envuelto en la cripticidad de una serie de letras ilegibles y complejas (imagen 26, capítulo 3). Esta cripticidad suele ser explicada por la intencionalidad del autor graffitero del anonimato. En la escritura de su nombre el graffitero se nos presenta aparentemente como anónimo, lo que es cierto en un sentido y en otro no lo es. El anonimato del *tag* graffitero radica en que su autor oculta su nombre, la identidad con que es conocido desde su nacimiento. Pero a la vez este *tag* no es anónimo pues corresponde al nuevo nombre del autor y con éste es firmada la creación graffitera. Es decir, que el graffitero se atribuye la autoría de la pieza y su firma es conocida por los integrantes de la cultura graffitera, aunque él como persona no sea conocido. De esta forma lo que caracteriza la cripticidad de la rúbrica graffitera es el enigma y no el anonimato.

El enigma de la firma graffitera nos plantea a su vez una contradicción pues, a pesar de emplear un seudónimo[67], en realidad es una firma, una caligrafía que identifica a quien la escribe, que no busca esconder a su autor, sino que mostrarlo, pero desde otra faceta. Desde una faceta enigmática y profunda. Es desde esta perspectiva un juego constante entre estar presente en la urbe pero mantenerse tras una nueva identidad conocida, inicialmente, sólo por quienes comparten la pasión del *spray*. Lo interesante es que nunca se cierra la puerta que nos permite recorrer sus laberínticos lenguajes visuales. Esta visión es también la de Lany-Bayle (1993), que asegura que el *tag* es la firma, en forma de seudónimo, de quien la hace. Él se afirma así de manera de desviar, enmascararse bajo un aparente anonimato, detrás de este él buscará un apropiarse, al exponerse y auto engendrarse por su acto, como lo evidencia Alme con su *tag* (imagen 27, capítulo 3). Es una búsqueda de identidad en sí, una manifestación de su voz, una firma codificada.

> *Es un nombre cualquiera,* (el *tag*), *o sea, yo me sigo llamando Víctor, pero con el Grin hay gente que lo puede reconocer, y empezar a decir ¡ah! yo he visto, el Grin pasó por ahí, pero no pueden saber quién es, da lo mismo. No es importante. Pero sí está que se reconozca que es él mismo, eso es como importante del graffiti, de que aparece por todos lados. El poder reconocer*

---

66 Rúbrica: rasgos o conjuntos de rasgos de una figura determinada, que como parte de la firma pone cada cual después del nombre o título. Se habla de rúbrica (que es el color rojo o bermellón) porque en los libros antiguos se escribía con tinta roja.

67 Seudónimo: nombre empleado por un autor, en vez del suyo verdadero. Apodo, alias, sobrenombre, mote (*). (*) Mote: sobrenombre (calificativo) que se da una persona por una cualidad o condición suya (apodo) .

también está dentro del juego, de que si quieres que sea reconocido o no. Pero por ejemplo, pa' los que están pendientes del graffiti, claro podrán reconocer, pero para otros no." (Grin)
"Es caligrafía que identifica a quien la escribe. Embellece anónimamente el mundo con tu presencia gráfica. (Sonik)

Tú quedas con el enigma de saber quién es él como artista. Es uno de los juegos, entre menos gente te conoce mejor, haciendo ruido silenciosamente. (Sean)

El nombrar graffitero es el mostrar, a otros el nombre mismo, sentir su sonido y principalmente escribirlo o pintarlo con *spray* en un muro y verlo. Esto nos lleva a sostener que cada vez que el graffitero santiaguino traza su *tag*, a la vez de nombrarse, de hacerse presente, se devela a sí mismo, se muestra en la forma de su producción, muestra algo o mucho de sí mismo. De la elección que el escritor hace de sus trazos, colores, formas, diseños, podemos entrever la voz de su subjetividad, lo que hace en el transeúnte experimentar el yo del autor, el que ha elegido ser.

Al armar el graffiti a veces coloco, pero no en la calle, Cub 2 veces nacido, porque el graffiti encuentro que es un nacimiento de uno, del interior mismo y que lo materializái en forma, en materialidad y le dai una configuración a tu sentimiento, a tus emociones. La Ce puede ser una emoción, la U puede significar otro sentir, como el espíritu, como darle configuración al espíritu. Ahora, yo soy Danilo físicamente y Cub 2 es el espíritu o el nombre. De ahí la Cub 2 veces nacido. (Cub2, imagen 28, capítulo 3)

Con su *tag* el autor del *spray* se hace presente y conocido en la cultura graffitera, se comienza a distinguir su creación de entre otras. El escritor es identificado más allá de su identidad primera, de su nombre "civil".

Gráficamente ciertas letras se ven bonitas y tú sabes que el nombre nace también por cómo se juega en la palabra como un símbolo, en el tag. Hace unos años atrás lo traté de chilenizar, en vez de ser Bside lo chilenicé a Bsai, que es otra versión de lo mismo, más corta y que también está pensada en el juego tipográfico que tiene por ejemplo los floops o los throw up, que tenís que tener pocas letras pa' poder hacerlo rápido. Bside tenía muchas letras y si lo haces como algo rápido lo acortái, para que se entienda. Además, no todos me dicen Bside, lo pronuncian "el Bsai", entonces lo chilenicé. Es un doble juego, o sea, uso uno o uso el otro. Hasta el momento que seguía pintando, como cuatro años atrás, que empecé a decaer, lo usaba, o cuando le mando dibujitos a mis amigos o cosas así, y todos lo conocen y también lo asumen. (Bside)

La elección del *tag*

El proceso de invención del *tag* se inicia en la búsqueda de un nuevo nombre. La elección del *tag* en los graffiteros de Santiago depende de dos variables. En algunos casos el nuevo nombre busca valorar en mayor medida el significado de la palabra, la que puede

ser recuperada desde un universo verbal existente o puede corresponder a una creación personal.

Queríamos hacer algo no igual que todos, que se colocan nombres gringos, entonces nosotros queríamos hacer algo más autóctono. Cuando uno empieza trata de buscar las letras que a uno más le acomoden pa' dibujarlas. Después eso pasa a segundo plano, porque uno va buscando otras cosas. (Kwes)

Mi tag , en lengua nativa, es una generalización de más o menos lo que significaban los kaweskar (indígenas del sur de Chile), *que vivían en una comunidad donde todos eran iguales. Igual tenían sus reglas y alguna jerarquía, pero en el fondo se basaban en una sociedad igualitaria. Hoy en día sería como un trabajador más, con su conciencia y su individualidad, pero siempre perteneciendo a algo colectivo. Igual yo soy terrible de solitario y los kaweskar de repente, se me hacía la idea que vivían aislados.* (Kwes)

Yalus en lengua aonikenk (lengua indígena del sur de Chile), *es el cazador, el que se "gana"* (coloca) *detrás de las ramas. Es como un francotirador.* (Yalus)

Sean es como, tal como la palabra que se ocupa en castellano, es como un mensaje, para la persona que lo lea, que lean 'sean', 'sean ustedes mismos'. (Sean)

Es una mezcla de dos cosas que me sucedieron, la primera es que la palabra Bside la descubrí en la carátula de un disco. Decía "lado B" y me gustó porque me llamó la atención leer Bside, no lo pesqué y dije "que chora la palabra". En ese momento tenía otro nombre que me había puesto, y quería cambiarlo porque no me sentía representado. En un momento me puse a ver tele y ví que estaban hablando sobre las diferentes teorías de los hemisferios del cerebro, y unas hablaban del lado A y el lado B. Tenía relación con las fuerzas medio sobrenaturales que tenía el ser humano escondidas. Eran distintos planteamientos, desde las cosas más racionales hasta las más oníricas dentro de ese sentido y justo lo relacioné. Me acordé de todo eso y como que lo junté y le di el gusto a la palabra con la interpretación. Me ayudó como pa' decir "chuta, realmente es sólido, no es un juego de letras, sino que tiene un concepto detrás de la cuestión. (Bside)

En otras oportunidades el *tag* se crea o elige por una razón estética, en que las letras se visualizan como todo o como parcialidades en un equilibrio estético.

Es un nombre que yo inventé por la estética de las letras. Me gustaba cómo quedaban juntas las letras y cómo las podía dibujar. Entonces es un sentido estético del nombre, no tanto como suena, sino las formas de las letras que lo acompañan. (Zekis, imagen 29, capítulo 3)

Es algo mucho más propio que elegir unas letras que me gusten y tiene como un segundo significado pa' mi. Por otro lado no es como tan gringo, es como mucho más de acá. Depende cómo uno lo escriba también. Porque en realidad cualquier cosa se puede ver bonita escrita, si sabís hacer un diseño interesante. Onda, yo partí con la eme alargada, no sé si te hay fijado

en la chapa (tag), con una eme alargada y pa' los lados era bien simétrico, después boté la a y la e. (Alme)

En cuanto a la elección estética del *tag* los graffiteros pueden vivir un proceso de evolución y ensayo de la estructuración y diseño tipográfico y de variaciones de esta, como lo reconocen Hes y Mason (imagen 30, capítulo 3).

Yo tenía el problema que me gustaba la palabra, pero no se veía bien. Porque la B no es una letra muy bonita en la tipografía graffitera, por lo menos en ese momento, te estoy hablando de diez, once años atrás, era una letra súper difícil de representar bien. Entonces, me costó, tuve que evolucionar mucho en ese sentido y no me gustaba como se veía, no me gustaba, no me gustaba, pero de a poco fui trabajando en el tag, hasta que al final quedó. (Bside)

También puede suceder que el *tag* reúna las condiciones de contenido y estética que acomodan al graffitero.

Al principio era por un cuento de letras, que me acomoda, la i al medio, quería algo bien estructurado. También partí pensando que mi nombre podría ser Insano y ahí partió como la idea de ser como Saine, Insaine, Insano, es como conjugación de palabras solamente. (Saine)

En el comienzo, como el 96, yo pertenecía a una pandilla que se llamaba La Pana crew y ahí me pusieron Cubano, no sé por qué. Por mi forma de hablar y por ser moreno, no sé. Y me quedé Cubano, me gustó y empecé a taggear Cubano, de primera. Pero de primera no me gustaba tener que estar explicando. Y ahora igual tengo que dar explicaciones por Cub2. Y después igual quería quedar de Cubano porque tenía el proceso de haber taggeado por hartos lados y había un reconocimiento y quería que siguiera el mismo registro. Lo abrevié Cub porque la primera es la que sonaba bien y el 2 igual influye en mí, pero es más mío, aunque igual se va a divulgar, pero más adelante. Falta estar seguro de lo que realmente pienso del 2 en mí. (Cub2)

El graffitero iniciado diseña, a partir de variaciones de las letras del alfabeto, de diversas formas que habitan su universo imaginario, la nueva forma de su *tag*. La letra se aproxima a imagen. La escritura del *tag* particular, como plantea Lani-Bayle (1993), se construye de una búsqueda precisa y obediente de una personalidad fuertemente creativa. La realización es a la vez y sobre todo figurativa, estilizada y simbólica: la letra vuelve a su poética y más allá de la significación narrativa asociada, un elemento de decoración. El simple *tag* se emparenta a la caligrafía. Cada letra deja de ser lo que era, pero a la vez sigue siendo lo que es, para convertirse en la voz de su creador, como veremos en el capítulo cuarto.

En la creación de su *tag* los graffiteros participantes usan una o más formas de diseño de este. Al inicio es lineal y se realiza habitualmente con *spray* de un color o con plumones o marcadores (plumones). Luego la firma del graffitero puede ser trazada en cuatro formas o tipos diferentes de letras:

a. ***Floop*** (imagen 31, capítulo 3): chilenización, en el uso, de un término graffitero en

inglés (*throw up* o vómito) empleado para identificar un diseño particular de letras redondeadas, tipo burbuja, de trazado sinuoso. Confeccionado con a lo menos dos colores.

b. **3 D** (imagen 32, capítulo 3): tipo de letra que simula tres dimensiones al buscar profundidad y volumen. Su mayor cultor es el alemán Daim, que los graffiteros de Santiago conocen por datos de otros cultores que han viajado y/ o por las revistas especializadas en graffiti que llegan a Chile.

c. ***Wild style*** (imagen 33, capítulo 3): o estilo salvaje que identifica una tipografía de gran complejidad, en que las letras se entrecruzan como una red o tejido en el que se confunde el color y las formas. Según Martínez (2003) el graffiti se expresa mediante tipografías propias y el *wild style* es la complicada composición de letras que se entrelazan continuamente en estructuras muy sofisticadas y de difícil ejecución.

Estos tipos de letras corresponden a las que cada graffitero santiaguino ha aprendido en su evolución y/o que puede continuar empleando paralelamente y que igualmente se desarrollan en el tiempo. Los graffiteros participantes se iniciaron e incluso desarrollaron la técnica graffitera con el *floop*. Luego algunos exploraron las posibilidades de la letra 3D. Posteriormente muchos de ellos optaron por el *wild style*, el que visualizan como la expresión del logro de dominio en la técnica y el inicio del desarrollo de un estilo propio.

Además, el *wild style* permite mayor dinamismo formal y cripticidad, de allí que sea el más desarrollado por los graffiteros locales. Además este tipo de letra tiene en sí un simbolismo que para algunos cultores se relaciona a las emociones y sensaciones intensas que visualmente provoca y a su conexión con lo orgánico y vital de otros tiempos o de la naturaleza.

> *Es súper espontáneo, de mi parte. Lo primero que me motivó del graffiti fue el wild style. Me gusta esa complejidad gráfica, expresarme de forma anormal, poco entendible para el común de la gente, provocar interpretaciones múltiples e impacto. Entonces, esta forma de expresión, tiene eso, una ramificación del estilo salvaje, es su impacto abstracto.* (Fisek)

> *El concepto de esta producción surgió por el tema medieval, del wild style, del señor de los anillos, de toda esta onda que en este momento se vive, por la misma película que se estrenó. Fue como eso, como buscar la esencia de lo que nosotros pintamos y que motiva nuestras ideas. El wild, que tiene mucho que ver con los dragones, lo orgánico, y con todo ese cuento medieval que te dije, o sea, coincidimos y la hicimos.* (Fisek)

Importancia del *tag* en la pieza graffitera

Los *tags* son nuevas palabras personales, que nos hablan de un autor que se nombra a sí mismo con una nueva identidad. Es otra identidad, nueva, reinventada, renovada, construida o reconstruida.

> *Es un nuevo lenguaje* (el *tag*), *nuevas palabras y letras.* (Página web Stgounder)

La constante (en el *tag*) *gira en torno al problema del yo subjetivo, el nombre y sus conflictos y el espejo, es el graffitero retratado, visto.* (Phase II)

En relación a la autoría del *tag* no se coincide con la interpretación de Ruiz (1992), que asegura que éste es el resultado de un componente "narcisístico". Este autor ve al *tag* como "regresión empobrecedora, incapaz de comunicarse, limitado voluntariamente en su imaginación creativa". Por el contrario sostenemos que con este nuevo nombre el creador graffitero trasciende. El estrellato del *tag* en los muros de Santiago y en la tendencia actual del GHH mundial, habla del autor[68], situado como primera perspectiva de reconceptualización. El autor del *tag*, con su firma[69] le da autenticidad y respaldo a su creación, se hace cargo de lo que produce. La firma se escribe a mano por su autor, lo que la hace irremplazable y, por tanto, única.

El reto es saber crear una estructura especialmente diseñada para las letras del nombre de uno, una estructura tan bien diseñada que permita la expresión de actitudes, opiniones, emociones y el alma. (Sonik)

Depende del autor (cómo escribir el *tag*), *es demasiado subjetivo. Por ejemplo yo empecé con las letras que estoy haciendo ahora, con un rectángulo atrás y las letras que salían pa' afuera. Yo dije "el rectángulo es una forma sólida, esta cuestión va a ser como todo lo restringido, lo establecido". Es que si no me conforma, yo no puedo tirar líneas por tirarlas. El estilo de las letras es el mismo, sólo que las hago distintas. Ya está establecido este como marco y de ahí salen cosas que son las partes de las letras que quieren romper esto que quieren salirse, y después empecé a deformar esta cuestión establecida y partiendo del mismo rollo, esto está corrompido y sacando algo nuevo.* (Alme, imagen 27, capítulo 3)

Como nos dice Reguillo (2000b), es posible reconocer en los graffiteros un desplazamiento del sujeto colectivo al individual. Por el *tag* se instaura una nueva individualidad juvenil, la de graffitero. El autor graffitero opta así por un camino que debe transitar consigo mismo, un camino de búsqueda personal, de aprendizaje de la técnica del *spray* y de constitución de su estilo. Esto no significa que el autor sea individualista, sino que para él es fundamental su trabajo creativo personal, como base para su encuentro con otros. Por la creación y uso del *tag* el graffitero recorre el camino de la individuación.

El graffiti es individualista. (Fisek)

---

[68] El autor es un personaje moderno, producido por la sociedad en la medida que esta, al salir de la Edad Media y por el empirismo inglés, el racionalismo francés y la fe personal de la Reforma, descubre el prestigio del individuo, de la persona humana. Zapata (2001) destaca que la noción de creador individual empieza a problematizarse desde fines del siglo XIX.

[69] Firma: nombre de una persona que pone con rúbrica, al pie de un documento, para darle autenticidad, para expresar que se aprueba su contenido o para obligarse a lo que en él se dice.

Yo pinté mucho solo, pinté años solo y el graffiti es un arte colectivo, no es un arte que lo practique uno solo, porque por lo general se hace entre hartos, pero yo vivía muy relajado, salía, pintaba cuando quería, de repente iba con más gente, locos que conocía, pero muy rara vez, pero por lo general no conocía a nadie. Pero nunca me dije "necesito conocer a más gente". (Alme)

Desde donde tú lo mires puede tener muchas críticas, se puede decir que es súper individualista, pero claro, lo ves tú y es satisfacción pa' ti. Pero creo que todas las cosas pueden ser vistas así, es ser más sincero. Yo lo empecé a hacer por satisfacción personal, pero podría decirte "no, yo lo hago pa' pintar la ciudad, pa' colorear", y también es verdad, pero también es verdad la satisfacción que me da a mí. Sé que la satisfacción de ver un tag es sólo para mí, pero hay otras que son pa' la otra gente también. Y entonces da lo mismo eso, yo lo hago porque sí no más, y como ya he pensado tanto en el tema, he hablado tanto que ya no pienso en eso. (Grin)

La individuación graffitera se constituye en un tiempo del que se apropia el autor, un momento que pasa a ser una parte de su vida, de su historia personal e íntima, que a la vez lo hace estar constantemente presente en la ciudad que transita.

Cuando empecé me gustaba rayar, dejar el tag , recordarme de los momentos, la primera vez que lo hice y la sensación que sentí al verlo, la primera vez, cuando pasé en la micro, de acordarme del momento exacto, que me fui pa' l rincón y lo hice. Por años me acordaba de cada rayado que había hecho. Ahora encuentro tags que ni me acordaba y me acuerdo del día, me acuerdo de lo que pasó. Entonces es una cuestión muy personal. (Grin, imagen 25, capítulo 3)

Luego de la evolución descrita se comienza a perfilar realmente el graffitero, al tomar distancia de aquellos jóvenes que toman un *spray* sólo para imitar una serie de letras o diseños cuyo sentido cultural habitualmente desconocen.

Imágenes capítulo 3

Del muralismo

2

3

4

2 / Mural Río Mapocho, 1964, fotografiado en años 70.
3 / Virreinato con Vicuña Mackenna, 2003, autores: Zekis y Seth (sueco): única pieza graffitera antibélica (guerra de Irak) registrada en Santiago. En ella se ve a Bush niño jugando a la guerra, mientras su mamá le dice "deja de jugar a esa estupidez y ven a acostarte".
4 / Avenida Ossa, 2003, autores: La Cosa y Nada: fragmento de pieza que critica la pedofilia de Spiniak.

5

6

7

5 / Plaza Italia, 1998, autor: Zekis: pieza graffitera muy conocida y que identifica a su creador, además de evidenciar su dominio del *spray*.
6 / Mural pintado en la población la Victoria, años 70.
7 / Mural años 70 (autores y fecha desconocida).

8

9

10

11

12

13

8 / San Luis de Macul, 2002: trazado del *tag* de Alme.
9 / San Luis de Macul, 2002: pintado del fondo del *tag* con blanco.
10 /San Luis de Macul, 2002: aplicación del *spray* en rojo del *tag* de Alme.
11 /San Luis de Macul, 2002: aplicación del rosado y de las primeras fibras en ese color.
12 /San Luis de Macul, 2002: aplicación de las fibras del fondo en negro y delineado de primeras letras del *tag* de Alme.
13 /San Luis de Macul, 2002: comienzo del delineado final del *tag* .

Del cómic y la caricatura

14

15

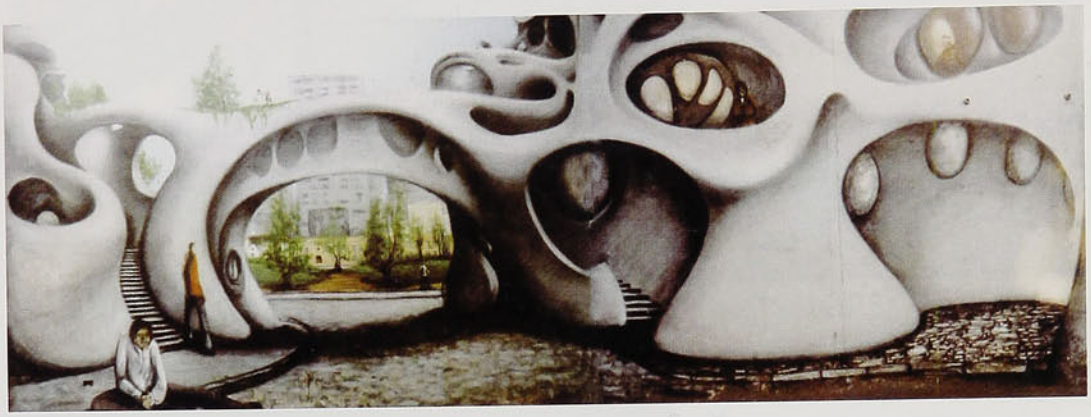
16

17

14 / Barrio Bellavista, 2002: personaje o caracter graffitero, inspirado en códigos del cómic.
15 / Parque Almagro, 2000, autores: Yalus y Kwes: pieza graffitera en que se aprecia como la figura caricaturizadas del ser de fantasía de la izquierda produce con su rayo o energía el *tag*.
16 / Barrio Bellavista, 2003, autor: Vasko: personajes.
17 / Santa Isabel, 2000, autor: Bside: pieza en que los personajes son el resultado de una reapropiación de un conjunto de estilos, de un tipo particular de caricatura.

De otros códigos

18



19

20

1 8 / Purísima, 2001, autor: Grin: en esta pieza se aprecian las formas de la personal arquitectura de las construcciones del creador.

1 9 / Avenida Ossa, 2003, autores: *crew* CWP: detalle *master piece* en que la *crew* logró construir una gran creación colectiva con una sola temática del cine que expresa un mundo imaginario y de sueños y fantasías que comparten los graffiteros.

2 0 / Avenida Ossa, 2000, autores: Nebs, Hasco y Genial: graffiti con estructura de cartel.

Invención del *tag* : las letras de un nuevo nombre

25

26

27

2 5 / Santa Isabel, 1998, autor: Grin: *tag* en sus inicios.
2 6 / Avenida Ossa, 2002, autor: Fisek: *tag* , que en su particular estilo es reconocido y respetado por los demás graffiteros.
2 7 / Avenida Ossa, 2001, autor: Alme: creación graffitera en que se aprecia como las letras salen del rectángulo del fondo.

28

29

30

2 8 / Plaza Italia, 2000, autor: Cub2: pieza protagonizada por el *tag* del autor. El número dos está en el extremo superior derecho.
2 9 / 2000, autor: Zekis: *tag* del creador.
3 0 / Bellavista, 2003, autores: Hes y Mason: creación en que ambos *tags* armonizan en formas y color.

Tipos de letras del graffiti Hip hop

31

32

33

3 1 / *Floop* de autor desconocido, en calle Virreinato, 2000.
3 2 / Pieza en 3D realizada por Daim, graffitero alemán identificado como el maestro en este tipo de letra.
3 3 / Pieza de Brako (calle Curicó, 2002) con letras en *wild style* y un carácter.

Capítulo 4

Materialidad del sueño graffitero santiaguino

Creación-reconstrucción de formas en el muro y el *blackbook*

Este es el momento en que el graffitero es desafiado a crear y/o reconstruir un tipo especial de formas[70] que simbolizan sus emociones, con lo que se constituye como productor. Las formas descubiertas, creadas o recreadas corresponden a signos[71] visuales (ver imagen 1, capítulo 4) a) tipográficos o letras, que se agrupan en el *tag* b) icónicos, que corresponden a los personajes o caracteres –*character:* figura incluida en una pieza– u otras figuras y c) plásticos que aparecen como parte de los dos primeros y le otorgan dinamismo.

A fin de comprender el carácter formativo de estas producciones graffiteras recogemos los aportes de Pareyson (1987), quien discute en profundidad la capacidad formativa de la obra de arte. Esta acción formante es identificada por Fisek como organización de ideas o conceptos, los que son traducidos en formas y colores.

> *Sí, el graffiti tiene tanto de diseño* (la metodología), *como de estructural ¿cachái? De conceptos, de cómo organizarte, de organizar tus ideas y buscar por medio de formas, los colores que tu propia mente crea, para un concepto de fondo. Si me llega una pega de hacer un logo, mientras trabajo siempre está en mi mente el graffiti, y aunque no quiera aparece ese toque que solo te da el graff.* (Fisek)

El graffitero, al recorrer la ciudad, localiza y elige manifestaciones sugestivas, que encuadra. Busca en el muro la solución, presiente, intuye la forma final de su creación, como si alguien la hubiera puesto allí. Así, la pieza graffitera existe como brotes, como germen que lleva en sí las posibilidades de expansión formativa. A partir de esta intención formativa procede a través de propuestas y esbozos, de pacientes interrogaciones al *spray* y a los soportes, captando las posibilidades intrínsecas del material. Luego completa las posibilidades del material con la elección de una perspectiva, de un tipo de luz, de uno u otro trazo, de tal o cual color.

> *Estái pintando inconscientemente y podís de repente tirar una luz en un lugar, empezái a descubrir cosas. Te da profundidad, lo que me ha pasado a mí, pero es todo inconscientemente. Se logra a través del trabajo, por eso el lema es pintar y pintar y ahí se van descubriendo las cosas, las que realmente uno tiene que descubrir como artista.* (Cub2)

Los brotes formativos resultan fecundos si el graffitero los asume y hace suyos, si intuye y abre los sentidos a esta forma en ciernes. De las diversas posibilidades el autor debe elegir

---

[70] La forma corresponde a un organismo, una formación de carácter físico, que vive una vida autónoma, armónicamente calibrada y regida por leyes propias.

[71] Signo: la semiótica visual, propuesta por el Groupe μ (1993), lo define como una estructura dual de significante (expresión de un conjunto de estímulos visuales) y significado (contenido o universo semántico).

la más afín a su propio universo formativo. Así ocurre con la realización de determinadas formas tipográficas, icónicas y plásticas, tal como lo expresa claramente Cub 2, para quien la forma corresponde a la idea, que en principio es vaga y en el encuentro creativo se va manifestando en sus detalles.

> *Siempre hay una idea principal, pero que te permite expandirte más en la creación, en la superficie donde vai a plasmar tu pieza. Igual cuesta mucho dar por terminada una obra, un graffiti de envergadura grande. Por eso tienes una pieza en tu croquera y tení una idea, pero ya al plasmarla empezái a darle el color, realmente empieza a aparecer el espacio y empiezan a entrar más elementos. Eso me pasa a mí, tenía una idea principal pero la obra final se empieza a armar dentro del proceso, hasta que llegí al fin y todos sean felices.* (Cub 2)

El escritor configura en su obra su experiencia, su vida interior, sus pensamientos, sus costumbres, sentimientos, ideales, creencias y sueños. Esto no quiere decir que el autor graffitero simplemente se narre a sí mismo en la obra; en ella se exhibe, se muestra como modo, como manera en que ha producido su pieza. El único y auténtico conocimiento que el creador verdaderamente intuye es el conocimiento de su personalidad concreta, en la que imprime su idea, su visión particular del mundo, la que se ha convertido en modo de dar forma, como lo destaca Saine al recocer la creación graffitera como tal.

> *Es creación, creación propia de nosotros, nuestra propia interpretación de, no sé, de la vida, del mundo, de todo, de nuestras vidas. Tiene un estilo, tiene mucho que entregar, por eso es arte. Yo tengo una visión un poco más artística, quizás que el Mauri o mi amigo Daniel, yo los respeto. Ellos son más diseño, o sea arman el cuento, pero nos complementamos.* (Saine)

La producción graffitera transcurre en el azar, que se convierte en signo graffitero, al introducir lo que no se halla. El azar es la exploración que intuye las formas y las plasma en el muro como un juego, con la libertad del ensayo, con la espontaneidad de un color o trazo desconocido. La disposición al azar y a la indeterminación hace del juego graffitero una forma privilegiada de inestabilidad y de predisposición al cambio inminente.

El azar se juega en forma de experimentación e improvisación. La experimentación cautiva especialmente a los jóvenes graffiteros, que se sienten atraídos por todo lo que excita los sentidos. El ordenamiento y control pueden ser percibidos como monotonía, que se contrapone la búsqueda de excitación de la mayoría de los escritores. Surge, entonces, una necesidad de cultivar la sensación multiplicada, la aventura y el experimentalismo, en el éxtasis de los sentidos, con lo que la producción graffitera permanece abierta e inagotable en cuanto a su ambigüedad.

El juego de experimentar puede ir todo lo lejos que el creador decida, hasta llegar a sobrepasar las reglas establecidas en el GHH. El juego es parte de la evolución del estilo y es parte del estilo mismo de cada graffitero. En la producción graffitera se ensaya no sólo con los signos plásticos.

La estrategia graffitera de la improvisación de formas, en coincidencia con Silva (1989), es clara, ya que la única preocupación es conseguir una imprevisión visual. Desde la óptica

del juego de la espontaneidad, como les sucedía a los surrealistas[72], el camino y los resultados murales de la pieza graffitera son inciertos. El tránsito de la incertidumbre se deja a la iniciativa del graffitero/ jugador que asume su libertad como necesidad de inventar.

El juego sigue en la pared, cuando la magia de un error se trastoca en descubrimiento iluminador, cuando el pintor deja caer una mancha de color por error y una vez que la visto en el contexto decide dejarla porque queda bien, no hace otra cosa que dar por intencionada una realidad accidental. En esta aventura el artista graffitero se encuentra por casualidad con que el color gotea, con que la materia propone texturas para explorar, muros despintados, maderas y otras superficies, trizaduras del yeso. A este hallazgo Pareyson llama "estética del objeto encontrado". Los errores, de esta manera, aportan con novedades al diseño personal.

Esta etapa de aprendizaje y experimentación coincide con la producción de *tags* lineales elaborados en la calle, en diversos soportes, móviles o fijos.

> *Yo creo que a todos les pasa, por lo menos podís aprender algo nuevo, con una mancha y decir "oh, quedó bien".* (Cub2)

> *Incluso las cosas que estoy pintando ahora último me salieron como de pifias, como de errores y eso es súper importante. En diseño nos dicen siempre que todos los trabajos, aunque tengan errores, siempre tienen cosas rescatables de las que podís sacar otras cosas, ¿cachái? De repente uno está pintando y sale algo, no sé, como que te quedó un brillo, u otra cuestión al lado de una línea y después estay viendo las fotos y decís "¡oh, cha, esta cuestión!". Y no te diste ni cuenta y ahí empezái a rescatar esos detalles y empezái a hacerlos en otros lados.* (Alme)

El creador novato, como relatan los creadores más experimentados, inicia los ensayos de este nuevo lenguaje formativo en su *blackbook*. El *blackbook* (imagen 2, capítulo 4) es el cuaderno o croquera en que el escritor explora diseños, descubre formas e incorpora elementos apropiados de otras expresiones plásticas, las que se van constituyendo en una pieza. La planificación de la producción graffitera (bocetos de *tags* y piezas) es variable, como grafica esta imagen del *blackbook* (ver imagen 3, capítulo 4) y las palabras de Alme.

> *La estructura de la pieza* (el diseño en el *blackbook*) *es una guía, rescata el momento en que estoy dibujando la cuestión. En relación a la pieza es la estructura base.* (Alme)

> *Estaba pensando que* (el *blackbook*) *es una ayuda de memoria, como que captura momentos. Por ejemplo si estoy en la agencia* (de publicidad) *y estoy apestado y dibujo un mono con cara de cuco, arrastrado, puntiagudo, esa cuestión me ayuda pa' después, cuando estando en mi pieza, y ya han pasado dos semanas, pues va a ser otro el contexto.* (Fisek)

Los trazos del bosquejo graffitero, cuando existe, son sólo una guía muy amplia y que

---

[72] Ciertos postulados de los surrealistas apuntaban a desautomatizar la escritura buscando crear posibilidades directas en la improvisación.

pueden obviarse. En otras ocasiones no existen ideas previas. Algunos creadores del *spray* opinan que la espontaneidad frente al muro es fundamental en la esencia graffitera.

> *Lo encuentro mata pasiones* (planificar los detalles del graffiti en el *blackbook*), *es como la pieza tan pulida en la croquera y hacerla de nuevo en el muro.* (Alme)

> *Sí, armamos algo no muy acabado, fue un bosquejo a grandes rasgos, igual nadie mostró sus letras antes. Lo único que teníamos claro es que el tema era representar nuestro mundo y que el fondo iba a ser del Saine y aportaríamos en grupo a dar vida con personajes y colores. En general, en el momento en que estamos en el muro van surgiendo nuevas ideas y nos preocupamos de opinar y ayudar en todo aspecto para que la producción sea del gusto de todo el crew.* (Fisek)

Otros, a pesar de que valoran la magia de una creación que se va desarrollando en el muro, intentan planear su pieza.

> *Sí, es verdad me gusta que me sorprenda* (la pieza creada). *Pero igual me gustaría tener mi librito bonito con mis dibujos.* (Fisek)

Además, este cuaderno graffitero es utilizado para ensayar y/o registrar las creaciones personales, ya sea en bocetos y/o fotografías, la evolución del *tag* y los diferentes signos.

> *Yo hago algunas cuestiones que nunca van a ser piezas* (bosquejos), *aunque a otros escritores les gustan.* (Alme)

El *blackbook* también puede cumplir la función de archivar fotográficamente la producción graffitera personal y de otros graffiteros, consideradas muy valiosa o interesante. Este material, que es parte de la cultura graffitera santiaguina, puede ser reemplazado o coexistir con el uso de bosquejos en hojas sueltas con ideas de piezas o *tags*.

Signos tipográficos graffiteros: configuración de nuevos abecedarios

El joven aspirante a graffitero se sumerge y comienza a vivir plenamente el sueño del *spray* premunido de su nuevo nombre, de la técnica e idioma visual graffitero y de los primeros esbozos en su *blackbook*. El *blackbook* y el muro se convertirán desde este instante en su bitácora visual. En ellos seguirá interrogando a las líneas hasta encontrarse con los signos tipográficos o letras que reflejan su personalidad.

En el GHH santiaguino la letra, como unidad mínima, da existencia a toda creación graffitera y se configura como estructura comunicativa.

> *Por regla es así, así fue su nacimiento, el graffiti es las letras. Yo creo es así, solamente que ahora es más evolucionado, es parte de su proceso y de la evolución de cualquier ente vivo acá, que evoluciona como la naturaleza misma. Los dibujos son más perfectos.* (Cub2)

Si bien las investigaciones en GHH reconocen la relevancia de la letra en este discurso mural, estas no pasan de ser cavilaciones iniciales e imprecisas. El presente apartado explora y recupera el dinamismo formativo de estas letras.

La metamorfosis de la letra va más allá de un cambio formal. La nueva tipografía emerge como carácter enriquecido, que producto de un renacimiento creativo, muta en su estructura y su fondo, es decir como significante y significado, en definitiva como signo.

Si bien cada letra tiene su origen en un sonido (homofonía) este se expresa formalmente en múltiples grafemas (heterografía). Esta multiplicidad se da tanto en un mismo autor –con las variedades de tipos usadas– y en su evolución como entre los diferentes autores, lo que se traduce en un nutrido universo de grafemas (ver imágenes 4 y 5, capítulo 4). Dichas letras se configuran como múltiples diseños coloridos que cobran vida propia. Es una vitalidad en que las líneas realizan movimientos inesperados con rumbos desconocidos para el transeúnte, como destaca Saine, al hablar de la evolución de las tipografías personales. Esta multigrafía se explica como una expresión de la apertura juvenil hacia nuevas y múltiples racionalidades, y por tanto hacia nuevas y diversas tipografías.

> *Así partimos y hemos ido modificando las letras, después cada uno se ha ido identificando con su propia letra. Hemos ido evolucionando las letras, poniendo los colores. Al principio como que no cachábamos mucho, pero nos gustaba la idea del graffiti, más que nada salir a bombardear, salir a pintar, más ilegal y no era algo tan trabajado como ahora.* (Saine)

Si bien los graffiteros, en su mayoría, adscriben a uno o más colectivos de pintores, el uso de la letra y sus elementos es principalmente individual. Es él quien en solitario se hace cargo de la cotidiana puesta en escena de sus letras, de cómo las exhibe, de dónde las sitúa, de cuándo las despliega. Así la autonomía creativa de cada graffitero resulta fundamental, pues el momento es íntimo y responde a la libertad que da la letra, que no impone, sino más bien posibilita la multiplicidad, como reconoce Grin.

> *Muchas veces no pinto letras, sigo pintando letras pero a veces no. Cuando no quiero hacer eso lo cambio no más. Por eso es una muletilla, porque no me restringe, me da posibilidades. Por ejemplo hay gente que hace tipografía y hace el abecedario entero o a veces inventa letras, también he hecho abecedarios enteros, pero en general hago las letras mías.* (Grin)

La forma de los nuevos caracteres se constituye esencialmente a partir de la línea –*outline*[73]– cuyas oportunidades de permutar no se relacionan al requerimiento de legibilidad. Por el contrario la letra graffitera, mayoritariamente, tiende a la cripticidad que puede ser

---

[73] El *outline* posse un doble significado, pues corresponde: a) al boceto que se hace en el *blackbook* antes de hacer la pieza en pared (ver imagen 3, cap. 4). Este se realiza frecuentemente de forma rápida, apuntando en ocasiones los colores por números o símbolos. Los escritores más meticulosos realizan complejos bocetos en formatos duraderos y cuidados, utilizando rotuladores de color, rellenando y/o degradando y b) a las primeras líneas o trazos que se ejecutan en la pared antes de empezar la pieza o con la que se delinea al terminar, como se aprecia en imagen 8 (capítulo 4) del marcado de una pieza de Nifaz.

descifrada sólo por los iniciados y conocedores, de la particular caligrafía individual, y del GHH como cultura.

Las alternativas de mutación de la línea en la letra graffitera se relacionan a los tipos de letras presentados en el capítulo 3 y a la libertad de variación que estos posibilitan a partir de sus propias características.

El *outline* define cada letra del *tag* , y cuenta en sus movimientos los rasgos que cada una adopta. Además, permite a los graffiteros expresar lo fundamental de cada uno de sus signos. En el caso de las tipografías la línea pasa a ser la definición de un mayor o menos grado de complejidad, de entrecruzamiento, de sinuosidad, y es la que finalmente guía al desciframiento de una forma, como relata Bside y como muestran las imágenes 6 y 7 (capítulo 4).

> *Uno está acostumbrado a que dibuja una línea, con un outline o una letra o un graffiti, y tiene un relleno de color, con una textura o con un trabajo de diseño o de colorido adentro. El borde, el outline, es el contorno que posee, que es como parte del código del graffiti.* (Bside)

El *outline* particulariza el trazo de cada escritor y al explorar estas formas, siguiendo la propuesta tipográfica de reconocer sus factores, se encuentran diversas características, asegura Fisek.

> *Por supuesto,* (el *outline*) *le da un toque diferenciador a mis diseños, hay detalles, trazos, formas etc., que en las escuelas de diseño no te enseñan.* (Fisek)

Recuperando la anatomía de la letra, presentada en la imagen 1 del capítulo 3, reconocemos elementos tipográficos constitutivos de tipos graffiteros individuales. Iniciamos este rastreo identificando en cada estructura graffitera los componentes tipográficos que reconocemos con más nitidez, precisando luego algunos de sus comportamientos. Luego resaltamos ciertos factores que determinan las formas tipográficas. Finalmente describimos una visión a su globalidad escrita.

En la imagen 9 (capítulo 4), del *tag* de Hes, identificamos en sus letras diversos rasgos anatómicos, de los que es preciso aclarar algunos puntos. Las líneas empleadas en el diseño de los trazos centrales (principal, ascendente, descendente) son de gran irregularidad y se complejizan con la tridimensionalidad virtual que se les adiciona. Los trazos verticales mantienen un espesor más o menos regular, no existiendo contraste, a lo que se agrega que las contraformas tienden a cerrarse o están ocupadas por el volumen de la letra. Estos dos factores aumentan la densidad del gris tipográfico y le restan luminosidad. A pesar de este efecto se observa cierta modulación en las letras E y S. La carencia de espacios entre las letras dificulta aún más la lectura.

Un tema de gran importancia en este *tag* son las terminaciones tipográficas. En el caso de la letra H apreciamos en sus piernas lo que podría ser una serifa o un trazo terminal, porque constituye más bien un adorno de la letra y permite reconocer la H de Hes de otras H.

Paralelamente a su carácter transgresor –de la tipografía tradicional– existen rasgos y

relaciones constantes y variables que le otorgan armonía y sentido de ritmo a estos trazos, enfatizadas por el colorido y efectos de brillo (color verde) en las letras. Además, el *tag* tiene impresiona como estructura en movimiento, por las flechas de sus trazos terminales y el diseño con forma de engranaje que precede a la letra H.

En la imagen 10 (capítulo 4), la aparente simpleza y claridad tipográfica de las letras de Zekis nos sorprenden, tal vez por estar pintadas en dos dimensiones o no corresponder al tipo clásico de *wild style*. Tal sencillez es un tanto engañosa, pues las tipografías han sido notoriamente distorsionadas, lo que se evidencia en la dificultad de precisar su anatomía. Al analizar la E, ubicada en segundo lugar de izquierda a derecha, el asta que habitualmente sirve de soporte a los tres brazos de la letra, no tiene continuidad y en su centro el brazo central de la tipografía, al dejar de ser lineal y convertirse en una curva, transforma a la letra en una especie de S. El brazo central queda convertido en un doble trazo.

Por otra parte, resulta difícil reconocer los trazos verticales o el principal, pues han variado totalmente de posición y de importancia y la relación entre ellos. Es el caso de la K, tercera desde el comienzo del *tag*, que sólo mantiene el asta principal, en la que cuesta precisar desde dónde emergen los brazos, pues parecen surgir desde el extremo superior del trazo principal. Sumado a esto el brazo superior de emerge trazando primero una línea recta y luego una curva.

La letra I, en cuarta posición del nombre, es un caso aparte. En primer lugar se ubica en segundo plano, con relación a las restantes tipografías. Su diseño se inicia antes y por detrás de la Z y avanza furtivamente hasta salir a un lugar más visible y ocupar su posición. Suma a esto la culminación de esta tipografía corresponde a un ser vivo, que podría ser un reptil con antenas.

Globalmente las letras de este *tag* son anchas, con un contraste variable y poco definido, pues las tipografías se adelgazan en las zonas menos habituales. Las serifas están presentes especialmente en la base de las letras, lo que da una sensación de solidez y peso, a la vez que imprime un sello de armonía y consistencia a la totalidad del trazado.

En la imagen 11(capítulo 4), la tipografía de Fisek, correspondiente a sus inicios gráficos, muestra la génesis de la transfiguración tipográfica y la exploración de las posibilidades de cripticidad de su *wild style*, género del que hoy es uno de los más connotados representantes en Santiago. Además, se reconocen los primeros trazados de la triple dimensión tipográfica, que luego se complejizó.

El tamaño óptico es muy alto, debido a la mayor dimensión del cuerpo total de las tipografías. Además, no existen contraformas, o estas son muy pequeñas, pues las letras se van enredando sin dejar espacio y lo que queda de gris es ocupado por la triple dimensión de cada carácter.

Tres de las cinco letras son más enmarañadas. La letra I se levanta desde una gran serifa bilateral en un asta principal, que se afina a medida que sube. El punto de la I aumenta mucho de tamaño y se desfigura hasta convertirse en una especie de capuchón. La S se deforma hasta convertirse en una especie de serpiente de la que no distinguimos comienzo ni final, pues el trazo principia por detrás de un primer plano de la letra y viene a terminar

igualmente tras la forma visible. Del grafema K sólo reconocemos el trazo principal, en cambio la pierna se engrosa, sube, se enrosca y desciende nuevamente hasta cerrarse pegada al trazo principal. El brazo tipográfico gira en un trazo caligráfico juguetón.

Al conocer este primero *wild style* de Fisek y compararlos con los actuales identificamos el proceso de transformación y complejización tipográfica.

En la imagen 12 (capítulo 4), el revisar e intentar reconocer la tipografía de Alme significó un interesante y revelador camino. Como ya hemos planteado, sus tipografías establecen una directa conexión con un mundo orgánico, o relativo a cuerpos o seres vivos, del que es admirador estéticamente, se siente parte y toma sus trazos, colores, diseños y texturas fundamentales. Sus formas corresponden a diseños vegetales, que emergen de una gran forma orgánica que las engendra. Estas letras, apenas distinguibles en medio del tejido vivo, no abandonan su origen simbólicamente orgánico y siguen siendo parte de él, creciendo hacia diferentes direcciones.

El nombre de Alme es uno de los más difíciles de interpretar desde la lógica tipográfica. No existen blancos internos o externos ni contraformas abiertas o cerradas. Si bien Se ubican algunos de los trazos que diseñan las letras, éstas al ser parte de un todo que tiene la misma textura y color, no producen espacios. Nos resulta casi imposible reconocer trazos terminales, pues los grafemas, casi siempre, se funden con el todo fluidamente. Sólo es posible identificar algunos elementos tipográficos al apreciar las direcciones en que las fibras se dibujan.

Otro recurso fundamental es el rectángulo, ya bastante deformado, que se dibuja detrás de las tipografías. Esta forma se ha ido diluyendo, según explica el graffitero, con la evolución del autor y su liberación de esquemas racionales. Esta forma lineal es semejante a una ventana o agujero por donde la forma vital emerge.

Las tipográfias analizadas son producto de un proceso y evolución personal en la cultura graffitera local. Una vez que cada graffitero conoce y domina las diferentes formas caligráficas comienza a profundizar su relación con el *wild*, con lo aparecen creaciones híbridas de los tipos originales y otorgan a su autores el sello personal tan ansiado y valorado en el medio graffitero.

> *Este (tag) del Alme es como un wild 3D* (imagen 12), *por eso me gusta tanto, es híbrido, tiene como las dos cosas, esencia.* (Fisek)

> *Son líneas* (en el *tag*) *y en ese tiempo tenía semiótica y toda esa volá y esa güeá universitaria que igual te influye, y generan movimiento que te tiran fuera del cuadro, a la vista por lo menos y de ahí partió.* (Alme)

> *Si te das cuenta en revistas de graffiteros del mundo son muchos los que buscan en sus letras que, por ejemplo, las letras finales terminen en una relación. Pero son tus letras, las ves todos los días y el plus, lo sacái. Y a mí me gustan esas puntas, líneas, tiene como personalidad, como las letras de por ejemplo Metallica, con las puntas, tienen identidad (imagen 13). Me gusta la personalidad que le dan, si le sacas esas puntas es cualquier letra.* (Fisek)

Signos icónicos[74] en el graffiti Hip hop

Siguiendo la definición de signo icónico, que destaca el Groupe μ (1993), los signos icónicos en el GHH santiaguino evidencian una triple relación entre:

a) el significante icónico que corresponde a lo que vemos como personaje, carácter o figura de la creación.

b) el tipo o clase más universal a la que se refiere este personaje. Este puede referirse a un ser vivo (personas, animales, plantas o flores), elementos de la naturaleza personificados, objetos inanimados o referentes imaginarios (no directamente observables) y a su vez reconstruidos de otras informaciones. Las producciones graffiteras generalmente se componen de íconos ficticios, los que pueden originarse en una realidad primaria virtual[75].

c) el referente o clase particular a la que alude el personaje y que puede ser real o imaginaria. Estos aluden a individuos conocidos (el propio graffitero, hija, abuelo, pintores, personajes literarios, cantantes, etc.) o a personas sin identidad o en grupos homogéneos. También son numerosos los caracteres creados por el escritor, que poseen rasgos distorsionados o exagerados, en los que predominan rasgos humanos y/o vegetales y/o animales. El signo icónico graffitero establece analogía con el modelo perceptivo de un objeto o referente particular y no con el objeto representado (realidad o referente) y se expresa finalmente en un significante imaginario, que es el que se externaliza.

Al elaborar un panorama de los personajes o caracteres presentes en los graffiti de Santiago vemos que estos son en su mayoría figurativos. Además principalmente corresponden a figuras humanas o caricaturizadas. Resulta interesante que cada graffitero ha desarrollado un estilo propio de personajes:

- Zekis ha optado principalmente por los caracteres humanos morenos, mestizos o mulatos. Incorpora también mujeres y niños. Todos ellos de rostros melancólicos o pensativos (imagen 5, capítulo 3).
- Alme suele pintar personajes que representan personas cercanas o conocidas por él. Muestra preferencia por los niños, que grafican la infancia de conocidos o la propia. Sus caracteres expresan paz, ensueño, melancolía y/o emotividad. Las agrupaciones humanas son graficadas con círculos aglutinados. Muchas veces incorpora insectos, que representan fortaleza
- Los caracteres de Fisek son animales, en especial felinos, en actitud agresiva o enérgica y de dominio (imagen 1, capítulo 4).
- Grin habitualmente dibuja siluetas humanas, estilizadas, sin rasgos faciales evidentes, que en ocasiones ocupan el primer plano sutil o de lo contrario se diluyen en el fondo (imagen 13, capítulo 4). Pinta habitantes de sus edificios. Estos personajes están vestidos con ropajes largos o sencillos. Últimamente comenzó a explorar figuras femeninas.

---

[74] Colle (1998) propone emplear el término ícono como unidad discursiva, delimitada espacialmente (por un marco real o virtual), el que puede aludir a uno o más referentes.

[75] La realidad virtual sólo existe en la imaginación de su creador.

- Yalus, que es quien pinta caracteres en la dupla YK, opta por personajes humanos delgados y frágiles y por caracteres de corte fantástico o caricaturesco
- Tweety no incorpora caracteres a sus piezas.
- Cub2 muestra gran interés por las aves y por personajes oníricos, de épocas clásicas o alusivos a creaciones plásticas o literarias (imagen 14, capítulo 4).

A partir de estas especificaciones es difícil reconocer temáticas colectivas, pero sí es factible hablar de temas personales.

Es importante no olvidar que el ícono graffitero en Santiago es elaborado en condiciones materiales precisas de soporte, instrumentos y pigmentos, los que dejan huella en el producto final o significante. Estas condiciones de materialidad son las que finalmente dan existencia concreta a este signo. Considerando este aspecto los escritores reconocen que mientras mejores sean las condiciones del muro, de textura y calidad principalmente, y mejor sea la calidad del *spray* y de las válvulas, el carácter pintado será más preciso, con más detalles y se verá más claramente. Por supuesto que para lograr buenos resultados iconográficos los graffiteros deben ser más expertos en el uso del *spray*.

El reconocimiento de este espacio con significación icónica nos permite, junto con Arnheim (1971), superar el reconocimiento en el GHH del papel de la percepción visual sólo como fenómeno sensorial. Los textos graffiteros apreciados, además de establecer una relación íntima con la capacidad imaginativa, implican un acto de inteligencia, conectado profundamente con su condición de imagen.

Signos plásticos en el graffiti Hip hop santiaguino

El signo plástico en la composición graffitera de Santiago, siguiendo el análisis del Groupe μ (1993), se hace perceptible, y examinable, desde su forma, colores, texturas y, además, desde el conjunto formado por la conjunción de los mismos.

La forma, como primer signo plástico de la producción, la reconocemos en el uso perceptible de detalles en los personajes o figuras. Estos detalles graffiteros corresponden a líneas en todas sus posibilidades: espirales, flechas, estrellas, diseños abstractos o imprecisos (ver imagen 15, capítulo 4).

> *Todo es importante, pero inicialmente es más la forma. De ahí te vai a dar cuenta cómo vas a estructurar tu graffiti. Después, dentro de la forma, van la textura, los colores, el brillo, los contrastes, la perspectiva, la profundidad, todo eso.* (Saine)

En el plano de la expresión como del contenido del color graffitero, segundo signo plástico identificamos tres variables o cromemas: la dominancia, la luminosidad o brillantez y la saturación. En el caso de la dominancia apreciamos énfasis en los colores cálidos e intensos, especialmente en las tipografías y en los caracteres, más que en los fondos, los que son mayoritariamente resultados de mezclas. El uso de la luminosidad es personal y se relaciona a la relevancia o al carácter enigmático que se le quiera dar al signo. La saturación de los colores es igualmente variable e individual, de tal forma que el mismo autor puede mostrar una gama muy amplia de niveles de saturación en sus creaciones.

Sí, de hecho y como recurso (uso del blanco). *Esto es totalmente intencional, muchas veces parece como que fuera una cuestión accidental* (mostrando graffiti de "mis manos son tuyas") *Ese fondo blanco es intencional. Dije blanco y que el fondo sea blanco. Podría haber usado otro color o haberla ambientado. Y la sombra cae sobre el blanco y el color plano y ese juego de pintura, porque supuestamente lo pintó ella* (su hija), *porque pinta como los niños.* (Bside)

Primero armamos, ponte tú, los cafés y después lo que iban a ser los celestes, antes que estuvieran los graffiti. (Saine)

Y ahí las piezas tienen ene importancia, el fondo era el color preciso y ocupamos verdes y grises y cositas muy delicadas. (Fisek)

El rosado queda bien en el outline, es magenta. Es muy importante el uso de los colores, porque con ellos se logra fuerza y profundidad, por ejemplo. O sea, ves limitancias en general y dentro estas limitancias buscái lo que dé más contraste o lo que te dé más efecto. Pa' mi es importante el contraste y colores que no haya ocupado antes, las combinaciones raras. (Fisek)

El uso de los colores en las obras se relaciona a la significación que el autor quiere darle a las diferentes formas, a su preferencia cromática o al color que esté explorando en ese período y que puede a su vez conectarse a un estado emocional puntual. Estas tres variables –significación, preferencia y exploración– actúan frecuentemente entrecruzadas, pero en cada período de evolución graffitera puede primar alguno.

El color es muy importante pa' mí, pero que pa' mí sea importante no significa que esté pegado con todos los colores. A medida que voy evolucionando en los temas o en lo que me guste hacer, en lo que quiera pintar, defino como una suerte de moda, o sea, paso por un color. En un momento pintaba mucho con azul, esa monita que viste eran puros colores fríos. Después me he ido a colores más cálidos, mira si te muestro eso, (mostrando croquera) *fíjate que después evolucioné a colores mucho más cálidos. Mira a esto. Son colores más ocre. Después puedo saltar a otro tipo de colores, ya me voy a tirar hacia los verdes. Ahora, me gusta esta suerte de valor monocromático que tiene. O sea, me gusta más resolver dos o tres colores.* (Bside)

A pesar de que es imposible plantear la existencia de un patrón cromático ya sea en los graffiteros individuales, como en las *crews*, destacamos algunos aspectos poco frecuentes o inexistentes en estas creaciones. Considerando la evolución de cada autor, dentro de una pieza se tienden a emplear los colores mezclados o con matices, que van desde las tonalidades claras a las oscuras. El color primario y/o plano se usa poco, salvo cuando las formas lo ameritan, como los personajes infantiles de Zekis (ver imagen 16, capítulo 4). Las tipografías y caracteres más relevantes de una pieza siempre van en los colores más fuertes o luminosos o se aumenta su saturación. El negro se usa como fondo, para el *outline* o para trabajar las profundidades o volúmenes en tipografías o caracteres.

La textura de una imagen, tercer signo plástico, es su micro topografía –constituida por la repetición de sus elementos–. Su significado incluye tres rasgos ligados entre sí: la tridimensionalidad –que aparece en la imagen 17 (capítulo 4)–; la tactilo motricidad –evidenciada en la imagen 18 (capítulo 4)– y la expresividad virtual. Los creadores han desarrollado estas formas, con miras a descubrir las que más les acomodan y expresan sus significados.

Los graffiti institucionalizan espacios de afirmación simbólica, como destaca Machado-Pais (2002), gracias a la complejidad de las imágenes trazadas, el dominio de propio trazo, el estilo creado, la sofisticación de las formas y la armonía de los colores. Este último cruce, de refinamiento y ritmo cromático alcanzado por los graffiteros, los caracteriza y les da figuración en la comunidad graffitera local. El logro de estas cualidades plásticas en ciertos autores santiaguinos es altamente valorado por sus colegas. Destacamos esta cualidad especialmente en Grin, Zekis, Fisek, Alme y Cub 2.

La composición[76] graffitera: la letra y su combinación con otros signos

La composición graffitera, de acuerdo a sus autores, se constituye a partir del juego visual entre las diferentes piezas de la creación. Esta precisión muestra que el GHH local es la letra en un juego de interacción permanente con los otros signos. De igual forma queda en evidencia que la cripticidad puede ser un atributo de todos los signos de la composición.

Luego de detallar los signos que configuran una producción graffitera (tipográficos, icónicos y plásticos) y de recoger de estos sus posibilidades visuales, buscamos leer la composición como totalidad sígnica. Un posible recorrido visual es precisar una a una los diferentes signos que se entremezclan en ella. Otro rumbo es la lectura de los mecanismos de cohesión o de organización de una pieza graffitera o montaje. Este recurso apunta a identificar la forma en que se van relacionando los diversos recursos visuales de un graffiti, es decir la configuración[77].

> *Siempre pinto con mis amigos y nos ponemos de acuerdo al pintar que algunos hagan monos y los otros hagamos letras. Tu hacís un mono acá, las letras las juntamos, como aquí también, monos, letras, monos, letras y así, pa' que sea una armonía. En el momento, uno sabe las cualidades de cada uno con los que va a pintar.* (Tweety)

> *Es el mismo cuento así como una obra de teatro. El actor en este caso sería el wild style y la escenografía sería el fondo, que igual ayuda y bueno obviamente, el fondo aporta a la expresión del actor.* (Fisek)

---

[76] Componer, afirma Colle (1998), es la acción de seleccionar los elementos o recursos que se expresarán en una creación, a la vez que se determinan las características y significaciones que adquirirán durante el proceso.

[77] Configuración: traducción original del concepto de *Gestalt*, que apunta a la estructura del conjunto de estímulos percibidos.

Al componer adecuadamente, más que recurrir a la técnica, el graffitero requiere que cada decisión responda a una necesidad profundamente personal y subjetiva, que lo mueve a plasmar en esta escenificación mural urbana su propia forma de percibir, de sentir, de apasionarse, de emocionarse y de comprender la creación del *spray*, como les sucede a los integrantes de la *crew* CWP.

> *Estamos trabajando con temas más profundos* (el uso de figuras más realistas, imagen 14), *estamos trabajando perspectiva y atrás cordillera. Queremos que se vea profundidad en lo que estamos haciendo, entonces, creemos que un cómic tan plano y cuadrado, como un Mickey, por darte un ejemplo, no correspondería a lo que estamos haciendo ahora. Por ejemplo un amigo allá pintó una figura de Miguel Ángel, o sea, yo lo veo así, él me contó que era como ese estilo. Él es bien realista, intenta ser un poco más realista y eso es lo que intentamos hacer ahora con esta pieza.* (Saine)

Retomando a Colle, que alude a Arheim (1971), reconocemos ciertas reglas que orientan la composición graffitera:

a. Existen fuerzas básicas, como el peso en la creación, las fuerzas centrífugas –en que las figuras de la parecen alejarse unas de otras–, las fuerzas centrípetas –en que se aprecia una presión hacia dentro de los componentes– que se traducen en diversos grados de equilibrio (imagen 19, capítulo 4) o desequilibrio, de estabilidad o dinamismo en la misma composición. Como ejemplo del uso de fuerza centrípeta o centrífuga destacamos la existencia, en numerosas creaciones, de una "fuente de poder", que ocupa visualmente un sitial central, a la vez que parecen emerger o regresar a ella tipografías y caracteres. Ejemplos de estas fuentes son:

- El león de pieza de Fisek, donde la boca del animal aglutina la fuente de poder (imagen 20, capítulo 4)
- En edificio de Grin, el arco central que forma la letra n es la fuente de poder (imagen 18, capítulo 3)

En la mayoría de las piezas el caracter principal se ubica de tal forma que parece producir el *tag* o atraerlo hacia sí, generando un centro energético visual.

> *Lo que más me importa en general son las proporciones, porque lo que me importa es el dibujo, o sea, como que yo me imagino algo. Pero igual cuando lo voy pensando lo voy viendo como va quedando y también lo voy conociendo, aunque igual lo trato de hacer lo más parecido. Pero lo que más me importa es que se vean bien, las proporciones en general, entero. O sea, más que los detalles, que también veo, o sea, todo en general. Me gusta que quede lo mejor que pueda, como que al final siempre podría terminarlo más, siempre. Entonces, lo primero son las proporciones, porque si hay una cuestión que no está en proporción o en la perspectiva perfecta no tiene sentido seguir haciendo los detalles, la proporción es lo más importante.* (Grin)

También aparece el equilibrio de yuxtaposición en una pieza al compensar las figuras de una composición, para lo que el autor experimenta y busca posiciones que le causan mayor placer.

b. La profundidad se puede evocar de diferentes maneras. La superposición de elementos de una pieza logra que veamos más alejado lo que está atrás. Con el escalonamiento de arriba hacia abajo se distancia lo que está más arriba. Por la diferenciación de tamaño lo más pequeño se ve más remoto. En la pieza de Grin (imagen 18, capítulo 3), igualmente se logra profundidad, potenciada con el buen uso de la perspectiva, que se evidencia en la construcción– *tag* del autor, el paisaje y los personajes, pues se presentan como los veríamos en la realidad, tanto en su forma como en su disposición.

c. Si bien las producciones graffiteras tienden a la profusión de elementos, algunas piezas privilegian la economía de formas. Este rasgo se traduce en la simplicidad, en la agrupación de formas o en la continuidad o cierre de la composición (imagen 21, capítulo 4).

d. Se produce pregnancia en una obra cuando la aplicación de reglas conduce a la "forma ideal". Las formas pregnantes son sencillas, armoniosas, equilibradas, se destacan del fondo y tienden a aparecer, reconocerse y memorizarse más fácilmente que otras (imagen 22, capítulo 4). Aunque estén incompletas la mente restituye estas formas como completas.

Igualmente existen relaciones de simbiosis o colaboración entre uno o más fragmentos de la producción. Por ejemplo, la simbiosis se reconoce entre tipografías y personaje cuando este último aparece generando a las letras, cubriéndolas, o evidenciando una ayuda entre ambas (imágenes 23 y 24, capítulo 4).

En la composición se juega a que se pierden los sentidos, como intuye Lani- Bayle (1993), pues la tercera dimensión se inscribe sobre el plano, el que se gana con detenimiento, mientras el color se ha mezclado naturalmente. Los caminos del GHH local avanzan dentro de una nueva conciencia por la utilización de los elementos matéricos, con los que sus proyecciones, colores, formas, ritmos caligráficos, figura y abstracciones aspiran a construir un espacio escénico.

El graffiti Hip hop como nueva escritura visual

Luego de haber explorado la producción graffitera santiaguina en su materialidad, es decir en sus significantes, abordaremos tres posibles caminos de significación: a) el de una nueva escritura visual, b) el de un lenguaje analógico visual y c) y el del estilo.

La creación graffitera, recogiendo la etimología de *graffiti* en el vocablo *graphei*, es escritura porque representa –dibuja o graba– palabras (*tags* y mensajes) e ideas en signos tipográficos, icónicos y plásticos, los que se trazan en soportes fijos o móviles.

> *El graffiti, a diferencia del muralismo, es pura escritura, entonces uno a través de la escritura puede dar un impacto visual instantáneo, puede causar una conmoción cerebral a los pasajeros de la micro, por decir un ejemplo.* (Kwes)

La etimología de *graffiti* nos remite a dos cuestiones relevantes para su comprensión. Por una parte se alude a la acción de escribir, registrar, representar algo. Tal operación es aún imprecisa, a causa de la raíz principal de la palabra: *graff,* que se traduce

como gráfico[78], la que si bien habla de la escritura, no especifica el acto, y este se puede extrapolar ya sea como dibujo o escritura, pues el resultado es una figura o un signo.

> *A mí me gusta, más que artista del graffiti, el término escritor, y yo creo que a muchos. Por eso cae mejor si somos escritores, que si soy artista. Creo que escritor viene del que escribe, del que escribe letras, que escribe su nombre, yo escribo, escribo mi nombre. Estoy escribiendo, estoy dejando un mensaje, yo dejo un mensaje.* (Bside)

Lo gráfico alude a lo visual, a lo que se comunica y recepciona por este canal y que ha sido tarea de artesanos, escribanos, impresores, artistas comerciales o no, tipógrafos, calígrafos, dibujantes. Actualmente lo gráfico es materia, además, de nuevos –o renovados– oficios y profesiones visuales como diseñadores gráficos, periodistas, publicistas, artistas visuales –del cine o la plástica–, ilustradores, e incluso poetas y arquitectos. El universo gráfico se ha recuperado como espacio amplio, dinámico y ecléctico y, por tanto, de gran potencial cultural.

La producción graffitera investigada aparece, desde esta mirada, como abierta a este renacimiento o reconstrucción del idioma gráfico, haciéndose eco de posibles códigos que circulan, como en su momento lo hicieron los dadaístas[79] o la Bauhaus[80], convirtiéndolos en medios para expresar de sus significaciones. Este último planteamiento cobra relevancia en especial frente a las opiniones entre los graffiteros al momento de definir el acto ejecutado en el GHH santiaguino, el que identifican tanto como dibujar y/o escribir sobre los muros (ver imagen 25, capítulo 4). De esta forma se puede afirmar que los graffiteros son esencialmente escritores urbanos que pintan, más que pintores de escritura, cuyos trazos son sus voces, particulares y/o colectivas.

Si bien en la cultura occidental actual la imagen –como elemento icónico o estético– y la letra –como expresión lineal de raciocinio– parecen signos diferentes de un discurso, antecedentes de los inicios de la tecnología gráfica nos recuerdan que ambos tienen un principio común[81]. Este origen compartido se reconoce en especial en la intención del ser humano por representar objetos, acciones o situaciones, tangibles o no, de diversa índole.

---

78 Gráfico: del griego, a través del latín *graphicus*. Perteneciente o relativo a la escritura o a la imprenta. Aplicable a descripciones, operaciones, demostraciones que se representan por medio de figuras o signos.

79 Dadaístas: dirección del arte y de la literatura surgida en los años de 1915-16 entre artistas, de diversos países, que habían emigrado a Suiza huyendo de los horrores de la Primera Guerra Mundial. Entre los principios estéticos se contaban: el pathos (más exactamente, la psicosis) de la destrucción; la casualidad de imágenes y temas llevados al absurdo, como el cinismo.

80 Bauhaus: escuela de arquitectura, artesanía y diseño fundada por W. Gropius en Weimar, en 1919; trasladada a Dessau en 1925 y a Berlín en 1932. Con la llegada al poder del partido nacional-socialista alemán fue clausurada y, posteriormente, algunos de sus integrantes la revivieron en Estados Unidos. Su programa era "restablecer la unidad y armonía entre las distintas actividades del arte, entre todas las disciplinas artesanales y artísticas, para transformarlas en algo completamente concordante en una nueva concepción de la arquitectura".

81 Barthes (1986) reconoce que el rasgo cultural oriental de escritura ideográfica confirma que la escritura es una, se puede asegurar que lo que se escribe, pinta y traza es un solo texto.

Es una manera de llamar (escritor al graffitero), *eso da lo mismo, es escritor porque escribe en las murallas, pero puede dibujar, además, la escritura es igual un dibujo. La escritura es un poco más abstracta porque tiene un significado definido, en un idioma, pero igual es abstracta, pa' otro idioma no significa na' porque es un dibujo no más. Igual que cuando uno ve dibujos de petroglifos, a veces terminan como dibujos o escritura. Todas las cosas se especializan, y la escritura se puede poner más escritura o por otro lado más dibujo, o sea, los dibujos se van haciendo más dibujo, pero al final lo que es el graffiti es que esté en la muralla.* (Grin)

La escritura graffitera es el dominio de lo gráfico, de lo registrado en un soporte urbano, que incluye diversas posibilidades creativas. Es escritura pues es una forma de representación del pensamiento y las ideas del mundo personal y subjetivo, de la cultura, de sus autores. Es, además, escritura artística, diseñada como texto complejo en que coexisten elementos provenientes de diversos lenguajes y que se confunden entre sí.

Es que el graffiti, a diferencia del muralismo, es pura escritura, entonces, uno a través de la escritura puede causar un impacto visual instantáneo, puede causar una conmoción cerebral a los pasajeros de la micro. (Kwes)

Graffiti es lo que está en la muralla, si es escritura o dibujo da lo mismo, graffiti es que está en la muralla. (Grin)

Si el espacio de lo gráfico en la producción graffitera santiaguina es escritura de signos, entonces, su creación y recepción implica percepción, sensación y raciocinio[82]. El texto graffitero, que tiene una relación directa con la capacidad imaginativa, también comparte con los signos verbales un componente estructural de raciocinio: leer palabras, imágenes, gestos es en definitiva, razonar un espacio. Las imágenes graffiteras también se leen, por tanto, se piensan.

Este pensar en imágenes se conecta con algo del pasado oral de la escritura, que, como recuerda Prieto (1999), sufrió cambios perceptivos e intelectuales en su mutación. Así, estas creaciones retrotraen a esa fuerza mágica y poética del mundo oral, a cambio de la significación lineal de la escritura. Así como los sonidos, la connotación de las piezas es emocional, a diferencia de la razón totalizante y única. Este mundo de imágenes graffiteras recupera algo de la sensibilidad del espacio y el tiempo existente en la oralidad. Al hacer manifiesto por escrito su mundo interior, mágico y personal, este no desaparece, y por el contrario se potencia cotidianamente (imagen 26, capítulo 4). La letra, vehículo paradigmático del verbalismo escriturario, agrega Garí (1995), recupera en el graffiti algo del carácter sacral y mágico que tuvo en la antigüedad, convirtiéndose en la imagen principal.

La novedad escritural de la creación graffitera radica principalmente en dos aspectos:

a) Sus trazos toman distancia de la escritura, representada en la lógica del libro, que en su escritura opta por una concepción espacio temporal racional, no perceptiva, que es homogénea

---

[82] Para Arheim (1971) la percepción visual es un acto de inteligencia, más que un fenómeno puramente sensorial.

y lineal. El graffiti actual tiende a abandonar, como dice Garí (1995), la literalidad a cambio de un predominio de la textualidad imaginativa. Los tres tipos de signos graffiteros son imágenes y como resultado las creaciones son, como afirma Grin, escrituras de imágenes.

> *Empecé con las letras* (en el graffiti) *y todavía hago letras. Es que las letras son dibujos, es lo mismo.* (Grin)

b) Las tipografías y demás signos tienden a la cripticidad. En su escritura laberíntica la producción graffitera atesora muchas de sus significaciones, que en este texto nos aventuramos a desentrañar.

Estrategia del laberinto

En las piezas graffiteras encontramos textualidad de dos tipos: un *tag* configurado de letras –imágenes, de diseños realistas o no figurativos y un mensaje– textualidad expresada en palabras o frases de mayor o menos cripticidad, como en la imagen 27 (capítulo 4). Este último busca enfatizar el significado de la obra, dedicar la pieza a alguien o simplemente enumerar a sus autores.

De estas escrituras se destaca la de los alfabetos iconizados que se presentan como laberinto escritural en cualquiera de sus tres formas (*floop*, 3D o *wild style*) o en creaciones híbridas de estas posibilidades (ver imagen 28, capítulo 4). En el desarrollo graffitero los diferentes tipos de letras aumentan su complejidad formal, desde la legibilidad a niveles de alta complejidad, la que se extrema con los colores, texturas y diversas relaciones compositivas, llegando a lo que Phase II llama caliptografía, en un juego de palabras entre caligrafía y cripticidad.

> *Es escritura,* (la graffitera) *caligrama, deconstrucción de la letra, recreación de la escritura alquímica*[83]*, espiritual, cinemática*[84]*. La tendencia estética de esta expresión artística la sobre determina la cali (pto) grafía, con la clara intención de inventar nuevas escrituras.* (Phase II)

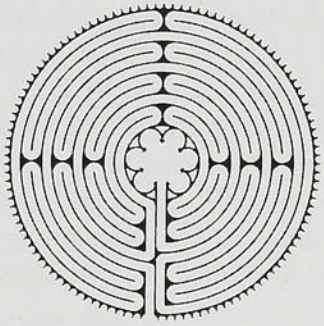


Imagen 29, capítulo 4:
esquema del laberinto de Creta

---

83 Alquimia: Transmutación maravillosa e increíble de algo.

84 Cinemática: parte de la mecánica que estudia el movimiento, prescindiendo de las fuerzas que lo producen.

La figura del laberinto en la creación graffitera es reconocida por diversos investigadores (imagen 29, capítulo 4), aunque superficialmente. Está ausente, en este reconocimiento de complejidad formal, una búsqueda de sentidos profundos, vitales y trascendentes. Garí (1995) habla de arte repetitivo, excesivo, fragmentario, efímero, caótico, laberíntico, disipador, impreciso y subversivo. Silva (1989) apunta que si la función estética prevalece sobre el resto de las funciones, entonces se está ante el laberinto poético, en el que las unidades formales se equivalen a aquellas del contenido.

A fin de buscar el sentido de esta lógica laberíntica indagamos en el origen mitológico de esta construcción así como en una interpretación de este realizada por Pérez González (2000). El mito resulta propicio pues une lo ficticio y lo real y nos da la posibilidad de mirar y describir rasgos de nuestra naturaleza humana en la idea del laberinto. En la mitología griega el laberinto de Creta (ver imagen 30, capítulo 4) fue construido por Dédalo por encargo de Minos con el propósito de encerrar allí al Minotauro[85]. Los cretenses lo convirtieron en lugar para sacrificar jóvenes atenienses a cambio de la paz. Teseo, hijo del rey de Atenas, decidido a destruir al Minotauro, fue ayudado por Ariadna, hija de Minos, a salir del laberinto. Un hilo atado a uno de los extremos en la puerta del laberinto le permitió a Teseo desandar el camino una vez cumplido su cometido.

A fin precisar posibles sentidos de la cripticidad graffitera, y en particular al *wild style*, la homologamos a ciertas características del laberinto y precisamos que:

1. La escritura graffitera laberíntica puede ser vista como espacio mental e imaginario del graffitero pues es reflejo de un mundo personal y subjetivo, que se presenta visualmente como forma compleja, críptica y aparentemente confusa y cerrada. Lo cierto es que las letras del *wild* siempre tienen una apertura por donde tantear su lectura e interpretación.

> *Me gustan más las letras, el wild style, igual he hecho graffiti que tiene chinitas, algunos monitos, más paisaje. Es como una selva de letras* (el *wild style*), *es más parecido a los tribales, como los*

Imagen 30, capítulo 4:
esquema del laberinto de Chartres o medieval

---

85 Minotauro: ser mítico, híbrido entre toro y hombre; hijo de Pasifae, reina de Creta y esposa de Minos, y un fabuloso toro obsequiado por Poseidón.

86 Construcción laberíntica que posee dos caminos posibles (sólo uno permite salir), una entrada y una salida y su propósito es encontrar rápidamente la salida. En Europa se acostumbró a construir jardines con esta lógica, cuyas paredes eran de arbustos podados.

monos que hacen pa' los tatuajes, cuesta entender la letra. Yo tampoco busco en el graffiti que lo vean y digan "ah, Tweety", no. Busco que vean algo bacán, colores, formas y todo eso y el wild style puede agarrar una letra de muchas variadas formas, pa' todos lados, al revés. (Tweety)

2. La escritura graffitera santiaguina se asemeja al laberinto medieval[86] (imagen 31, capítulo 4), pues cuenta con un comienzo y un final en su trazado, que corresponde al diseño de cada letra. Al tomar distancia de la forma global la vemos como una configuración intrincada y establecida por los *outline* que delimitan las letras. Estos se entrecruzan, superponen o comparten espacios y visualmente pueden parecernos un espiral, una serpiente o una red compleja. Es posible equivocarse al seguir un camino de lectura y no lograr llegar a descifrar sus letras, o que ni siquiera se pueda percibir que esa o esas formas corresponden a letras, a un nombre graffitero, como sucedió con la escritura de Grin.

4. Cada letra es en sí misma un laberinto que entra en juego con el *tag* como laberinto total. Por tanto, para develar la creación debemos buscar letra por letra en su configuración.

5. Para conocer realmente el laberinto graffitero debemos contemplarlo desde dos perspectivas: como totalidad, a la distancia; y al recorrerlo. Transitarlo es vivirlo, sentirlo, intentar interpretar qué busca decirnos el autor con cada tipo de *outline*, que evita, como un hilo de Ariadna que nos extraviemos en sus sinuosidades.

6. Este recorrido implica un proceso de conocimiento, que desdeña la óptica del razonamiento lineal, de acuerdo a un principio causal, en el que ante un problema existe sólo una respuesta. Se recorre y conoce esta escritura sólo por el conocimiento sensible, que busca conocer la apariencia, el "cómo" de las formas y no su "por qué", lo que se traduce en diversas posibles soluciones. Intentamos conocer el "cómo" el graffitero concibe su escritura. Por ejemplo, para Grin, sus letras son estructura, son las paredes de sus construcciones, son lo que le da forma a su mundo de edificaciones sinuosas y blancas, donde casi no existe distingo entre las ventanas o las puertas, porque es un gran continuo estructural. O en el caso de Alme, en que su escritura es un mundo orgánico, vivo, pleno de textura, en que aparecen y se esconden las letras de su nombre.

La experiencia del recorrido puede extraviarnos, pues la lógica del *wild style* nos desorienta en un espacio de diseño desconocido y complejo. Más aún, podría ofrecernos un movimiento vagabundo y sin salida que se realiza a sí mismo por propio placer, el placer de perderse en las formas, sombras y/o luminosidades.

7. La escritura graffitera alberga en su interior un Minotauro, que es un monstruo para la razón única. Es la metáfora de lo inconmesurable de las subjetividades que la razón busca muchas veces desconocer. El desafío es encontrar al Minotauro, para luego reconocer y recuperar de él el verdadero rostro del autor, en su propia racionalidad.

Como transeúnte se es navegante en estas escrituras laberínticas personales, donde el orden parece no existir o está sólo en manos del azar y la subjetividad, del momento y el instante eterno de cada trazo. Esta inexistencia de orden reniega una vez más de la lógica de la palabra escrita en la racionalidad única. Es un abjurar de la concreción de una razón que inunda la visión de la realidad, y que como evidencia el tipógrafo Ribagorda (2001), se erige sobre conceptos como repetición, linealidad, causalidad y legibilidad. Y aunque la racionalidad totalizante, una vez más apela a ver los textos, en estos casos visuales o

icónicos, como narrativas, con un orden claro y preciso, en lo posible lineal, absolutamente descifrable y operativo a los ojos de quien lo contempla, la escritura graffitera no es un relato único. Es una compleja construcción posible de ser leída desde múltiples perspectivas.

El lenguaje analógico visual graffitero

El lenguaje analógico es el segundo rasgo cultural propuesto para abordar la significación en la producción graffitera en Santiago. Resulta difícil aproximarse a una comprensión del sentido de los signos graffiteros por la vía de la lógica narrativa o racional, pues estos responden a la lógica analógica[87], de una "obra abierta", y por tanto son parte de una estrategia de conocimiento abierta a la multiplicidad de sus creadores. Este conocimiento intuitivo sugiere que, al recurrir a similitudes y comparaciones, se pueden percibir y sentir realmente.

Tal mecanismo es útil durante la configuración de la pieza como en la comprensión, pues es un poderoso instrumento de génesis y conocimiento. Para analizar las piezas llamaremos a este conocimiento "lenguaje analógico visual", pues se concreta en imágenes de tipo post-conceptual[88], que al constituirse la abstracción es reemplazada por la simplificación de la forma, por una síntesis superior. Esta imagen busca comunicar una experiencia que supera la denotación[89], y exige una lectura de su significado a partir de un sistema de connotaciones[90], es decir, el reconocer su valor afectivo- emocional.

> *Exacto, porque* (el graffiti) *es más interno, más personal, más sensitivo. Entonces, más que tener parámetros visuales o de algo artístico yo creo que es algo más emocional. Tiene harto que ver con lo onírico y con la gráfica.* (Fisek)

La letra, como recuerdan los abecedarios graffiteros, es una imagen; más que el símbolo de un sonido, es la significación de un mundo personal –de lo interno, de lo sentido, de lo emocionado, de lo soñado, de lo no-dicho y de lo desconocido–. Massin (1973), ratificando tal planteamiento, en su recorrido por la evolución de la imagen y la letra en la historia, sostiene que la letra discurre en espacios y posibilidades muy diversos, los que van más allá del mundo del lenguaje escrito. Tal trascendencia permite recuperar el "espíritu de la letra" en su autonomía del grafema, de imagen, como lo expresa Grin (ver imágenes 32 y 33, capítulo 4).

---

87 Paz (1985) destaca dos maneras de conocer: la racional y por analogía. En esta última se comprende por comparación, por mediación, sin anular las diferencias, estableciendo relación entre términos distintos.

88 Colle (1998), que define imagen como la re-presentación mental de todo lo que percibimos, distingue seis tipos de imágenes: inmediata, pasiva, reactivada, pre-conceptual, conceptualizada y post- conceptual.

89 Denotación: parte de la significación correspondiente a la identificación de los componentes y su realidad. Se refiere directamente al referente (objeto representado). (Levison, 1989)

90 Connotación: segunda parte de la significación que no es evidente y lleva al receptor a incorporar su experiencia. (Levison, 1989)

La tipografía no es sólo tipografía, sino ya empiezan a ser dibujos, al final yo no más veo las letras, además, nunca fueron letras, si tú lo querís ver así. Entonces el tag es como una fantasía. Y lo otro es que es un nombre cualquiera, o sea, yo me sigo llamando Víctor, pero con el Grin hay gente que lo puede reconocer, y empezar a decir "ah, yo he visto que el Grin pasó por ahí", pero no pueden saber quién es, da lo mismo. No es importante. Pero sí está que el escritor se reconozca que es él mismo, eso es como importante del graffiti. Aparece por todos lados, pero el poder reconocer también está dentro del juego, de que si quieres que sea reconocido o no. Pero por ejemplo, pa' los que están pendientes del graffiti, claro podrán reconocer, pero para otros, no. (Grin)

El lenguaje analógico visual incorpora los recursos expresivos de la imagen como la comparación, personificación, metáfora, o hipérbole, en su concreción. Tomamos la metáfora[91] para conocer el mecanismo en que se vehiculiza esta analogía visual. La metáfora se configura a partir de semejanzas[92]. De esta forma, durante la creación graffitera el autor compara y establece semejanzas, consciente o inconscientemente, entre rasgos de su mundo –ideas, sueños y fantasías– y el mundo visual del que se ha reapropiado, seleccionando objetos, imágenes, formas y rasgos –concretos o abstractos–.

No hay realismo ni naturalismo, todo es metáfora, elaboración, concepto, predomina la construcción sobrenatural de carácter emblemático en contra de la intención mecánica de reproducir lo visual. (Phase II)

Entonces, la metáfora actúa como un puente entre uno o más rasgos de estos mundos. De esta forma los elementos son traducidos en imágenes murales personales, en nuevas metáforas: líneas, colores, formas, texturas y/o figuras. El graffitero, luego de ver, oír, oler, tocar, gustar, sintiendo profundamente un universo de experiencias sensoriales, se emociona, apasiona, sueña –dormido o despierto–, y se descubre a sí mismo en cada fragmento, en cada imagen o recurso analógico que emerge del *cap*. Así, el discurso graffitero accede al pensamiento abstracto por la vía del lenguaje analógico visual, que vehiculiza el contenido imaginario. De allí que sea posible afirmar que esta externalización de imágenes es una recreación del propio creador, de su mundo interior que se enriquece de otros lenguajes visuales. Por esto, coincidiendo con Maffesoli (1997), es factible asegurar que la metáfora en la producción graffitera, a diferencia del concepto, no aspira a la cientificidad, no busca explicar, pues se contenta con comprender, por medio de semejanzas, sus significaciones, lo que la imagen pretende transmitir, sin encerrarla.

El graffiti es invención de lenguajes. (Phase II)

---

91 La metáfora no descubre la similaridad entre ambos mundos, sino que la construye, como nos recuerda Eco (1991).

92 Las semejanzas ofrecen un punto de partida para lo que Gombrich (1979) describe como "extensión de una clase", la clase de elementos parecidos a los ojos que pueden ocupar su lugar.

La mirada desde la analogía visual dota de vida a las diferentes imágenes graffiteras, en especial a las letras, pues adquieren relaciones metafóricas con otras cosas y se convierten en un catálogo de cualidades de productos de la naturaleza, la cultura y el mundo de los sueños las fantasías. La letra se inspira, desde la subjetividad de cada graffitero en animales, vegetales, características humanas –visibles o no–, instrumentos, objetos, monstruos, seres extraterrestres, etc., de los que sintetiza y/o abstrae, consciente o inconscientemente, uno o más atributos que elige, prefiere o le son significativos. Estos atributos a su vez se configuran como la materialización visual del mundo subjetivo e interior del graffitero, como sucede con al provocador alfabeto de Erté[93], creado en 1976, que recupera Barthes (1986). En ambos la letra no busca imitar o representar un referente real, sino que su espíritu es el sentido que se deja ver sólo cuando la letra es liberada de sus ropajes tradicionales.

Las aves igual pa' mí representan algo, pero hay otros elementos que están en mi pintura y son simbolismo. El graffiti mismo simboliza algo en mí. Y las cañerías también significaban algo. Hay una ventana que sale un ave. Es todo subjetivo, no es solo por hacer una imagen. Además, el ave es súper convencional, es como la paz, la libertad, todo eso, pa' mí también tiene todo ese rollo, pero también algo más subjetivo, más profundo. Igual es un rollo súper amplio. Pero aunque estoy seguro de lo mío me gustaría darle un lenguaje más académico, o más artístico, para poder elevarlo a esa categoría. Que significa algo en mí, significa. (Cub2)

Cuando pongo esos círculos por lo general son, aunque suene muy pela cables, la familia y los cuerpos son numéricos. En un cuadro mi hermana pintó en el fondo puras güeás así, muy al lote y le pregunté "¿qué mierda es esto? y dijo "eso es gente". Mi hermana nunca pinta y ahí hay otro lazo con mi hermana. Suena súper cuático pero así lo veo porque si no no tiene mayor sentido pa´ mí. (Alme)

Son fortaleza (bichitos en la pieza), *es que es súper cuático.* (Alme)

Esta (figura de niña) *es como onda nostálgica, como al viento, es cebolla, pero igual.* (Alme)

El mundo se superpone a la letra y la convierte en una imagen más en el mundo, se libera la letra como signo, trocándola en letra-figura, como ya vimos. En estas nuevas letras graffiteras se puede reconocer la presencia de los elementos, de mundos personales y ajenos, en que se inspiraron. A partir de lo propuesto por Massin (1973) estas nuevas imágenes tipográficas pueden aparecer como: a) letras que son figuras (ver imagen 34, capítulo 4), b) figuras que están dentro de las letras (pieza Tweety, imagen 15, capítulo 4) y c) letras que están dentro de la figura (, imágenes 35 y 36, capítulo 4).

---

[93] Erté (Romain de Tirtoff): artista ruso nacido en San Petersburgo en 1892, fue uno de los principales diseñadores de vestuario y escenografía del siglo XX. Realizó diseños para *music-hall*, ópera, teatro y cine entre 1920 y 1940. Volvió a la notoriedad en los años 60 y a su muerte en 1990 se le reconoció como el "príncipe del *music-hall*". http://www.renoinrinc.com/biography/artists/erte.htm

La multifonía de signos-imágenes graffiteros alberga a su vez una multiplicidad de significaciones. Esta pluralidad corresponde a la polisemia, pues cada imagen, y a la vez cada pieza graffitera, pueden tener múltiples valores. Cada grafema de estos abecedarios locales se convierte en a lo menos tantos signos-imágenes como graffiteros existen, a la vez que existen tantas posibilidades interpretativas para cada carácter. Es decir a partir de la homofonía graffitera (un sonido original) se crea una heterografía (múltiples signos para cada grafema) y polisemia (con diversos significados para cada letra).

El conjunto de letras del nombre nunca cambia, lo que comunica el significado es la forma en que son pintadas. (Sonik)

Por su naturaleza polisémica las tipografías al liberarse de su rol lingüístico generan una apertura ampliada hacia el horizonte de significaciones. Así también una misma tipografía puede referirse a cuestiones contrarias y/o antagónicas entre sí. Una línea, que en cierta creación expresa fuerza o rabia en otra podría significar certeza, claridad o paz. Esta apertura, que se genera en el proceso de creación y evolución de las tipografías y por tanto del *tag,* tiene una directa relación con el carácter críptico descrito. El resultado es la presencia de piezas determinadas por una voluntad creadora, que permiten un alto grado de ambigüedad y de intervención activa del receptor. Esta ambigüedad o apertura significativa es intencional e imaginativa.

Es que es imaginación (el GHH) *y eso son tantas imágenes. Esto es muy onírico, no se puede hablar de abstracción, porque no abstraís nada. No se tiene un referente real.* (Alme)

(El GHH) *es una mezcla de imágenes.* (Fisek)

De aquí que una alternativa comprensiva de la significación graffitera sea su conexión con la subjetividad, como así lo devela Gallardo (2003) en las reflexiones de su propio proceso artístico investigativo. En esta intimidad los significados del proceso graffitero se configuran y entretejen. La pieza es un producto mental, el resultado de una investigación acerca de sí mismo. En la medida que la conciencia despierta al mundo, los movimientos de la sensibilidad van desarrollándose a través de las fuerzas de la imaginación, en que cada creador se comunica con su universo, en que cada pensamiento, cada letra de su nombre, configura un profundo sentido. Lo relevante es que esta falta de explicitación de significación no corresponde necesariamente a una carencia de esta sino más bien a una estrategia significativa, personal, críptica y simbólica.

Las letras se desarrollan para el escritor en una forma que siempre es significativa; el diseño y la forma de las letras significan algo que está más allá de verse bonitas. Las flechas y conexiones utilizadas tiene un propósito y juegan un rol en la pieza. (Sonik)

La polisemia puede constituirse en una valiosa herramienta de reflexión cultural particularmente en el GHH de Santiago, pues concede a cada mensaje una variedad rica e imprevisible de connotaciones (Silva, 1989), que van paulatinamente enriqueciendo nuestras

culturas. La creación graffitera, al ser lenguaje, remite a determinada manera de interpretar el mundo, pues este código es resultado de una significación y categorización que los actores hacen del entorno. Lo que el mundo sea para el graffitero se relaciona al uso que hace de su lenguaje. La polisemia graffitera muestra y permite visualizar y recuperar mundos posibles, subjetividades posibles, diversas, divergentes y potentes, que iluminen el presente y reencanten el mundo, como lo cree Bergman (1999).

Del abanico polisémico graffitero destacamos que:

- Fisek ha desarrollado su propio *wild style*, marcado por letras muy complejas y enmarañadas de múltiples puntas, ángulos y curvas, que se entrelazan a su vez entre sí creando una nueva red formal. Su tipografía personal tiene un marcado sentido de intensidad, de fuerza, ferocidad, ruptura, vehemencia y emociones desatadas, lo que es confirmado por su autor. Tal significación es potenciada cuando Fisek incorpora caracteres o personajes a sus creaciones, los que tiene rostros que evidencian similares emociones.
- El universo significativo de Zekis no es fácilmente aprehendido, por su variedad temática y estilística. Pero es posible recoger algunos sentidos de sus creaciones. El autor pinta diseños urbanos contemporáneos, en que habitan las letras de su *tag* y personajes más bien mulatos y jóvenes. Son temas centrales para Zekis la fuerza de lo negro– mulato y joven, como potencia creativa, en el marco de la ciudad (ver imagen 37, capítulo 4).
- Alme ha optado por el mundo orgánico, de lo vital, animado, naciente, potencial, desconocido, pero fascinante a la vez, del que emergen o en el que se dejan entrever sus letras, que son parte de este mundo. Su nombre nace de lo orgánico, sin dejar de pertenecer a este mundo. Sus tipografías a la vez se vienen liberando de lo rígido, opresivo y normado, representado por un rectángulo que rodea las letras. En su universo igualmente están los suyos, su familia, su 'polola' y la imagen de la infancia como habitantes permanentes.
- Para Grin sus letras, su nombre reinventado, son los elementos esenciales con los que crea sus edificios únicos y redondeados. Son construcciones sin líneas rectas, donde uno y otro muro es una continuación del otro, como en un recorrido sin principio ni fin, en el que se abren ventanas y no existen las puertas –antes existían y desparecieron en la evolución–. Sus edificaciones son el mismo concretizado, visualizado, como la infinita posibilidad de apertura, de libertad, de estar simplemente en el mundo siendo, existiendo en la ciudad, en sus ciudades.
- Tweety es un enigma y una apertura a la vez, lo que se refleja en sus letras, en estilo *wild style*, lleno de color. Hay suavidad y sutileza en sus trazos, a la vez que energía de vivir, de hacer y transformar. El universo significativo de la graffitera es desconocido, pero sospechado, pues lo entrega en sus letras, en la luminosidad que les imprime y que se parecen mucho a ella misma.

(Las producciones graffiteras) *son nuevos tipos de significados y sentidos.* (Página web Stgounder)

En Occidente se teme a la polisemia, a la multitud de significados que se podrían descubrir en lo desconocido, por ejemplo de una pieza graffitera. Barthes (1986) va más allá e identifica este temor cultural en la intención enigmática que alberga la ausencia de palabras, la proliferación de signos inciertos. Más puntualmente habla de la necesidad de "fijar la cadena flotante de significados" en que se centra especialmente el mensaje lingüístico.

> *Es algo* (lo que significa una pieza y sus elementos) *que finalmente ni yo lo tengo claro; es cómico. Esto es algo como súper personal y tiene mucho que ver con mi estado de ánimo y con lo que me provoca.* (Fisek)

El juego de la analogía es infinito, dice Paz (1985). Infinito hasta el punto que no sólo el que crea juega. El lector repite el gesto y la lectura es una traducción que convierte al graffiti del que juega en un juego del lector. La pieza graffitera es así un juego abierto para el que quiera jugar, para el que desee reinventar significados y sus trazos, viéndolos como un espejo de sus propios juegos y deseos. Esta creación es un gran juego, que con sus significados abiertos y múltiples es capaz de poblar de fantasías los muros antes grises e invisibles, de recrear nuestros propios sueños, que parecen reprimidos en la ciudad y que la misma ciudad nos devuelve por el juego del *spray*.

El estilo como meta en el graffiti Hip hop

El estilo graffitero es el tercer rasgo propuesto para recuperar algunos de los sentidos de la producción graffitera en Santiago. Según se le atribuye al graffitero o a la producción, se define como:

a. La aparición, en la producción como forma expresiva, de los caracteres propios del autor en su relación con los materiales empleados y el soporte elegido.
b. El universo de formas, acentos y actitudes dominantes en una compleja variedad formal y de contenidos de la pieza.

Estas posturas no son irreconciliables, el estilo retrata al graffitero y se externaliza en la creación graffitera, sin olvidar que *le style c'est l'homme même* (dicho francés, s. XVIII). Así en la producción graffitera es posible "leer" los rasgos de subjetividad del autor, que entran en juego con las múltiples posibilidades del *spray*, del muro y de las limitaciones de ambos. Estos rasgos finalmente se convierten en potenciadores de la creatividad, a fin de resolver la obra. El estilo graffitero se "lee" igualmente en los rasgos matéricos, en los trazos y formas que se hilvanan tímida o fluidamente en la pared, en los énfasis específicos de estos. Concluyendo el estilo corresponde a la cohesión entre:

1. El creador que expresa sus maneras de ver el mundo, de concebir naturaleza, su voluntad de forma, al valorar y optar unas u otras dentro del universo de posibilidades existentes.

> *El estilo es la personalidad del escritor, eso es lo bueno, diferenciarse de los demás sin que sea necesario escribir textualmente, con letras gigantes "Alme". Llegar a ese punto es bacán y que pasís a otra etapa.* (Fisek)

(El estilo) *Es la forma como una persona presenta sus propias ideas.* (Sonik)

2. Y la creación que se expresa en los elementos culturales organizados activamente, la simplicidad o complejidad de signos graffiteros, la transmisión de mayor información y significación a través de estos y la originalidad de sus diseños.

También el estilo ha sido preocupación de algunos investigadores de temas juveniles y artísticos. Feixas (1998) recupera el concepto como un elemento determinante en el seno de las culturas juveniles y su mirada va más allá de reconocer en el estilo juvenil un rasgo meramente colectivo. Lo define como manifestación de carácter simbólico, es decir, cultural, que se expresa en una serie de elementos materiales e inmateriales los que representan al individuo o al colectivo juvenil. Esta visión respalda nuestra postura que asegura que el estilo es la externalización del autor en su conexión de la materialidad graffitera.

Para Gombrich (1979) el estilo, que etimológicamente deriva de *stilus* (instrumento de escritura de los romanos), expresa diferentes maneras de ver el mundo, de valorar esto o lo otro. Es, por tanto un rasgo distintivo de la cultura graffitera, pues es producción de formas simbólicas que externalizan en el muro una serie de mundos graffiteros.

El estilo es la forma como una persona presenta sus propias ideas, es la única voz verdadera que existe dentro de cada uno/ a. La estructura del estilo es la estructura de ti mismo. El estilo debe ser descubierto dentro de uno mismo, es personal. (Sonik)

Los rasgos del estilo graffitero, siguiendo los aportes de Goodman (1978), son:

1. El cómo se dice algo, que se expresa en:
   a) los diseños de cada uno de los signos (tipográficos, icónicos y plásticos)
   b) la forma en que se estructura una composición graffitera
   c) y el manejo de la técnica en sus diversas posibilidades (ver imagen 38, capítulo 4).

Uno nota en el momento cuando la cuestión va a ser importante (influir en el estilo). *Te dai cuenta en el momento cuando ese detalle, esa cosita te está cambiando todo y no necesitái explicarte pa' atrás.* (Fisek)

2. El contenido de lo que se dice, que se manifiesta en los temas que cada autor elige en los diferentes momentos de su desarrollo y van desde lo cotidiano y personal, hasta lo trascendente y colectivo, o la mezcla de estas opciones. El contenido de las piezas muestra el encuentro del imaginario y la experiencia que cada autor está viviendo (ver imagen 39, capítulo 4).

La experiencia te hace definir un poco el tema. (Bside)

Buscamos el concepto, la idea, la motivación y lo traducimos a lo que nosotros hacemos, a nuestro estilo. Es como la idea general traducida al estilo de cada uno. Siento que me identifica, todo este cuento como orgánico, enredado, es una cosa súper espontánea de mi parte. (Fisek)

Al comienzo, la idea que nos unió fue hacer graffiti con contenido, siempre nos unió esa idea. El estilo con sugerencia. (Kwes)

3. La emoción expresiva[94] es la cualidad sensible de una creación, que es parte de la manera en que se dice algo, pues es el motor interior que mueve y produce las formas murales. Este es tal vez el rasgo estilístico más difícil de precisar en términos concretos.

El contenido graffitero puede ser cualquier idea o imagen, pero tiene que estar expresado de tal forma que, cuando un transeúnte u observador callejero tenga conocimiento de ese contenido, le origine la emoción o sentimiento pretendido por el autor. El universo de emociones de cada escritor, desconocido para el espectador y que se materializa en una pieza, tiene una significación totalmente personal y cuyos sentidos podemos atisbar en las piezas (ver imagen 40, capítulo 4) y las verbalizaciones que sus autores hagan de ellas. Parte de la magia del graffiti es poder comprender un segmento del misterio personal.

> *Es que yo nunca te voy a contar algo que sea sumamente privado de mis cuestiones, de mis letras. Como es tan personal esta cuestión, mil locos deben tener mil visiones de lo que hacen. Lo único malo de esto es que a alguien le puedo embarrar la volada que tiene con mis letras, que puede ser totalmente distinta. Pero por otro lado, más de alguien podría empezar a ver otras cosas a raíz de esto.* (Alme)

Este expresar desde la intuición sólo se ocurre si existe este algo que expresar como en la pieza de Zekis (imagen 41, capítulo 4) y como precisa Bside.

> *Utilizo el graffiti realmente como un medio de expresión, y de hecho es tan así que si no tengo na' que expresar, no pinto. No pinto ni siquiera por obligación, a ese nivel llega el nivel de expresión, no tengo na' que decir, no pinto no más.* (Bside)

El papel de la expresión en la creación graffitera en Santiago es reconocido por Zarzuri y Ganter (2002), que destacan que los creadores al pintar sacan lo que tienen dentro en una gran explosión de creatividad. En estos jóvenes hay una necesidad incontenible de pintar, por la gran satisfacción emotiva que les provoca –o adrenalina– que produce esta actividad.

> *Armamos algo no muy acabado (*explicando una pieza), *fue un bosquejo a grandes rasgos, igual nadie mostró sus letras antes. Lo único que teníamos claro es que el tema era representar nuestro mundo y que el fondo iba a ser del Saine y aportaríamos en grupo a dar vida con personajes y colores.* (Fisek)

El propósito más importante en la evolución graffitera, luego o paralelamente de haber alcanzado un dominio mínimo de la técnica del *spray*, es el logro de la un estilo personal. Esta meta es muy relevante pues es vista como productora de identidad. En el camino de crecimiento graffitero de cada autor se produce el encuentro consigo mismo,

---

[94] La emoción expresiva se compone de ideas e imágenes asociadas a sentimientos, es una expresión que se distancia de la expresión conceptual, y cuya intención es causar impacto emocional, a nivel intuitivo.

con los rasgos personales, con la propia subjetividad en que se entrelazan emociones, valores, sentimientos, en diferentes grados de madurez. En ese momento, que suele producirse en una edad muy temprana (entre los 10 a 16 años), la identidad, si bien ya ha sufrido diversas transformaciones al reconocerse a sí mismo y a los demás y relacionarse socialmente, es vital. Es un tiempo en que estos niños-jóvenes intentan reconocerse, al explorar experiencias como la graffitera, en medio de una gran confusión de ideas, emociones, sensaciones, relatividad valórica, etc.

> *Yo podía haber sido un delincuente, un traficante. El graffiti ennoblece la vida de uno, también lo purifica porque el graffiti lo amolda uno, porque tiene que adoptar cierta actitud pa' poder hacer esto y eso hace el graffiti. Lo engrandece a uno. Madurái en el graffiti, cambiái y tenís que ser más responsable, hacerte cargo de ti mismo y de tu trabajo. Tenís un camino, aunque a veces uno igual se anula, como todo ser humano, llevái tus demonios interiores que uno tiene que dominar.* (Cub2)

> *Con el tiempo uno se va dando cuenta qué cosas son más importantes, qué cosas te llenan realmente en lo que uno hace y va cambiando tu trabajo siempre, uno lo va viendo.* (Zekis)

Sin afán de idealizar el encuentro y relación que se produce entre el graffitero iniciado el GHH, los protagonistas han confidenciado que esta experiencia ha sido fundamental en el encuentro consigo mismos. Su búsqueda de un estilo personal encuentra coincide con la búsqueda de su propio yo, del logro de la individuación, el reconocerse como individuo, como distinto a otros. Los trazos de una pieza corresponden a la personalidad del escritor, a su opción por determinadas formas, colores, matices, personajes y principalmente letras, en la lección de su *tag* . Reconocemos un estilo entre otros gracias a ciertos rasgos expresivos distintivos.

> *Vi varios estilos del graffiti, pero lo primero que me motivó y conocí fueron los wild style. Fue lo que empecé a adecuar a mi estilo. Tiene esencia como impacto abstracto. A mí me identifica mucho esa frase.* (Fisek)

> *Se busca llegar a ser diferente y tú mismo.* (Phase II)

El reflejo de la identidad personal de un graffitero se manifiesta en diversos recursos, especifica Castleman (1987), como el brillo de los colores, el uso perceptible de los detalles –decoraciones que se agregan a las letras del *tag* y que pueden ser simples líneas, espirales, flechas o estrellas, hasta caricaturas o diseños complejos– y la originalidad. También reconocemos en las creaciones las "categorías de la expresión", citadas por Gombrich (1979), que oscilan entre la adornada y la humilde, la sublime y la enfática; caracteres que son difíciles de describir salvo mediante metáforas: se puede hablar de estilos "chispeantes" o "apagados".

> *En los estilos predominan el amaneramiento y el arabesco, lo grotesco y emblemático. Las temáticas son de carácter irónico y melancólico.* (Phase II)

Por otra parte las *crews* parecen no configurar estilos colectivos o aún no se desarrollan, como ocurre con el graffiti brasileño (pieza de Os Gemeos, imagen 42, capítulo 4). Este es

un tema aún poco discutido entre los escritores. Tal vez, como lo reconocen los protagonistas, el graffiti santiaguino esta aún en proceso y de allí que no se observan producciones colectivas cohesionas a tal punto que nos permitan hablar, por ejemplo, del estilo de la *crew* DVE (de la Vieja Escuela) o de los CWP (children with problems). Lo que se ve en Santiago son estilos particulares, dentro de una gran producción graffitera.

> *Todos trabajan su propio estilo y no existe realmente lo que en muchas partes, como en Europa o Brasil. Allá los graffiteros son capaces cada uno de generar una gran pieza, de hacer realmente lo que se llama el master piece y no hacer pequeños graffiti que estén todos en el mismo lugar, bajo un mismo tema.* (Bside, ver imagen 43)

A pesar de esta realidad apreciamos intentos por producir piezas colectivas. Es el caso del metro pintado en los altos del Unimarc de Portugal, en el año 2000 (ver imagen 10, capítulo 5). Más recientemente CWP pintó un gran mural graffitero en Avenida Ossa, el verano de 2003 (ver imagen 43, capítulo 4). En oportunidades en que diversos graffiteros, que pertenecen o no a una misma *crew*, se reúnen a pintar existe con más frecuencia intencionalidad de lograr una composición global, que aglutine los diversos estilos personales (ver imagen 44, capítulo 4). En estos ejemplos, si bien aparecen rasgos de estilos individuales, se ha acordado una temática común como trama escénica, que intenta mostrar un todo afiatado.

> *En general en el momento en que estamos en el muro van surgiendo nuevas ideas y nos preocupamos de opinar y ayudar en todo aspecto para que la producción sea del gusto de todo el crew.* (Saine)

> *Del momento en que se hace* (un fondo) *es porque todos estamos de acuerdo, si tu idea no quedó tan plasmada como lo que dijiste, filo.* (Fisek)

> *Alguien* (de la *crew*) *dice una idea, y la podís pescar como mil cuestiones, entonces tendrías que tener un dibujo para estar totalmente de acuerdo.* (Alme)

> *Eso es mágico* (pintar una pieza colectiva), *porque todos tienen diferentes estilos pero todos se fusionan de una manera. Así es, cuando pintan hartos y no llegan como a un consenso final, pintan y algunos no pescan y empiezan a pintar y al final igual se logra que todo quede homogéneo. Pero igual hay trabajos que se preparan antes. Los dos tienen esa capacidad de poder quedar estéticamente bellos.* (Cub2)

En el recorrido por la producción graffitera nos resultó especialmente interesante reconocer el estilo como manifestación de identidad creadora, ya sea de los graffiteros o de las *crews*. Los cambios en el GHH de Santiago, así como en el arte que destaca Gombrich (1979), lejos de ser fortuitos, expresan una reorientación general de las intenciones artísticas, de la "voluntad de forma", por lo que cada estilo tiene su propia concepción de la naturaleza. La voluntad de forma del arte del *spray* se orienta a esta intención de recrear más bien intuitiva e inconscientemente formas concebidas, principalmente en el *tag*, en una intersección sígnica, central en el sello de subjetividad, individual o colectiva.

Uno va creciendo, igual van pasando distintas cosas, que afectan y aunque sigái haciendo wild style igual lo podís ir cambiando, haciendo otras cosas. Es una tontera dejar el graffiti estancado porque pensái que llegaste al tope. (Alme)

Así como Alme expresa claramente, por el rumbo del estilo graffitero, por la compleja senda que se debe recorrer desde que se atisba la magia del *spray*, cada graffitero se va construyendo a sí mismo en un torbellino de cambios. Sólo el que capta que el GHH es un lenguaje visual marcado por la mutación y el dinamismo, se negará a pensar que ya logró su máximo nivel de superación. Una mutación potencialmente engendra otra y otra, al dar voz a la voz interior de cada graffitero, que le dice al que quiera mirar, que no todos los jóvenes han sucumbido en las fauces del mercado, que no todos los jóvenes no están ni ahí con el mundo y la vida y que intentan revolucionar sus propias vidas, o al menos mirarse en sus propias creaciones murales.

Imágenes capítulo 4

1

2

3

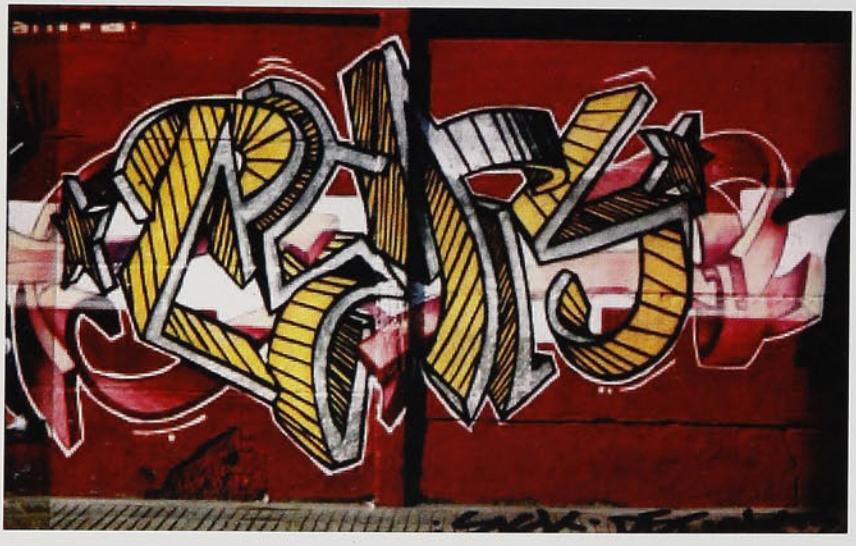
1 / Plaza Italia, 2000, autores: Fisek y Tweety: en esta pieza graffitera se entretejen y mezclan los tres signos graffiteros, los que se indican como ST (signo tipográfico, o letras complejas), SI (signo icónico o personaje, que en este caso es el león fumando) y SP (signos plásticos expresados como formas, color y textura del diseño).

2 / El *blackbook* puede tener un tamaño cercano a los 21 X 27 cms.

3 / Bosquejo de pieza graffitera en *blackbook.*

Signos tipográficos graffiteros: configuración de nuevos abecedarios

4



5

4 / La Legua, 2002, autores: Lulo, Yalus, Kwes, Olsen y Fes: letras del *tag* de YK en pieza colectiva.

5 / Plaza Italia, 1998, autor: Zekis: detalle de letras del *tag* del graffitero.

6

7

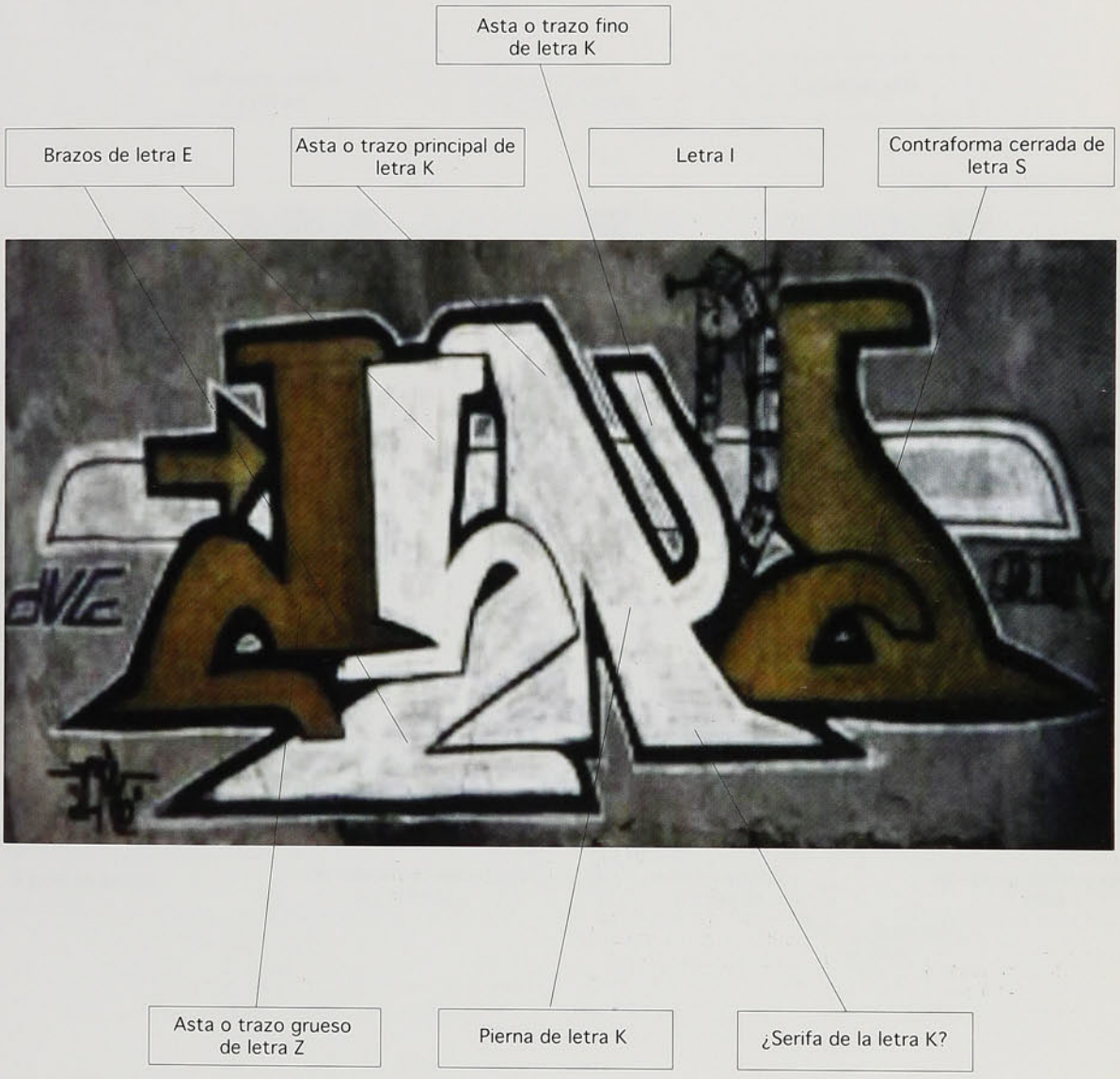
8

6 / Av. Ossa, 2001, autor: Fisek: detalle con *outline* en blanco, realizado al finalizar la pieza.
7 / Larraín, 2002, autor: Fisek: detalle en que el *outline* es marcado en azul al que se le agrega una línea en blanco.
8 / San Luis de Macul, 2003, autora: Nifaz: la graffitera traza el *outline* o bosquejo de su pieza en muro.

Letras del *tag* de Hes

9 / Detalle de pieza, Curicó, 2002.

Letras del *tag* de Zekis



10 / Detalle de pieza, 2000.

Letras del *tag* de Fisek

11 / Detalle de pieza, Larraín, 2000.

Letras del *tag* de Alme

12 / Detalle pieza, 2003.

13

14

1 3 / Tucapel Jiménez, 2003, autores: Grin y Zekis: detalle de pieza de en que aparecen dos personajes etéreos de Grin.
1 4 / Mac Iver, 2000, autor: Cub2: detalle pieza en que se ve un ave y una nave.

15

16

17

18

1 5 / Río Mapocho, 1998, autora: Tweety: en esta pieza la graffitera pinta una serie de sutiles y coloridas formas decoran su *tag* .

1 6 / Tucapel Jiménez, 2003, autores: Grin y Zekis: detalle de pieza en que el uso del color es fundamental en los signos icónicos y en las diferentes formas, para lograr el efecto de realidad de la escena, así como para destacar el carácter infantil e ingenuo de la escena.

1 7 / Avenida Ossa, 2003, autores: *crew* CWP: detalle pieza, en que la textura enfatiza la tridimensionalidad de la raíz (dibujo).

1 8 / Avenida Ossa, 2001, autores: 4 Nebs, Hasco y Genial: detalle pieza en que se texturizó el cabello de la niña, resaltando la táctilo motricidad y especialmente la expresividad.

La composición graffitera: la letra y su combinación con otros signos

19

20

21

1 9 / Puente Pedro De Valdivia, 2001, autor: Grin: pieza de en que se destaca el logro del equilibrio entre los signos de la composición.

2 0 / 2002, autores: *crew* CEC: pieza con gran fuerza expresiva, marcada por el ser felino del centro, de cuya boca brotan letras. Los insectos de los extremos, que representan fortaleza potencian la creación y la envuelven.

2 1 / Santa Isabel, 2000, autor: Zekis: pieza de en que se destaca la economía de formas.

22

23

24

22 / Santiago Centro, 2001, autora: Tweety: *tag* de en que sorprende la pregnancia, dentro de la complejidad, de su diseño.

23 / Barrio Bellavista, 2003, autores *crew* CEC: pieza de en que los signos de la composición establecen simbiosis, especialmente los *tags*, que son parte de la capa de la figura del niño.

24 / Avenida Ossa, 2000, autor: Alme: en esta pieza la simbiosis compositiva se establece entre la máscara (protector para pintar con *spray*), de la que parece emerger el *tag* .

25

26

2 5 / Av. Ossa, 2000, autores: Fisek, Sanch y Sean: aquí se observa como Fisek escribe- dibuja su *tag* en un diseño en que se entrecruzan armónicamente colores y formas.
2 6 / La Reina, 2002, autor: Cub 2: pieza, en que las letras del nombre adquieren formas surrealistas.

27

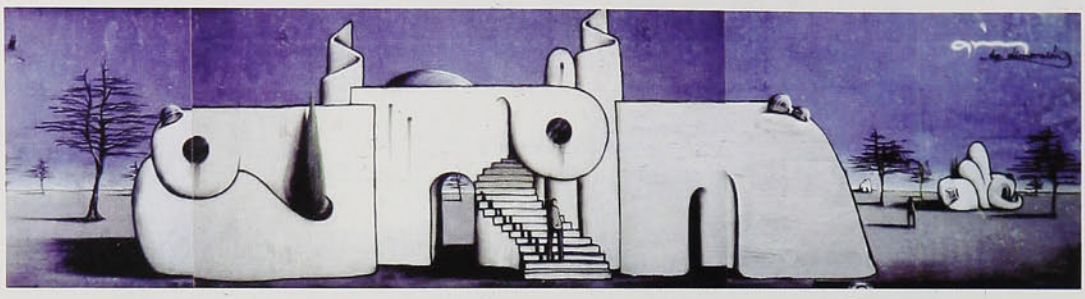
28

29

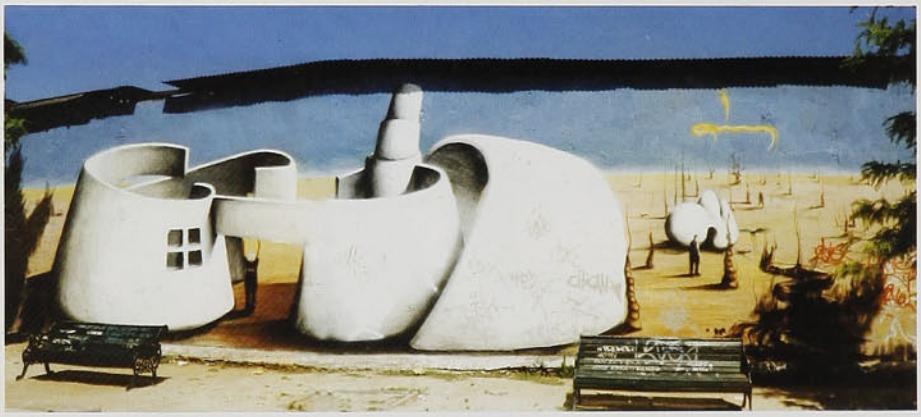
2 7 / A. Ossa, 2003, autores: La Cosa y Nada: detalle de pieza en que se explicita el mensaje.
2 8 / Mac Iver, 2000, autor: Cub2: en esta pieza se ejemplifica una creación híbrida de letras.
2 9 / Avenida Ossa, 2003, autores: *crew* CWP: *tag* de Fisek que se caracteriza por un complejo *wild style*, en el que para develar las letras del nombre es preciso escoger una línea y recorrerla.

El lenguaje analógico visual graffitero

32



33



34

32 / Sta. Isabel, fines de 1999, autor: Grin: pieza que muestra los inicios de un proceso en que las letras del nombre se convierten en edificios, o en que sus edificios son parte de un mundo personal, como su propio nombre.

33 / Santa Isabel, 2000, autor: Grin: pieza en que se ve como el nombre del graffitero ya es uno con sus creaciones arquitectónicas, mostrando que en la creación graffitera tipografía e imagen son una sola forma. Cada una de las letras de nombre es un edificio, una construcción, una figura.

34 / La Reina, 2003, autores: *crew* CEC: detalle en que las letras del *tag* de Fisek se encuentran dentro de la figura que parece incendiarse.

35

36

37

3 5 / La Reina, 2003, autores: *crew* CEC: detalle, en que para reconocer las letras del *tag* de Alme es preciso buscar dentro de la estructura orgánica que se ve dentro de los límites rectilíneos y anaranjados.

3 6 / Vicuña Mackenna, fines 1999, autor: Fisek.

3 7 / Tucapel Jiménez, 2003, autores: Grin y Zekis: detalle del mulato en el universo polisémico de Zekis.

El estilo como meta en el graffiti Hip hop de Santiago

38

39

40

38 / Avenida Ossa, 2002, autor: Alme: Esta pieza reúne las tres variables del cómo se expresa el estilo: en los diseños, en la forma de componer y en la destreza del uso de la técnica.

39 / Parque Almagro, 2003, autores: YK: pieza de de homenaje a Francisco Coloane. El estilo de estos graffiteros está marcado por los temas eligidos para sus creaciones, que son contingentes, culturales y de crítica social-política.

40 / La Reina, 2003, autores: *crew* CEC: en esta pieza se sospechan las emociones y sentimientos que los autores quisieron plasmar, al incluir figuras familiares conectadas a sus *tags*.

41

42

43

44

41 / Plaza Italia, 1998, autor: Zekis: en esta creación expresa su visión y emoción de la conexión existente entre la cultura del graffiti Hip hop y Santiago.

42 / Brasil, 2000, autores: los Gemelos: *master piece* pintada por estos graffiteros brasileños que han logrado construir un estilo colectivo en que no se distinguen los trazos de uno u otro autor.

43 / Avenida Ossa, 2003, autores: crew CWP: detalle de *master piece*, que es un buen ejemplo del diseño que se puede alcanzar en una composición graffitera.

44 / Centro de Alumnos Ingeniería UCHILE, Baucheff, 2002, Autores: Alme, Horate y CN6: master piece pintada por creadores pertenecientes a diversas crew, los que logran un discurso visual colectivo, en el que destacan las identidades estilísticas personales.

Capítulo 5

Miradas urbanas: graffiteros y transeúntes habitando Santiago

Espacio urbano graffitero

La ciudad en su carácter público y abierto a la comunicación, en su sello callejero y visible, es el contexto por naturaleza en que el GHH despliega sus colores y diseños como voces personales, pues es su mundo elegido.

Santiago es el gran escenario en que emerge, se desarrolla y transita esta producción juvenil. Al referirnos a Santiago aludimos a la Provincia de Santiago, que es parte de la Región Metropolitana[95] y que se compone de 32 comunas[96]. Su población es de 4.668.473 habitantes (Censo 2002), concentrando el 78% de la población regional.

> *Pa' mi estéticamente es más bonito un paso a nivel que el Partenón. Culturalmente es una metáfora. Pero te puedo decir que a todos los que les gusta el graffiti o les gusta la cultura urbana es porque les gustan los íconos de la ciudad. Creo que mucha gente prefiere vivir en Santiago que vivir en el campo.* (Bside)

Santiago como ciudad latinoamericana es un lugar de encuentro-desencuentro entre significaciones de una ciudad letrada, escritutaria y ordenada siguiendo la lógica de una racionalidad única (orden de signos, leyes, poder e institucionalidad), como plantea Rama (1984), y el campo de los sentidos de la ciudad real. La ciudad es una realidad, un espacio cultural polifónico, multicultural, diverso y heterogéneo.

La trama que se habita, tiende a diluirse, como recuerda Giddens (2002), para dar paso a sistemas de organización y de comunicación, como son las modernizaciones urbanas. Estas transformaciones han poblado la ciudad, como asegura la arquitecta y urbanista Felsenhardt (2003), de interminables y simultáneas demoliciones y/o construcciones de edificios, calles, puentes y carreteras. El transitar está marcado por infinitos andamios, muros provisorios, grúas descomunales, pavimento perforado, escombros, polvo y cambios de recorridos del transporte urbano.

La vorágine transformista y homogenizadora le arrebata al ciudadano su patrimonio, pues se ignora y obvía el "alfabeto oculto", personal y colectivo, de los habitantes y de su espacio. En este vocabulario se instala una ciudad anhelada, de espacios que se añoran proteger y recuperar, más que destruir y reemplazar.

---

[95] La Región Metropolitana está compuesta por 6 provincias: Santiago, Cordillera, Chacabuco, Maipo, Melipilla y Talagante (página web del Gobierno Regional Metropolitano).

[96] Comunas de la Provincia de Santiago: Cerrillos, Cerro Navia, Conchalí, El Bosque, Estación Central, Huecuraba, Independencia, La Cisterna, La Florida, La Granja, La Pintana, La Reina, Las Condes, Lo Barrenechea, Lo Espejo, Lo Prado, Macul , Maipú, Ñuñoa, Pedro Aguirre Cerda, Peñalolén, Providencia, Pudahuel, Quilicura, Quinta Normal, Recoleta, Renca, San Joaquín, San Miguel, Santiago, San Ramón, Vitacura.

Esta crisis de cercanía y arraigo con el territorio urbano, reconocido como el espacio donde diversas culturas se constituyen, amenaza las historias e identidades individuales y colectivas de sus habitantes.

La construcción de ciudad en los discursos imaginarios de quienes la habitan, recuerda García Canclini (1995), contribuye a hacerla existir. Lo que configura el patrimonio cultural inmaterial de la ciudad es lo vivido en la experiencia de sus habitantes, condensado en sus lenguajes, conocimientos y modos de viajar, modos de apropiación de la ciudad, de ocuparla, recorrerla y utilizar los espacios. Este habitar en el espacio de las ciudades se convierte en una circunstancia vital.

Retomando, y recogiendo el aporte de De Certeau (1996), las culturas juveniles aparecen en Latinoamérica como parte de la ciudad real, como una entre otras voces urbanas, almacenando en sus formas y huellas un mundo revitalizador. Existe una relación recíproca, dialéctica como sostiene Cháves (2000) al citar a Jodelet (1986), entre la ciudad y sus jóvenes, pues se construye mutuamente por acciones y representaciones[97] en la experiencia histórica y cotidiana de vivir. A partir de estas se configura el imaginario individual y colectivo de lo urbano.

El GHH en Santiago se caracteriza por una nueva visión del espacio urbano. Los graffiteros son nómades, pues no se aglutinan en un territorio específico, sino que ocupan libremente la ciudad. De la actitud interior de las bandas o pandillas, cuyo territorio es el barrio, se transita a una mirada abierta de la ciudad como todo. Esta nueva perspectiva reconoce el territorio, desde la mirada de quienes la habitan y experiencian, como espacio abierto, no clausurado como en los tradicionales grupos juveniles, es por tanto un territorio cultural, una construcción simbólica que les pertenece. En su trashumancia los creadores trazan recorridos configurando una geografía simbólica en la que se entrelazan topos y memoria, como precisa Alme que deja su huella en sus diferentes rumbos (imagen 1, capítulo 5).

A la luz de esta reflexión, reconocemos la importancia que adquieren determinados espacios urbanos para los graffiteros de Santiago de Chile. Estos lugares en que se reúnen, en que escuchan su música y bailan, son plazas hiper transitadas o apenas aparecidas en el mapa y que pueden convertirse en rincones mágicos, fascinantes y misteriosos. Se deleitan estéticamente al habitarlos y contemplarlos, sintiéndose parte de ellos. En todos los escritores producen cultura, y la cultura los produce a ellos.

El sitio escogido no es fortuito y lo llamaremos "zona graffitera" (mapa en anexos) o sector específico elegido históricamente para graffitear, ubicado en coordenadas puntuales, como recuerda Sonik (2000). Algunas zonas son muy céntricas y visibles, como Plaza Egaña (Avenida Ossa entre Irarrázabal y Simón Bolivar), o lo que fue Plaza Italia (Alameda con Irene Morales) y los altos del Unimarc (Portugal con Alameda). Otras son de difícil acceso o sólo visibles, por ejemplo desde el transporte colectivo, o un edificio.

---

[97] Las representaciones y acciones son construcciones sociales y culturales, y por ellos son una forma de conocer, de percibir, de sentir, lo cotidiano.

También había que ir a representar ahí (altos del Unimarc). *Aparte que era un lugar cómodo pa' pintar, hay harto espacio, no te molestan, es difícil que lleguen los pacos y si llegan y te ven pintando se van. Antes no existía esa reja, tu llegábai y subíai, te podías meter por todo eso, caminar, no había cadenas, no había portones, nada, era un paso común y corriente. De noche no había nadie, era peligroso. Nosotros pintamos tranquilos, llevábamos escalera, comida, nos sentábamos. De suerte no llevábamos una carpa.* (Bside)

Lo usamos una vez (muro de Plaza Egaña). *Otra gente ya pintó ahí. La primera vez que pintamos ahí fue como en el '95. Antes fue como un lugar muy ilegal, pero uno igual podía pintarlo. Antes, cuando empezó el graffiti, no pensábamos mucho en eso de pedir un permiso o ir de día y pintar, sino que era todo de noche. Veíamos el graffiti totalmente ilegal, entonces las pinturas o graffiti eran de noche y ahí, en Avenida Ossa llegamos a hacer uno de noche. Con Bside hicimos uno como en el 95 ¿cachái?, que también marcó su hito. Era un estilo nuevo que estábamos haciendo y le pusimos harto empeño y fue una pintura totalmente distinta a lo que antes había. Y después volvimos a pintar como el 98 y ahí pintamos de día y nos tomamos más los muros, ¿cachái?* (Zekis)

Plaza Egaña es el Hall of Fame, el salón de la fama. Supuestamente el que pinta ahí tiene que pintar algo mejor a lo que había. Todos los "grandes graffiteros" o los reconocidos graffiteros alguna vez pintaron ahí, ahí no pinta cualquiera, pintan los top, no significa que sean los mismos. Por ejemplo el 95 ahí hicimos el primer graffiti 3D que se hizo en Chile y ahí todavía no se pintaba, pintamos unas letras, hicimos NCS (niños con *spray*). *En ese momento esa cuestión fue una revolución.* (Bside)

Los buenos graffiteros pintan en los "halls of fame", donde se van renovando los graffiti, porque son murallas buenas y con excelente ubicación para que mucha gente de toda la capital lo pueda ver, como en avenidas etc. (Tweety)

La ocupación de las diferentes comunas santiaguinas es variable y está influida por la apertura o libertad de los gobiernos municipales hacia la expresión graffitera. En los municipios más populosos y/o pobres no existe prohibición expresa para graffitear. En cambio en las comunas de clase media o media alta la situación varía. Los escritores cuentan que algunas como Santiago, Providencia y Ñuñoa, que hoy prohíben el GHH, hace algunos años les daban libre acceso. Si bien aún La Reina o Peñalolén son más permisivas, hoy parecen retrotraerse al discurso uniforme, hiper normado y establecido, por parte de alcaldes y políticos específicos.

Un hecho interesante ha ocurrido en Santa Isabel, Plaza Italia y el entorno del supermercado Unimarc de Portugal, reconocidas como áreas graffiteras de alta visibilidad de la comuna de Santiago. Hasta el año 2002 contaban con tal prestigio que incluso el municipio permitía o pasaba por alto su uso. A partir de esa fecha fueron borrados murales de graffiteros nacionales y extranjeros de gran calidad y relevancia (ver imágenes 17, capítulo 3 e imagen 33, capítulo 4), con pintura de gran absorción al *spray*. Luego, a fines de 2003, tímidamente comenzó lo que designamos como "recuperación de zonas graffiteras céntricas". En calles aledañas a Santa Isabel (imagen 2, capítulo 5), como en muros cercanos a

Plaza Italia aparecieron algunos trazos con *spray*, que luego dieron paso a numerosas creaciones que se tomaron las paredes censuradas. Este evidencia que el GHH santiaguino termina imponiéndose por sobre la política municipal.

Son como paneles (muros como el de Avenida Ossa). (Fisek)

Algunos muros están muy predeterminados en la memoria de cada uno. (Alme)

Creo que hay que volver a tomarse Santa Isabel, de todas maneras. Hay una muralla muy buena, en la avenida, que tiene una plaza, y hacen graffiti ahí. Pero nunca hemos pintado nosotros por lo menos, ahí. Esa muralla es increíble, es muy grande y es muy bonita, es parte de una plaza y por ahí pasan autos. De repente veo lugares, aunque soy conciente que no estoy pintando, que son como re underground y a mí lo que me gustaría es volver a esos lugares. Me gustaría pintar, dejar un registro ahí. Algo muy parecido a lo que hace Vasko, que se presenta en una zona, en un lugar, que para él también está indicado dentro del entorno. Es un recurso volver a la individualidad en mi caso. (Bside)

Así el GHH encierra en su manufactura una nueva perspectiva urbana, pues propone un nuevo modo de construir o re-construir este espacio, desde su mirada, pues ante los ojos y el hacer graffitero la ciudad es otra, cualquier rincón se puede transformar en un lugar importante, para crear. Se modifican características lingüísticas, sociales y culturales del espacio. Se descubre, según Sepúlveda (2003), un mundo invisibilizado, que se reconfigura al detenerse y mirar las pequeñas y grandes piezas del puzzle urbano, coloreado callejeramente.

El graffiti local emerge como inscripción, como nueva forma de ver y sentir la ciudad, transformando las paredes en galerías abiertas, donde la pieza se convierte, junto a todo el espacio que la rodea, en una escenificación de la vida urbana (imagen 3, capítulo 5). Logra "embellecer con identidades personales la fealdad sin nombre de la arquitectura funcional capitalista" sostiene Sonik (2000) y al convivir con la ciudad letrada (Rama, 1984), potencia su multifonía y polisemia, porque es una voz más.

(El GHH) *le da color a la ciudad.* (Alme)

Al intervenir se recupera, se hace propio el espacio. La producción graffitera investigada permite ocupar espacios (vacíos o no) de racionalidad, de realidad, de contexto. Es una cultura de la calle que produce una resignificación urbana en movimiento, pues la ciudad se hace real en la calle, en sus elementos materiales. Se rescata la calle como parte fundamental de la vida.

Analizar el graffiti, nos recuerda Sepúlveda (2002), es como realizar una radiografía urbana, que rescata y promueve esta forma de expresión que es parte del patrimonio cultural urbano. Los graffiteros adquieren un repertorio y bagaje simbólico, con el cual pugnan e interfieren dialógicamente con la geografía de su ciudad. Con estos modelos de referencia, los graffiteros reeditarán un nuevo orden simbólico de y en la calle.

Pienso que el gusto por la calle es porque me gustan los íconos que tiene la calle. Yo creo que

está mal cuando dicen "ah yo soy marginal o soy rapero porque yo soy de la calle o soy de la población". Es una buena base en el sentido de experiencia que le tocó vivir. Pero si no te ha tocado tu podís sentirte representado por los iconos de la calle, encontrarle la belleza que por lo general los ciudadanos odian. A mí, en términos de diseño y de estética, me encantan las cosas que veo en la calle, más que lo que veo en la naturaleza, o en otro tipo de culturas. (Bside)

Las zonas graffiteras, como lugares culturales, y retomando a Sepúlveda (2003), poseen el sentido y resignificación que le otorgan sus protagonistas. Intervienen, transformando la ciudad en un escenario de creación. Al reencontrar estos lugares, los creadores santiaguinos, los constituyen en su paisaje, en su mundo en que se reconocen, y conservan como "lugares particulares que condensan significados individuales", como recuerda Blonda (2003). La intervención graffitera de Santiago se traduce en participación, actuación, intromisión, mediación en sus espacios, en sus calles, en sus rincones, en sus materias. El espacio, antes anónimo y aséptico, es transformado en lugar común y significativo (Mendiola, 2001), pues dejan su marca allí donde se encuentran, desde donde se movilizan cada día, en su barrio, en dónde viven.

Intervenís el espacio, ¿cachái?, o sea, hacís el espacio tuyo. De algo que veríai y no pescaríai, con esto gana. (Fisek)

El muro como soporte[98]

La escenificación graffitera se plasma inicialmente en el muro[99], transmutado en soporte matérico, en escenario de configuración.

Yo lo que hago es cambiar lo que tradicionalmente se podría conocer como arte, que sería un lienzo pintado, por el muro. Pero un lienzo pintado no necesariamente es arte tampoco, o de repente lo es pa' l autor y pa' mí no, entonces es demasiado subjetiva la cuestión. En el fondo es eso, es cambiar el soporte. (Alme)

(El graffiti) *pasa a ser de lo urbano. A veces uno pinta inconscientemente de lo que logra al final de la obra. Entonces se complementa todo, la arquitectura del edificio. Hay una parte*

---

[98] El soporte es definido en la plástica como el apoyo, lo que sostiene a la producción, lo que sustenta a la creación plástica o según Mendiola (2001), como el espacio, el lugar de ejecución, el escenario, visto como superficie blanca y sin marca, donde se plasma una representación, un motivo.

[99] En adelante al hablar de muro se aludirá al soporte en términos generales, a la vez que se enfatiza el mismo por dos razones: la mayor frecuencia en su uso frente a otros soportes y la permanente alusión que a él hacen los propios creadores entrevistados.

en que, si es edificio, ese muro se viene encima cuando la gente lo ve y es más visible que la misma entrada. A veces es inconscientemente. (Cub 2)

La inscripción, destaca Silva (1987), es inseparable de su lugar de ejecución, que es una superficie blanca –como sentido metafórico de ausencia de marca–. Los muros se transforman en telas, en receptáculos que permanecen inertes a la espera que un trazo que les dé vida (ver imagen 4, capítulo 5).

Es bonito (el graffiti). *La pared vacía es otra cosa, yo respeto a la gente que quiere tener la pared blanca, por una cosa de formalidad, está bien, porque a lo mejor pertenecen a un colegio o a una cosa así. Pero la gente que quiere que le pinten la muralla, pucha nosotros felices, lo hacemos con cariño.* (Saine)

Los muros vacíos y opacos de los barrios y calles de Santiago se cubren de voces, de formas y colores, conviertiéndose en refugio del artista callejero. Una pieza, aseguran sus autores, sólo tiene sentido en ese muro, en esa construcción, que se transforma estéticamente ante la acción del *spray*. Los muros hablan, "hacen ruido", y a la vez la creación habla con la pared, dialoga con sus cualidades (imagen 5, capítulo 5).

Y veís un muro, que hace ruido, es estrepitoso. Tenís una pieza que puede quedar bien, que en tu croquera dibujái y son ideas que están ahí en proceso y veís un muro que queda ideal para esa lo hacís. Igual siempre veo los muros antes de pintar, eso es lo que me gusta. A veces tienes que llegar y pintar, te pueden invitar. (Cub 2)

Es que pa'mi es un rollo muy distinto pintar solo. Yo y el muro y chao, no hablo con nadie. Si el muro es prestado hablo con los locos que salen de la casa, pero no, muy yo, el muro y nada, me ayuda a pensar cosas. (Alme)

El muro puede extenderse, como precisa Garí (1995), a otros constituyentes matéricos que corresponden a diversos objetos urbanos. Estos pueden ser fijos (puertas, cortinas metálicas (imagen 6, capítulo 5), techos, paneles publicitarios o de construcciones (ver imagen 7, capítulo 5), paraderos de locomoción colectiva, kioscos) y móviles (transporte público en general).

El soporte posee siete características –con sus variables–, que llamamos "factores de producción del soporte", las que influyen en su elección, en el proceso de producción y en la calidad final de la pieza. Esta clasificación nos permite describir el muro con precisión y relevar su influencia:

1. En cuanto a la movilidad esta puede ser fija o móvil. En este texto nos centramos principalmente en los soportes fijos, por ser el más usado en el período que nos interesa.
2. La ubicación es interior, si se encuentra dentro de un edificio o construcción, o exterior si se sitúa en la calle. Debido a la esencia callejera de la creación graffitera nos centramos en la ubicación exterior. Sin perjuicio de este hecho hemos incluido algunas producciones interiores por su calidad y a sugerencia de sus autores.

Por otra parte, la ubicación puede ser céntrica o periférica, si se sitúa en calles alejadas

del centro urbano. Este factor se conecta directamente con la visibilidad alcanzada por las creaciones. Tanto en las ubicaciones céntricas como periféricas los muros se ubican en calles o avenidas de alto tráfico peatonal o vehicular.

El graffiti es un impacto visual en la calle. (Fisek)

Ahora estoy pintando mi barrio, antes me gustaba pintar en el centro, por estos lugares. Pero ahora me voy a mi barrio, porque todos los muros son para mí, tengo piezas y me conocen. Igual la universidad a uno lo absorbe, la plata, los materiales. (Cub 2)

Es que depende del muro, todo es variable, si hay un muro que es bacán y va a ser importante, o va a estar en un lugar donde mucha gente lo va a ver, obvio lo vamos a pensar más, vamos a querer hacer algo mejor ¿cachái?, con unos conceptos, no sé. Pero a veces solamente nos juntamos y ahí vemos, "ya tenemos esto y esto y ya hagamos esto. (Zekis)

3. El tamaño del muro puede ser grande, mediano o pequeño. Dentro de los graffiteros participantes la mayoría prefiere los soportes de mayor tamaño, por la visibilidad que alcanzan y por las posibilidades de mayor espacio de creación que este les da. El tamaño mediano y pequeño del muro se prefiere especialmente cuando el autor tiene poco *spray* para pintar y/o cuando la creación debe ser rápida y precisa.

Yo prefiero un muro grande, porque causar impacto igual es rico. Si es más grande, más lo van a ver. (Fisek)

Si no hay espacio como pa' hacer algo bueno hago un mono, una cara. Con más espacio podría desarrollar más la idea. (Alme)

Pa' mí si es más grande más lo van a ver. (Fisek)

4. La textura puede ser lisa, cuando no existen mayores variaciones y/o imperfecciones en su superficie, o granulada-rugosa, como es el caso de muros de ladrillo o con estuco en relieve. Este factor es determinante en la cantidad de *spray* a utilizar, pues a mayor rugosidad e irregularidad se empleará mayor cantidad de pintura. A pesar de esto, por razones estéticas o de ubicación, algunos creadores optan por superficies poco lisas, apostando a resultados sensorialmente placenteros.

Hay texturas ricas (del muro)*, que con pintura aportan caleta.* (Fisek)

Si hay que pintar en la textura que venga, igual pinto. Pero hay una textura que es granulada que es maestra. Pero igual no soy exquisito por la textura, pinto donde sea. Pero me gusta ese granulado pequeño, que está hecho de cemento, y la pintura queda maestra ahí. (Cub 2)

A mí me gusta, en las bombas, que estén en adobe. Por ejemplo en una ocasión era una pieza plateada y en adobe, se ve rico. Y al lado había papel tapiz y con todo eso se veía la raja. (Alme)

También, en cuanto a la textura, existen soportes regulares, o de superficie más bien plana y otros irregulares, cuando son uniformes. Es el caso de la cortina metálica de una tienda, o de una superficie que tiene cortes y/o uniones del material. Las cortinas de almacenes son preferidas a la hora de ejecutar un *tag* o carácter rápido y sencillo, por el desafío que significa pues se pintan sólo en horarios en que la tienda está cerrada.

Sí, pero no mucho, (graffitear en lata) *porque para hacer una pieza completa es complicada, pa' una bomba sirve. Pero pa' hacer una pieza es más complicado, empieza tener más dificultades, donde son tantas capas de spray y no absorbe, no se seca muy rápido. En una bomba el trabajo se hace más fácil.* (Cub 2)

5. El estado del muro es variable, ya sea por su estado de conservación o por los materiales de los que está construido. Este aspecto es determinante al realizar una pieza. Además, el muro puede presentar o no restos de pintura u otros materiales como papel, pegamento, clavos, tornillos. Cuando los graffiteros se encuentran con estos elementos los incorporan a la composición, cubriéndolos de pintura o haciéndolos parte de los diseños. Es ideal si la superficie está cubierta previamente con pintura pues ya no se requiere emplear materiales para cubrir el fondo de la creación. También pueden existir otras piezas, colores o restos de estas, las que el escritor decide conservar o cubrir.

Estaba pensando si me preocupaba que el muro fuera de alguna característica en especial. Busco que el muro esté pintado o tenga una capa de pintura pa' no tener que hacer tanto trabajo. Pero igual cuando termino el graffiti y lo veo completo, si el muro le dio un toque más allá, otro plus, puta, la raja. (Fisek)

6. La presencia o no de "elementos estéticos preexistentes" como ventanas, puertas, cañerías, agujeros de salida de aire o líquidos, las que son incorporadas a la creación como recurso dinámico que enriquece el tema. Un ejemplo es el juego que hace Grin con los agujeros de salida de agua de los muros del Mapocho (imagen 8, capítulo 5).

A veces me gustan las cosas que, tiene que ver con la muralla, pero las cosas no solamente del dibujo, sino que la perspectiva que se produce con el entorno, utilizar tamaños reales, se continúa la perspectiva real, pero no siempre. Hay otras que son diferentes, pero a veces hacer cosas que parecen que son verdaderas, aprovecharse de las formas que pueda tener, el muro, que le dé mayor efecto de realidad a la cuestión que hago yo. (Grin)

Lo ideal es que cuando creas una pieza en tu blackbook y decís "me encantaría que tuviera una ventana acá o una puerta acá", es lo ideal. Pero encontrar eso es súper difícil, en que te den permiso, en tratar de hacer lo mejor posible en cuanto a tener tranquilidad y el tiempo que querái el muro. Generalmente terminái cayendo en donde se dio la cuestión no más. (Fisek)

7. Finalmente, el contexto estético inmediato y mediato al soporte se transforma en parte de la obra. El barrio o calle y finalmente la ciudad juega un papel fundamental como marco urbano. Y siguiendo a Riout (1990), nos preguntamos por los límites de una producción,

pues tanto el marco[100] como el encuadre[101] parecen cercenar violentamente su relación con el entorno. Coincidimos con Barthes (1986) en definir el graffiti como un discurso o *tracing* (proceso inconcluso) sin fin, que evita los límites impuestos por una racionalidad lineal, pues se toma el muro y los objetos que existen en la calle como parte de su propuesta. Incluso la vegetación, el cielo, los sonidos, los olores y texturas del lugar en que se pinta una pieza terminan por ser parte de la creación.

El graffiti, así como de algún modo toda la pintura mural, se ha liberado de la convencionalidad del marco y el encuadre, invadiendo incluso del espacio de otras actividades discursivas[102], y transformándolos con su lenguaje. Esta lógica rupturista es una metáfora de la liberación, de la ruptura con lo correcto y establecido normativamente (ver imagen 9, capítulo 5), al optar por un retorno a los orígenes de fronteras abiertas de las primeras producciones murales humanas y de una estética polisémica.

> *Eso es lo que hace mágico al graffiti. Yo encuentro que la pintura de salón o de galería es elitista en un aspecto. El graffiti no. Lo puede ver el compadre que tiene más dinero hasta al más pobre y le puede causar la misma sensación. Muros grandes, o los mismos elementos, por las imágenes, pueden dar las mismas sensaciones, y eso es bueno. Y es dinámico, no es encerrado en una sala.* (Cub 2)

Existe, entonces, una relación cercana e intensa de los productores con la ciudad, con sus construcciones antiguas, con sus calles, con su historia. Santiago es el marco, un marco sin fin, abierto según Zarzuri y Ganter (2003), y las calles son vitrinas de exhibición masiva y popular para las creaciones.

> *Pa' mi los íconos callejeros son los personajes que tu encontrái en la calle y los lugares donde acontecen cosas. Por ejemplo, llamaría ícono a Plaza Italia, como típico lugar donde tu vai y te encontrái con gente, o Bellavista en términos de lugares. En términos de personas, el basurero, los que agarran cartones, pa' mi esos son íconos más que construcciones. Son lugares, tipos de personas y también ciertas cosas estéticas que la ciudad tiene. El color de la ciudad es feo, pero es lindo. Santiago es feo, pero pa' mí es hermoso. Por ejemplo al ir caminando por l centro, sin mirar los adoquines y sin mirar las tiendas y sin mirar a la gente ¿te*

---

100 El marco adoptado tradicionalmente por Occidente, y por las artes de la imagen (fotografía y cine), para encuadrar una pintura es rectangular, en contraposición a las pinturas prehistóricas y a la visión humana. Esta visión puede interpretarse como estrategia para acceder a cierto control de la realidad.

101 Las causas y orígenes que han determinado el uso del encuadre en Occidente pueden ser variadas y pueden entregar elementos de análisis no sólo de aspectos matéricos del GHH, sino que también de los referidos a las coordenadas socioculturales.

102 Estas actividades discursivas corresponden a afiches publicitarios (de actividades culturales formales o alternativas y de tiendas comerciales), letreros y avisos institucionales o comerciales y señales del tránsito.

has puesto a mirar cómo son las puntas de todos los edificios?, es increíble. No tenía idea que en los edificios administrativos de Santiago había gárgolas, hasta que un día las descubrí. Esas son la suerte de belleza que tiene Santiago, de repente has pasado por alguna parte donde hay típico un callejón y ahí hace más frío que en otra parte, y decís "oh está más helado aquí". Tiene sus valores, que pa' mi son los elementos bellos que tiene la ciudad, son cosas bonitas. (Bside)

Para los creadores existe magia al elegir el lugar, que lejos de ser fortuito responde a diferentes razones.

Me cautiva que está en la ciudad (el graffiti). *Me gusta como pintura que está en la ciudad, porque tiene un marco obligatoriamente, no le puedes sacar el marco, aunque ya en una revista o un libro pueda salir el graffiti eso ya es otra cosa. El graffiti tiene un marco, tiene todo lo que lo rodea, el entorno.* (Grin)

Si no me toca elegir el lugar trato de generar un tema para el lugar. Ahora, eso no significa que el tema tenga relación con el lugar, sino que ver cómo lo voy a hacer para que se vea bonito en el entorno. Si estoy entremedio de un montón de basura no voy a pintar basura, puedo pintar cualquier otra cosa, hasta un mar, que no tiene na' que ver, pero creo que ahí se vería bonito. (Bside)

En ocasiones la creación graffitera es guiada por una óptica estetizante, que busca armonizar y embellecer un lugar elegido en juego con el muro, como ocurre en una pieza del Barrio Bellavista (ver imagen 10, capítulo 5).

Lo que me gusta ver es cómo las piezas funcionan en el entorno, eso me llama más la atención que un buen graffiti, o sea, yo puedo ver un buen graffiti, increíble, pero si yo veo que el entorno donde está puesto no calza, como que se me cae. Y pienso 'pucha, es muy bueno, pero no debería estar aquí, debería estar en otra parte'. (Bside)

En otros casos el lugar es menos importante para la creación, frente a la acción de producirla.

Pero tu pieza, aunque estuviera sola, sin nada, hablaría por sí sola. Además, yo no soy tanto de buscar un lugar o hacer algo para el muro, pero si se da, es rico. (Fisek)

La calle, el muro y la ciudad, al constituirse en espacios graffiteros ¿adquieren carácter público o privado? Lejos idealizaciones visuales, de postal, turísticas y televisivas que de Santiago se muestran repetidamente, las calles son algo más grises y mecanizadas. La civilización industrial parece ser por definición fea, árida, inhóspita, antipoética, en especial los innumerables muros y soportes que demarcan muchos de nuestros recorridos cotidianos, a pie, en metro, bicicleta, taxi, micro, colectivo o auto.

Los muros son metáforas de la división entre el espacio público y el privado. Espacios que confunden sus sentidos ante la rigidez normativa.

El graffiti es eso, si no es ilegal ya pasa a ser como muralismo. Igual podís hacer graffiti así, pero yo creo que las raíces del graffiti son eso, no pedir mucho permiso y hacerlo, ¿cachái?. Obvio que es una güeá que no la podí controlar, porque también nunca el graffiti va a ser arte, porque el graffiti es graffiti no más, o sea, porque un gallo vaya y raye un auto, puta' va a estar mal la güeá, pero es graffiti, así es el graffiti. Yo ya no trato de hacer eso, trato de no rayar casas o lugares donde sé que le voy a hacer daño a una persona. Rayo cosas públicas, no monumentos, espacios públicos, lugares que son parte de la ciudad o del Estado también. (Zekis)

Es acceder a los espacios públicos para expresar en serio lo privado. (Sonik)

El GHH se convierte en desobediencia de lo cerrado, abriéndose a los transeúntes, es recuperado convirtiéndose en realmente público y de todos. Lo privado, lo particular y personal ha traspasado su área de dominio invadiendo lo público. Las producciones graffiteras santiaguinas hacen de las calles lugares abiertos, gratuitos y democráticos, donde la propuesta mural es regalada al que la desee descubrir.

La concepción graffitera del espacio urbano consiste en una nueva manera de mirar, transitar, valorar, rescatar y apropiarse de los múltiples espacios de Santiago. Ya no sólo existe el centro, pues los barrios y rincones más olvidados son descubiertos por el ojo atento de estos creadores que buscan el lugar preciso.

Tiempo urbano intervenido

A la vez que la ciudad es intervenida, es interpelada la concepción temporal totalizante[103] desde la voz de diversas temporalidades[104] o ritmos, entre las que habita el GHH. Se restituye algo del mestizaje original, por tanto de tiempos provenientes de múltiples racionalidades y subjetividades. Es por esto que hablamos de una neo temporalidad en la creación graffitera.

El mundo graffitero es un universo icónico. Las imágenes penetran el inconsciente individual y fuerzan, de alguna manera, al individuo a disfrutar, a salir de la temporalidad lineal. Se recuperan y validan así tiempos intuitivos, originado en conocimientos intuitivos, en otras y diversas percepciones del tiempo, más cercanas a las emociones o deseos personales.

La cultura del placer en el GHH es causa o efecto de una ética del instante, de una acentuación de las situaciones vividas, que se agotan en el acto mismo y que no se proyectan a futuro. El placer de este instante eterno[105] expresa la conciencia de lo trágico en el día a día,

---

103 Esta concepción, que busca imponerse como perspectiva única del tiempo, se sitúa desde una lógica de narrativa lineal, cristalizada en la imagen del relato, en que se suceden pasado, presente y futuro en una sola dirección, o tiempo histórico.

104 En esta hibridez temporal, que proviene de diversas culturas, se reconocen el tiempo barrial o doméstico, el tiempo del centro de la ciudad, el tiempo de las instituciones y el tiempo de la tecnología, que es por cierto el más veloz y complejo. Estos tiempos transcurren a diferentes velocidades y en diversas lógicas, no necesariamente lineales, o cronológicas.

105 El concepto de instante eterno pertenece a Maffesoli (1997).

porque lo trágico, de la aceptación del destino, de la existencia por lo que es: precaria y finita. Todo goce al ser precario es más regocijante.

> *Estay solo* (cuando se pinta en la calle), *es raro, no existe calle, no existe gente, eso es tuyo, ese espacio en ese momento se vuelve tuyo. Es increíble, tu podís estar con miedo y decir chuta estoy pintando un ilegal, pero a los diez minutos, si viene un paco le decís "oiga déjeme tranquilo si estoy pintando". Nadie se te puede acercar, es tu espacio, es tuyo y te lo tomái. Te adueñái de eso en ese momento, hasta que terminái de pintar y mirái pa' los lados y decís chuta o pa' allá está la Alameda, pa' allá está la Moneda. "Oye, cacha donde estamos parados haciendo este ilegal". En ese momento hasta el dolor físico se te inhibe, luego viene el agotamiento, porque si te dai cuenta muchas veces es subir y bajar escaleras, estái todo el día pintando y el movimiento, físicamente, todo lo que significa.* (Bside)

Reconocemos en la creación graffitera, por su carácter de instantaneidad y experiencia estética, la peculiar dimensión temporal del juego, enfatizada por Schiller (1963). Lo lúdico del graffiti alude a lo súbito y momentáneo de la experiencia de la belleza. No implica que el hombre pierda –en el juego graffitero– la conciencia de su ser, sino que experimenta el don del momento, de la libertad del tiempo, alcanzando una intuición más completa de su humanidad.

Así, el GHH santiaguino carece de relato, de narrativa, pues está en el ahora, en el instante eterno. El antes, el ahora y el después pueden coexistir, ser simultáneos y a la vez dar cabida a la conexión de otros momentos en el instante de la creación. Este el instante preñado, como lo nombra Barthes (1986).

Este tiempo de creación parece ser eterno al ser capturado durante la creación graffitera. La temporalidad cronológica no es válida, pues el instante le pertenece al creador y este lo transforma en eterno. Aquí el graffiti, visto como juego, se sitúa en el límite entre lo ideal y lo real, entre ficción y realidad; y por tanto opta por una esfera espacio-temporal propia.

> *Yo creo que me he agotado mentalmente* (pintando una pieza), *pero ese agotamiento mental pasa más por el agotamiento físico. Tú llevái el problema resuelto, cuando te toca improvisar, en el momento, ahí puedes tener un agotamiento mental de decir chuta no está bien esto, pucha no es lo que yo quiero expresar, no está quedando como yo quiero y ahí te puedes empezar a agotar y lamentablemente cuando a mí me llega ese momento paro y puede que pare hasta pa' no volver de nuevo y deje esa cuestión hasta la mitad. A mí me ha pasado más de un par de veces. Pero cuando es físico no, si estoy cansado físicamente me voy y al otro día puedo seguir. Es por ese lado, por una cuestión del momento de que tú tenís que crear en ese momento, si ya venís con el problema resuelto no, no es tanto.* (Bside)

El instante eterno también se reconoce en el carácter efímero del GHH, al regresar a lógica de creación donde todo es único e intenso, se gasta y se borra, asegura Phase II. Las piezas caducan velozmente por deterioro (clima y terceros) y por necesidad de novedad. Esta producción es constante renovación y cambio, generando una metamorfosis visual permanente. Este rasgo, que para algunos escritores aparece como desventaja, puede ser valorado en su dinamismo, mutación y relevo.

Igual me gusta que dure su tiempo (la pieza), que dure un tiempo más o menos largo, pa' que la gente lo vea. Y una. Na' que ver que uno gaste esa plata en algo que al otro día ya no esté, o pase poco tiempo. Aparte que hay miles de paredes todavía sin pintar, pa' qué vai a tapar un graffiti, pa' ser más visto, más famoso. Esa no es la idea. Es muy difícil que algo permanezca en la calle, sin que te lo rayen o que venga una propaganda política y lo borre, ¿cachái?. No estoy diciendo que la política valga callampa. (Yalus)

Las piezas tienden a ser perecederas, desapareciendo en el ajetreo que las vio surgir. Esta fugacidad mural puede ser de horas, días o meses. Algunas excepciones rompen esta lógica, perdurando más de un año, en especial al ubicarse en sitios poco transitados, no estar prohibida, o ser piezas muy valoradas por la comunidad graffitera, como ocurre con los *floop* de Zekis, que usó el *tag* de Mia y Stent, en Bilbao con Tobalaba. También es el caso de un hermoso graffiti de Cub2, pintado en Mac Iver, que no fue cubierto totalmente, tal vez como una forma de preservar las aves características de su trazo (ver imagen 11, capítulo 5).

Es muy difícil que algo permanezca en la calle, sin que te lo rayen o que venga una propaganda política y lo borre, cachái. No estoy diciendo que la política valga callampa. (Yalus)

El carácter espontáneo del GHH santiaguino este se compensa con la alta visibilidad que logran algunas creaciones.

También es una lata pintar y que lo borren en las calles, pero al final en un año en la calle o dos años en la calle lo va a ver tanta gente como que si el cuadro dure pa' siempre. A lo mejor el cuadro va a durar cien años en mi pieza y lo van a ver cien personas, y este va a durar a lo mejor un año en la calle y lo van a ver mil personas. (Grin)

Lo pasajero de estas creaciones opera de diferentes formas. El hecho de que la pieza sea ilegal[106] –o en un muro no autorizado– ocasiona que rápidamente los dueños de la pared o las autoridades encargadas las cubran con pintura. En otras oportunidades en que la pieza –por sus dimensiones o por falta de tiempo y/o pintura– queda inconclusa es cubierta por otros jóvenes o *toys* (juguetes), que buscan llamar la atención o sólo intentan anular la acción de los verdaderos escritores.

Igual nos duran (las piezas), *afortunadamente. Hay algunas que tienen un año y dos y están en sectores que son bien concurridos igual. Así los cabros respetan, es ley entre escritores, no deben tapar* (una creación) *si no van a hacer algo mejor.* (Yalus)

Este sello de fugacidad acentúa su naturaleza sutil y subterránea de la obra graffitera,

---

[106] En Santiago la práctica graffitera puede ser de dos tipos a) ilegal, cuando se plasma en espacios y soportes prohibidos y b) legal, cuando se concreta en muros y sitios interiores o exteriores autorizados por sus propietarios. Este último modo es preferido por los escritores pues es el que les da más tiempo para realizar piezas de mayor elaboración y calidad plástica y simbólica.

pudiendo alcanzar categoría estética, al ser un concepto sensible, que conecta con la delgadez, la delicadeza, lo tenue, lo leve, lo transparente y lo frágil. De esta forma, la brevedad de una obra graffitera cobra sentido como aparición, como jugarreta momentánea, que se esconde y aparece entre las calles y nos obliga a mirarla. Pero cuando volvemos por ella, para proseguir el encuentro visual, el muro ya se ha vaciado de colores y ha retornado a su monotonía. Entonces, se genera la necesidad del reencuentro y volvemos a interrogar a ese muro o a otros, en busca de nuevas y desconocidas imágenes que nos sorprendan.

Los destruían (los graffiti), *sino no habríamos pintado, la idea es que sea pa' siempre.* (Grin)

Una evidencia de esta forma de percibir la temporalidad es el reemplazo de una pieza por otra. Este evento se convierte, en ocasiones, en un juego descuidado de dejar restos o detalles de la pieza previa, provocando la coexistencia del presente de la nueva creación con destellos de imágenes pasadas (ver imagen 12, capítulo 5).

Otra estrategia a la que recurre el lenguaje temporal graffitero es la localización espacial de la pieza en soportes y espacios cuya lectura es obligatoriamente en movimiento, como ocurre con los soportes móviles (micros y/o trenes).

Estas nuevas formas de espacialidad y temporalidad de la producción graffitera constituyen formas diferentes de estar y habitar la ciudad, entre muchas formas. Este habitar graffitero tiene sentido en lo urbano, en que es mirado por otros, produciéndose un encuentro indirecto entre el productor y el que transita por la calle.

Encuentros y desencuentros con el transeúnte santiaguino

El texto graffitero en Santiago, lo pretenda o no el escritor, establece una relación con el transeúnte, que de mero peatón llega a asumir el rol de espectador. Entre la creación y quien la mira se puede producir, luego del primer encuentro, un diálogo más cercano. La primera impresión que provoca la obra, al ojo del transeúnte habitual, es la de una imagen de gran hermetismo, complejidad y colorido. En este punto no es posible saber si la pieza dice algo, propone o critica, así como tampoco dónde se ubica social y culturalmente el creador para presentar su pieza.

El graffiti Hip hop es ese cuento de expresar lo que sientes o lo que querís expresar, que en el fondo es tu nombre, principalmente. Esto tiene relación con dejar o tratar de que quede tu nombre plasmado de alguna forma interesante y de que llame la atención a la gente. En mi caso se entiende el estilo y logra trasmitir que es Fisek. (Fisek)

Esta producción muchas veces toma distancia de sus creadores y es dirigida abiertamente a los que miran y transitan. Los escritores eligen momentos o lugares especiales para decir en la voz del *spray* ¡aquí estamos!, para expresar su nombre y su mundo. El autor no es propietario del texto graffitero, como no lo es el autor del texto escrito según dice Barthes

(1971), pues sobrepasa los controles del yo que escribe. El texto graffitero disminuye la distancia entre la escritura y la lectura para inscribirla dentro de una misma práctica significante, donde los sentidos del que produce y del que contempla se encuentran. El texto mural solicita del lector una colaboración práctica, no sólo consumir sino producir el texto, ejecutarlo, deshacerlo, ponerlo en marcha.

Incluso existen graffiteros que junto a reconocer que su pintura apunta más hacia a una satisfacción personal, aceptan el hecho de que es una obra expuesta a la mirada de los que pasan por las calles.

> *No necesariamente lo estoy pintando para la gente. O sea, yo lo pinto para mí, pero siempre estoy consciente de que va a ser visto.* (Bside)

Otros autores otorgan similar importancia a la exposición pública de sus creaciones y a la necesidad de crear para sí mismos. En esta dualidad cobra mucha importancia tanto la calidad de la obra como la capacidad de provocar al transeúnte con una pieza que se vea y le diga algo.

> *Hay gente que lo hace por la fama* (pintar graffiti) *y hay gente que lo hace sólo por el arte. Claro que hay fusiones de los dos. Nunca va a ser blanco o negro la situación, siempre hay 250 series de gris entremedio.* (Sean)

> *Lo ideal es tratar de complementar la precisión con el contenido, para que por un lado llame la atención y deje algo. Nosotros recogemos las raíces y lo adecuamos a nuestra cultura pa' cambiarla, siempre evolucionando.* (Kwes)

> *Yo tampoco busco en el graffiti y que lo vean y ¡ah, Tweety! no. Me gusta que vean algo bacán, colores, formas y todo eso y el wild style puede agarrar una letra de muchas variadas formas, pa' todos lados, al revés.* (Tweety)

La pieza graffitera es un llamado de atención en medio del ajetreo cotidiano, que busca ser vista y causar impacto. Es una producción cultural que saluda y se regala en la calle. De allí que a la hora de elegir el soporte el autor potenciará el grado de visibilidad que este tiene.

> *Me gusta pintar en lugares que me gustan. Depende de lo que yo quiero hacer, a lo mejor es en una calle importante, que se va a ver desde las micros. A veces hemos querido pintar en el centro, que todos lo vean. Por ejemplo, hemos pintado en Plaza Italia cuatro veces. Pero a veces pinto, no sé, en una playa desconocida, que yo he ido no más y ahí tiene otras características, no sé, en mí y en el lugar, todo puede ser diferente.* (Grin)

> *Me gustan* (soportes o lugares) *los que están en la calle, en plena avenida, por donde pasan las micros, o donde lo ve mucha gente, ¿cachái? Yo no tengo un lugar favorito, me gustan sí, más que el lugar, el soporte, de qué están hechos, me gustan las cortinas, o las micros.* (Zekis)

> *Mientras más se vea mejor, ajeno a que igual termine de pintar en una cancha cerrada y que no vea nadie, chao. Es por una cuestión mía, pero si se puede ver más y es un lugar más*

transitado, mejor. Pienso qué rico sería poner mi nombre, que quedara, qué rico sería que otra gente lo viera. Me importa el lugar, que pasen tantas micros, que sea tan visto es un plus. (Fisek)

La intencionalidad comunicativa del graffiti santiaguino puede ser explícita, como en contenidos directamente políticos, sociales o personales; o implícita, al expresar críticamente la subjetividad de su creador. En su enigma atesoran perspectivas poéticas, con fuerte acento en la cotidianidad, de motivación personal, satisfaciendo necesidades de expresión. Independientes o alineados, revolucionarios o no, hombres o mujeres, usan los trazos como marcas propias, imprimiendo cierta estilística cuestionadota que no deja de admirarnos.

También tiene una intención comunicativa (aludiendo al graffiti con mensaje "más político"), *tal cual el otro graffiti, que es mucho más explícito y tal vez hace un llamado de atención a la gente como pa' que vaya a algún lado a protestar. Es que lo encuentro súper bien, si tenís algo que decir por qué no decirlo a través de un mural o de un graffiti, es súper válido. Aparte, he visto cuestiones re buenas, onda técnicamente.* (Alme)

Esta falta aparente de propósitos y cripticidad excesiva del mensaje es algunas veces cuestionada, e incluso autores como Zarzuri y Ganter (2002) aseguran que no existe mensaje explícito ni menos político. A la vez reconocen que otros grupos como Legua York[107], tienen una mirada más colectiva y política.

Estamos haciendo arte para recuperar arte perdido. (Lulo)

Yo creo que pintar por pintar es darle un visto bueno a este sistema que estamos viviendo. O sea hacer algo de colores así, que no tenga ningún significado aparente o esté demasiado oculto, es como estar con el sistema. (Yalus)

El GHH, como otras expresiones estéticas, tiene contenidos y sentido crítico, desde una perspectiva personal y subjetiva; ético o estético. Este carácter posibilita la existencia de piezas profunda y abiertamente cuestionadotas, hasta una que se preocupa más por problemas relativos a la belleza.

Empecé a pintar de ver y de que todos ven una cuestión y no saben quién es. Da lo mismo, es bueno eso, que todos puedan ver. Era lo que me pasaba a mí cuando los veía (graffiti). (Grin)

Ante la provocación visual de la obra graffitera la reacción del transeúnte es muy diversa. El que camina por la calle muchas veces ni siquiera se percata de la existencia de una pieza. Al producirse la conexión de la mirada con la obra mural, el peatón reacciona, deteniéndose y observando las imágenes murales. En este instante puede adoptar una actitud de

---

107 Legua York: agrupación de música *rap* y cuyos integrantes a la vez son graffiteros. Viven y son activos promotores culturales de la población La Legua, en la comuna de San Joaquín.

indiferencia, rechazo o aceptación, a nivel perceptivo, intuitivo o emotivo. Si idealmente, este improvisado público, se da el tiempo de seguir viendo la creación se inicia una suerte de contemplación, de atención selectiva, en la que es factible una mayor conexión de la obra y su sentido. En ese momento quien contempla puede recoger, a nivel subjetivo, algo del mensaje original que la obra atesora en su composición, al generarse una apertura estética que moviliza el placer o displacer personal.

> *O sea, dependiendo la persona* (explicar la pieza al que mira), *hay gente bien ignorante y bien cerrada a cosas nuevas. O sea, como no lo entienden al tiro lo rechazan y critican y dan una opinión súper vaga, onda "oye, pero qué es lo que dice, que raro, que feo", "por qué no haces un paisaje con árboles y casitas". Como no lo entienden tienen una reacción güeona, y no te dan ganas de empezar una conversación, de explicar lo que estái haciendo. Pero hay otro tipo de gente que llega con una intención de saber, no de criticar. Entonces, a ellos les explico y me gusta, dar a entender lo que hago ¿cachái?, aunque siempre quedan con cara de ¿qué cresta quiso decir? Pero así y todo, es cómo explicarte, algo que finalmente ni yo lo tengo claro, es cómico.* (Fisek)

Ahora bien, la actitud y acogida de una pieza dependerán de disímiles factores. La iniciación del potencial transeúnte, afirma Lani-Bayle (1993), es muy fuerte y va más allá de la forma, de leer, o no una obra. El leer exige, en ocasiones, llegar al límite de lo indescifrable, pues el autor comunica lo hermético, un esbozo de sí mismo. La comprensión dependerá de cuestiones como el conocimiento del tema, la cercanía con sus productores, la frecuencia de visibilización de la pieza, la percepción, sensibilidad y conocimiento más o menos abiertas a nuevos y diferentes estímulos, las preferencias estéticas, etc. El juego de estos factores se traducirá, entonces, en cómo es recepcionada la propuesta.

> *Primero se asustan* (los dueños de la pared), *porque el graffiti se digiere de a poco. No es como una cuestión que gusta al tiro, no, onda si te gusta empezái de a poco.* (Fisek)

El GHH puede convertirse, siguiendo los aportes de Pareyson (1987), en una experiencia estética que nos enseñe a ver con ojos diferentes, al adiestrarnos en el juego de la descomposición de las relaciones habituales, y gozar repentinamente de una superficie llena de diseños, del ritmo de un hacinamiento de letras, de los colores de un material. Estos momentos de contemplación resultan fecundos si hacemos de ellos pausas imaginativas, como amplios respiros de la fantasía. Entonces, el objeto encontrado estimulará la reflexión y juicio.

> *Nos pidieron que hiciéramos algo de los niños, de la paz y lo hicimos en nuestro estilo, era una muralla increíble. Hicimos unos monos y yo hice un negrito como de la paz. Y de un día pa´ otro venía gente y decía "esto tan violento" y empezaron a aparecer unos monitos de las manos encima de los graffiti. Esperaban un mural con animalitos, no esperaban un graffiti, y vieron las letras y les dio miedo lo que no entendían.* (Fisek)

> *No somos personas especiales, cualquiera puede empezar a hacer graffiti y yo soy espectador de los otros graffiti.* (Grin)

La contemplación de la pieza es resultado de la interpretación, que consiste en ponerse en el punto de vista del creador, en recorrer de nuevo su labor hecha de intentos e interrogantes. Por tanto, necesitamos determinar, en el origen de la forma graffitera, una intención formativa, y seguir su aventura, su curso y su solución.

> (El graffiti) *es bonito. La pared vacía es otra cosa, yo respeto a la gente que quiere tener la pared blanca, igual, por una cosa de formalidad, está bien, porque a lo mejor pertenecen a un colegio o a una cosa así. Pero la gente que quiere que le pinten la muralla, pucha nosotros felices, nosotros lo hacemos con cariño.* (Saine)

El graffiti Hip hop en la ruta de una estética contemporánea

Luego de la interpelación a mirar el GHH proponemos reflexionar en torno a si este se aproxima al arte o al vandalismo. Para algunos esta expresión mural contemporánea sólo merece ser sancionada y erradicada de las calles de la capital. Para otros, que se muestran maravillados al descubrir las piezas graffiteras en su plenitud, este no tiene nada que envidiarle a grandes obras plásticas.

Más que responder desde la reflexión teórica tales cuestiones la opinión de los graffiteros en relación a sus producciones, así como sus creaciones resultarán de gran valor a la hora de sugerir posibles respuestas.

En cuanto al carácter artístico del graffiti, este no suele ser un tema a discutir por los cultores y al consultarles sus respuestas fueron variadas. Recogiendo algunos aportes de la teoría del arte la creación graffitera podría ser considerada obra de arte[108], afirmación con la que coinciden algunos graffiteros, por su valor expresivo y creativo.

> *Qué es lo que no tiene que no te hace decir que es arte. Yo miro la muralla y se me ocurren mil preguntas, que me hago en mi cabeza, la técnica que usó, cómo la hizo, a dónde habrá obtenido estos diferentes tipos de colores, son acrílicos, son aguados. Me dice mucho una muralla, ¿entiendes?. Se puede ver además, la parte conceptual que tiene ver una obra, cuando está bien hecha y cuando un artista tiene convicción. Cuando tiene la convicción de saber lo que está poniendo ahí encima y saber lo que significa y se va sabiendo.* (Sean)

> *Esto* (un graffiti) *es una pieza pa' mí, es una obra de arte.* (Saine)

> *Es que al graffiti lo amo tanto como pa' elevarlo a categoría de arte sublime. Si tengo que hacer el esfuerzo pa' llegar a ser eso lo haría. Bueno, el escritor es un artista. Y eso lo hace*

---

108 El GHH santiaguino puede ser visto como arte, pues está constituido por todos los elementos que Abrams (1954), en su esquema analítico, define a la hora de caracterizar una obra de arte: obra, artífice, naturaleza y público.

también mágico. Eso tiene el graffiti, yo encuentro que la pintura de salón o de galería es elitista en un aspecto. El graffiti no, lo puede ver el compadre que tiene más dinero hasta al más pobre y le puede causar la misma sensación. Muros grandes, o los mismos elementos, por las imágenes, pueden dar las mismas sensaciones, y eso es bueno. Y es dinámico, no es encerrado en una sala. (Cub 2)

Él siempre ha tenido esa sensibilidad, cuando íbamos a veranear se sentaba en una roca y dibujaba y dibuja precioso, no solamente graffiti, hace cuadros muy lindos, es bien artista, estoy bien contenta. (Mamá Saine)

Sí creo que sí. Creo que el intérprete, el protagonista del graffiti, el que hace el graffiti le da el arte. Porque pa' mí el graffiti es un sentimiento, sentimiento y oficio. Y es arte porque yo encuentro que mi graffiti se hace con emoción, con sentir, con esfuerzo, hay muchas sensaciones que lo hacen ser, que configuran al graffiti en sí. A Cub 2 lo configura, todo el vivir mío. Y eso creo que ya es arte, porque estay en el proceso creativo y cualquier creación es arte, más si hay un sentir profundo, pero profundísimo. Porque más encima no es sólo el graffiti, están los MC, los DJ, que componen este movimiento artístico y que todos van a algo, convergen a algo, en hacer las cosas bien. No sé si a algunos los agarra con tanto sentimiento o a otros no sé por qué lo harán, pero lo hagan porque lo hagan es arte. Se manifiesta de una forma que no es tradicional, puede ser innovador como arte y más encima que es genuino, es un fenómeno. (Cub 2)

Otros, a pesar de reconocer el sitial artístico de la producción graffitera, no se consideran así mismos como artistas. Incluso una de sus aspiraciones es lograr expresar la honradez creativa, evidenciada en la valoración del acto de crear más que la opinión del público.

Esa es una discusión que yo he tenido con mucha gente que de repente me dice tú soy un artista y de repente digo sí, puede que sea un artista, pero en ese sentido yo no soy espontáneo. O sea, me expreso, trato de expresarme, pero no consigo esa espontaneidad que en una tela un Balmes o un Matta lo pueden conseguir. Esa honestidad del artista y de la mano frente a la tela, no. Puedo pintar lo que yo creo, lo que a mí me fluye, pero estoy consciente de que alguien lo va a ver, de alguna manera tengo el bichito ahí de que 'ojalá que les guste, ojalá que esta güeá deje la crema, que a la gente le llame la atención' o que digan ¡pucha que le quedó bonito. (Bside)

Y están los que creen que el arte es una categoría que no explica la creación graffitera, pues esta se origina, desarrolla y dialoga con la ciudad desde otras posiciones, espacios y lógicas. Además, la producción es reconocida por la amplitud en sus posibilidades expresivas, por lo que forzar el reconocimiento de un carácter artístico es visto como una limitación más que como una posibilidad de apertura a la validación social de sus obras.

El graffiti al final es algo tan grande y amplio que uno puede hacer graffiti de muchas maneras, no solamente haciendo unas letras enredadas, ¿cachái? (Zekis)

La palabra arte no la entiendo. Mucha gente habla y manipula esa palabra como si fuera lo

máximo, tiende a dividir. Me molesta. El graffiti es lo que es, si lo quieres llamar arte es cosa tuya, yo no pinto para que mis creaciones sean consideradas obra de arte, me da lo mismo. (Fisek)

La naturaleza y materialidad mural y pública de la creación graffitera la dota de identidad propia, como enfatizan Zekis y Grin, la que va más allá de la discusión en torno a si esta expresión es o no arte. Se define por sí mismo y por las condiciones materiales y culturales en que es producido.

Entonces el graffiti no es arte necesariamente, el graffiti es lo que está en la muralla, es eso. (Grin)

Nunca el graffiti va a ser arte, porque el graffiti es graffiti no más. (Zekis)

La pieza graffitera produce en el transeúnte una experiencia estética –relativa a la sensibilidad o al gusto– de diferente índole. Esta facultad de impresionar, causando impacto en el espectador se debe a que la creación, como destaca Fisek, es una mezcla de elementos visuales y significativos novedosos y provocadores.

(El arte tradicional) *busca parámetros estéticos y todo eso. Los parámetros estéticos son diferentes* (en el GHH) *y si buscas comparar otro lenguaje con este vas a llegar como a un mutante.* (Fisek)

Estos recursos que confluyen en la obra graffitera generan sentimientos relativos a alguna o varias de las categorías estéticas: belleza o fealdad; dramaticidad o comicidad; grandiosidad –lo sublime– o trivialidad y especialmente novedad. Tal placer estético es continuación de algún estímulo sensorial –de las sensaciones– que experimenta el autor, que le produce emociones –sensibilidad– y se constituye en una forma de pensar las imágenes que produce. Gracias a la fusión sentidos, sensibilidad y razón se sienten las sensaciones de la creación, en tanto son inteligidas, por la razón sensible.

Entonces, el GHH es un nuevo tipo de expresión estética, lo que sugiere más que dar certezas y determinaciones conceptuales, insinúa posibles ópticas para aprehender su pluralidad comprensiva. Estéticamente la creación se genera en torno a un nuevo orden.

Yo cacho que esa cercanía (con el arte) *se da por una cuestión de técnica, más que nada, porque alguien tiene buenos trazos, buena técnica y sabe sacar volumen y todo el cuento, ¿cachái? Más que eso, cada uno sabrá si lo suyo es arte o no. Finalmente, si haces graffiti para lograr ser considerado artista estas cagao.* (Fisek)

¿Cómo es este nuevo orden en el GHH de Santiago? Es menester recurrir a Mosquera (1995) que, al hablar de algunas manifestaciones marginales al arte selecto, asegura que estas se tratan de otro orden, que subvierte los sistemas dentro de los cuales y para los cuales los signos fueron creados. En el lenguaje graffitero las letras, las iconicidades y las plasticidades, como formas, son descontextualizadas, mezcladas, y arrojadas dentro de una nueva y enigmática construcción simbólica. Así como en el caso del "enciclopedista chino" de Borges (1996),

los graffiteros crean sistemas de clasificación que responden lógicas diversas, que cuestionan nuestro conocimiento y van más allá, desestabilizando las significaciones habituales que les asignamos a determinadas formas, lugares e incluso objetos como precisa Zekis.

> *El graffiti es eso, totalmente distinto, es como que cambia las cosas, pintar una micro y que la micro ande pintá, no sé, se va de todo parámetro y que más encima sea una pintura bacán, no sé. Sería bacán que anduvieran las micros así.* (Zekis)

La producción graffitera posee algunos atributos distintivos y provocadores que lo caracterizan como nuevo orden estético:

- Admite en su generación y recepción el carácter de obra abierta. Siguiendo la lógica propuesta por Eco (1979) para analizar la apertura de una obra, identificamos dos ámbitos de cualidad en la producción graffitera:

a) La apertura de primer grado, en el momento de la creación de una pieza, en que el graffitero ejerce "actos de libertad consciente", instaurando su propia forma de concebir las imágenes, sin estar determinado por modos definitivos de la organización compositiva. La intención del escritor de mostrar su obra se potencia con la apertura formal y conceptual en que se genera.

b) La apertura de segundo grado, producida durante la recepción, enfatizan los mecanismos de apertura y goce estético, pues los graffiti son "obras no acabadas que el autor parece entregar al intérprete más o menos como las piezas de un mecano, desinteresándose aparentemente de adónde irán a parar las cosas". El GHH se presenta de esta forma como un mensaje indefinido, como una forma organizada como posibilidad de varias organizaciones confiadas a la iniciativa del intérprete callejero, siguiendo la perspectiva de nuevas racionalidades y subjetividades. Estas obras piden ser revividas y comprendidas como obras "abiertas" que son llevadas a su término por el intérprete, o transeúnte, en el mismo momento en que las goza estéticamente.

- Aparecen indicios de un nuevo romanticismo de carácter visual en que el graffitero es un nuevo romántico.

Esta nueva forma de vivir el romanticismo en las calles de Santiago, a pesar de inspirarse en los ideales originarios del siglo XIX, dotan al creador de una forma particular y a la vez heredera de esos días.

El primer rasgo romántico que distingue a la pieza es su arraigo en lo subjetivo y supone una ruptura con un orden anterior y con una jerarquía de valores culturales y sociales, en nombre de una libertad auténtica, de la forma y el trazo. En su desarrollo técnico y estilístico el escritor desarrolla una manera de sentir y de concebir al hombre, la naturaleza y la vida. Como nuevo romántico se opone a la separación de sentimiento –o subjetividad– de la racionalidad, concibiendo su obra como un puente mágico entre estos dos mundos, por los que transita cómodamente y sin restricciones. Logra unir, como explica Phase II, lo que se sueña con la realidad de pintar un muro.

Es producto de la subjetividad (el GHH) *que se apropia de experiencias* (conocimientos,

necesidades e intereses, ilusiones) *y las traduce en imágenes, que se aprecian como irreales, oníricas, sentidas, soñadas, emocionadas, en creación de un universo simbólico: reinvención de sus imágenes, de su caudal simbólico. Se une sin conflicto sueño y vigilia. Es multiplicidad de fantasías humanas.* (Phase II)

En su derecho a recrear mundos el GHH representa una síntesis de intelecto e imaginación, de mecanicismo y finalismo. Así como para Schiller (1963) el juego es el resumen del instinto sensible y del instinto formal, la pieza graffitera se convierte en un puente entre el ámbito sensible y una racionalidad abierta. He aquí el placer que despierta el graffiti, que lúdicamente conecta dos ámbitos aparentemente disociados. Lo que el graffitero siente se hace real y visible, se significa, en las imágenes murales. Por medio de las ficciones del juego graffitero se llena esa región intermedia entre los hombres y las cosas.

El centro, el principio de organización de la creación es el graffitero (a), concebido como individuo, de allí el carácter profundamente introspectivo de la producción. Crear es un viaje, de allí provienen los universos particulares de cada pintor. El arte del graffiti, como capacidad de inventar, posibilita que el autor introduzca la existencia misma en su mente y la reescriba de acuerdo con las imágenes del deseo, en un camino que busca reinventarse y reinventar lo que ve. Esta reconciliación del mundo interior con el mundo exterior se traduce en un pensar único, como señala Cub2, en un pensar romántico.

Tiene un pensar único (el graffitero), *es como un romántico, es mi parecer. Hay diferentes interpretaciones que le hago a los graffiti, pa' mí es todo, es súper fuerte en mí.* (Cub 2)

El segundo rasgo de este romanticismo es la conexión de su subjetividad con un intenso amor por la naturaleza, en la que se consume en sus emociones y en sus dolores. El creador es un individuo en singular y universal, pues concibe el universo sólo a partir de sí mismo.

(El graffitero) *es romántico, urbano, joven, un lenguaje que cruza fronteras. Retoman demandas románticas surrealistas y vanguardistas.* (Sonik)

Para este joven la naturaleza no es un objeto, un todo mecánico como quería Descartes, sino un conjunto vivo, y por ello va a su rescate como tema, contenido y forma creativa. El autor graffitero rechaza formar parte de la naturaleza como una pieza más de su engranaje, y por el contrario evidencia su propia individualidad, su capacidad transformadora, en estrecha relación con la naturaleza. Esta simbiosis con la naturaleza se expresa en una preferencia por temáticas y formas orgánicas, como bosques enmarañados, creaciones de texturas arbóreas o vegetales. Muestra de estos motivos es la *master piece* de CWP en Avenida Ossa (ver imagen 29, capítulo 4). Aquí el universo orgánico recreado emerge constantemente en las letras de sus *tags* o en los diversos diseños de sus composiciones.

En el mundo graffitero tanto la supremacía de lo subjetivo como el encuentro con el cosmos vital se traducen en una libertad absoluta como ideal y tercer rasgo romántico en la producción graffitera. La libertad a la que se aspira es una prolongación de su conexión con el universo, con la naturaleza. Este es un reino en el que no imperan las leyes de la vida práctica. En este aspecto aparece nuevamente una estrecha relación entre juego y graffiti, en

tanto ambos se escinden como algo aparte-diferente, que se destaca del mundo habitual. Aquí se juega y se logra ser, y no sólo en sentido figurado, un mundo dentro del mundo, en un propio universo, en que el creador elige las condiciones de producción, como enfatiza Zekis.

> *O sea, depende de la persona si tu querís dar mensaje o no querís dar nada y poner tu nombre ¿cachái? Es más libre y es como más personal, como que cada uno busca su manera de hacerlo, dónde hacerlo, cómo hacerlo, es como libre. Es como una búsqueda de uno, de cómo expresarse.* (Zekis)

La producción graffitera como juego rompe los hilos que unen las cosas a una particular función, o utilidad. Se pinta sólo por el deseo de pintar –graffiti que no es por encargo–, que es absolutamente íntimo y espontáneo de cada autor o *crew*. En algunas ocasiones el creador tomará el *spray* porque al pasar vio una muralla que lo interpelaba provocativamente con su textura, con su dimensión o con su visibilidad. En esta libertad lúdica producción y autor juegan a conocerse y a crearse mutuamente. Las reglas del juego graffitero no determinan lo que debe suceder, sino solamente lo que no debe, a tal punto que, como afirma Alme, incluso puede no existir composición.

> *Para mi el arte* (graffitero) *no tiene por qué tener composición, puede ser una cuestión totalmente propia. Hay que ser súper abierto. Esa libertad es como la gran gracia del graffiti, por lo general la gente se engrupe que pa' poder hacer arte tienes que estudiar y está bien. Hay mucha gente que sigue ese camino y bacán. Pero el loco que está en la calle, que es de menos recursos, y dibuja y hay locos que dibujan la raja y pintan un muro y bacán y no han estudiado y vienen y se desahogan.* (Alme)

- **Da señales de un lenguaje visual neobarroco**[109], pues participa del gusto por la complejidad de sus diseños, que se caracterizan por el enmarañamiento y cripticidad, además de un abarrotamiento de imágenes, colores y perspectivas entrecruzadas en una sola composición. El GHH santiaguino es neobarroco en el afán del autor por completar el espacio posible con sus ensoñaciones y esperanzas.

Garí (1995), que igualmente reconoce este guiño neobarroco en el lenguaje graffitero, habla de límite y exceso en las piezas. En su exploración plástica los graffiteros van intentando ir cada vez más allá en sus posibilidades formales y cromáticas y en las de los materiales, hasta llegar al límite de lo que se ha hecho hasta el momento. Entonces, el límite en una obra es demasiado tentador para su autor que no se contenta con este corte o barrera y es incitado, concordando con su esencia libre romántica, a dar el salto por sobre el confín y transitar en el exceso. El exceso graffitero[110] o salida desde el contorno después de haberlo roto, puede

---

[109] Para aproximar de la creación graffitera con lo barroco recogemos la propuesta de Calabrese (1987), que ubicó a una serie de objetos culturales contemporáneos dentro de una estética neobarroca.

[110] El tiempo y espacio del exceso aparece en la forma de la experimentación e improvisación que ya referimos, al abordar la intención formativa del creador.

atribuirse a la búsqueda, por ejemplo, de un uso nuevo del espacio, de las formas o de los colores. El graffiti no se contenta con rebasar el espacio del muro, pues aspira al espacio urbano total, desafiado a ir más allá cada vez.

- **Se vislumbra como estética globalizada**[111] **y heterogénea,** como uno de los nuevos sujetos creadores a escala internacional, lo que ha permitido el establecimiento de un lenguaje internacional graffitero. Por otro lado se ha producido un fortalecimiento de las diferencias de los lenguajes graffiteros y una democratización en su circulación internacional. Dentro de la lógica el GHH presenta su propia contradicción que transita desde patrones uniformadores hasta fuentes inagotables de heterogeneidad. A pesar de es reconocido como un lenguaje mundial, sus autores en Santiago están trabajando desde sus historias, desde sus contextos, desde su cultura y, necesariamente, están introduciendo un elemento diferenciador en la expresión misma. Los graffiteros en Santiago, como mucha y muy diversa gente están haciendo, "incorrecta" y desembarazadamente, la metacultura occidental a su propia manera, des eurocentralizándola en forma plural. Las diferencias proceden del uso o re apropiación que cada autor hace, el que puede estar condicionado por su *Weltanschauung* (visión de mundo), valores, estrategias, intereses, patrones culturales, temas y técnicas propios.

Vandalismo y transgresión graffitera

Junto al reconocimiento del carácter estético de la producción graffitera cohabita la visión de éste como vandalismo[112]. La creación graffitera, sea esta legal o ilegal, despierta en muchas ocasiones acaloradas reacciones de censura, destacándose la actitud de la institucionalidad vigente. Actualmente se encuentra en su segundo trámite constitucional una modificación al código penal, que "sanciona los rayados, pinturas y conductas similares que se realicen sin autorización en la propiedad pública y privada (grafiti)", aumentando las penas para los graffiteros[113]. Esta normativa se ha gestado en la más absoluta ignorancia del tema, pues, aparte de desconocer la escritura del vocablo *graffiti*, engloba en una sola categoría expresiones callejeras muy diversas. Lamentablemente no se hacen distingos entre las diversas producciones graffiteras, sean estas simples rayados lineales del *tag* , o creaciones murales muy elaboradas y en muchos casos de gran calidad técnica y estilística.

---

111 Este enfoque se inspira en análisis de Mosquera (2004), en que reconoce el rol fundamental de la globalización en la difusión del arte contemporáneo.

112 El vocablo *vandalisme*, explica Garí (1995), acuñado por el lingüista jacobino Abbé Grégorie, se refiere al "comportamiento destructor de los ciudadanos hacia la propiedad pública". En este concepto se incluyó la escritura sobre muros venerables como un acto ejecutado por vándalos, lo que dio paso al punto de vista, generalizado posteriormente, frente al graffiti. Incluso en la Histoire du vandalisme Réau (1994) incluye un capítulo titulado "le vandalisme imbécile: la graffitomanie".

113 La comisión de Constitución, Legislación y Justicia de la Cámara de Diputados de Chile, con fecha 2 de agosto de 2005, informa sobre el Proyecto de ley que sanciona los rayados, pinturas y conductas que se realicen sin autorización en la propiedad pública y privada:

Además, la opinión de los graffiteros frente a la pintura ilegal es variada.

En esa época, en el '97, '98, ya empezamos a tomarnos los muros, "ya, es de día y ya pintemos" y pintamos no más y decíamos "no es de nadie y si es de alguien ya está todo rayado y lo hacemos", cachái. Así fue como más simple, más tranquilo, porque antes era como siempre de noche. Ahora un graffiti o un mural obvio que va a ser de día, todo el día y si falta vamos al otro día, antes era distinto. (Zekis)

Pinté dos micros, pero después me pasó una cuestión y entendí que no tenía que hacerlo porque las micros son de gente humilde, gente que puede ser el papá de una amiga, no es del Estado y entonces dije "ya no lo voy a hacer más, porque es una pena pa' él, puede ser bacán pa' mi pero no pa'l dueño de la micro". Aunque hay micreros que son canallas también, pero no se puede meter a todos en el mismo saco. (Tweety)

En más de una oportunidad, cuando era chico, lo llevaron preso por andar pintando (a Saine). *Eso da lata, sobre todo cuando llegué a la comisaría y después a conversar con la señora a la cual le habían pintado, que lo hice ir a dar una explicación. La señora estaba feliz porque dijo que nunca le habían hecho una pintura tan bonita afuera.* (Mamá de Saine)

(Joaquín) *Lavín*[114] *fue el que inició la mala onda entre la sociedad y la gente del movimiento* (Hip hop), *por eso es que no confiamos mucho en los periodistas, ni en los reportajes, porque nos catalogan de algo que no somos. Pa' qué meterse en algo así. Han pasado muchas cosas en que han mal interpretado, han usado todo, el mismo proyecto de graffiti que hace Lavín. Es un proyecto de la Quinta Normal, dijo "vamos a hacer ciertos murales para que cada cierto tiempo pinten". Y ahora saca esa cuestión de que va a borrar los graffiti. Es un estúpido. Es que él mueve mucha gente, tiene fuerza el güeón, tiene poder, sobre los alcaldes, sobre las propiedades, que es donde se pinta.* (Tweety)

"Artículo único.- Agrégase en el artículo 496 del Código Penal, el siguiente numeral:
39.- Los que mediante carteles, avisos u otros medios impresos, o con la utilización de pinturas de cualquier tipo, procedieren a la fijación de mensajes, dibujos o similares no autorizados en plazas, mobiliarios de las plazas como también en vehículos dedicados al transporte público urbano e interurbano.
En la misma sanción incurrirán quienes realizaren las conductas señaladas en muebles o inmuebles de particulares, sin contar con la autorización respectiva.
En todo caso, la sanción podrá ser conmutada por servicios en beneficio de la comunidad que impliquen favorecer el aseo y ornato de la comuna donde se cometió la falta o que reparen el daño causado al bien afectado.".
(Moción de los Diputados señoras Eliana Caraball Martínez y María Eugenia Mella Gajardo y señores Gabriel Ascencio Mansilla, Jorge Burgos Varela, Zarko Luksic Sandoval, Sergio Ojeda Uribe, Carlos Olivares Zepeda, Edgardo Riveros Marín, Eduardo Saffirio Suárez y Exequiel Silva Ortiz.).

114 Joaquín Lavín: alcalde de Santiago, líder de la UDI (Unión demócrata independiente), candidato presidencial (1999 y 2005).

La otra vez un candidato dijo: "oh, yo estoy con los graffiteros", entonces les dio un tremendo espacio, pinten todo el colegio por fuera y estuvieron como dos días pintando. Y a los dos días después estaba todo pintado encima, todo borrado, entonces es penca para ellos, porque para ellos es su arte, aunque muchas veces la gente no lo entiende. (Mamá de Saine)

Frente a esta visión limitada del GHH como vandalismo propone enfrentar esta discusión desde la concepción de transgresión. Esta mirada apunta a flexibilizar el sentido de devastación urbana que implica el concepto de vandalismo transitando hacia una lógica que alude a diversos grados de vulneración del espacio público santiaguino, en su forma material y en su sentido cultural.

La ciudad, como espacio propicio para la creación, carece de apertura, pues se clausura de acuerdo a rigurosas normativas hegemónicas, en las que la escritura libre se configura en una amenaza a la prohibición que intenta imponerse. Frente a esta situación de represión y censura el GHH se instala como transgresión primero de su propia represión personal y luego de la cultura urbana. La obra es el rostro de un ludismo discursivo diferente, que se niega a asumir los límites de las normativas institucionales, cuestionándolas, ignorándolas y estableciendo una forma de comunicación transgresora. Comunicación que puede ser leída como un laberinto visual, que por su cripticidad parece no guardar significación, pero que es más bien el reflejo de nuestros días.

Es trasgresión simbólica. Acto de desafío a lo prohibido. Sus mensajes dicen lo que no debiera ser. Quieren expresar lo que debiera reprimirse, ensucian lo que debiera mantenerse limpio. Legal/ ilegal. Lo que cuestionan los graffiti es el problema de la propiedad privada como sobredeterminación estética, practican la opinión pública como crítica radical del individualismo posesivo. Preguntan ¿de quién es el mundo en que vivimos? Con su presencia real reconsideran el sentido de lo colectivo y la situación de belleza real para todo el mundo. (Sonik)

Sí, igual es una cosa antisistémica (el GHH), *o sea, ilegal en contra de lo que está establecido en la ley. Es ir más allá, de burlar eso y pintar mucho. Y después está hecho y tení la foto y lo hiciste, te sentís bien.* (Zekis)

Por eso si es que es arte o no, o si es vandalismo, eso depende de cuál. Entonces el graffiti no es arte necesariamente, el graffiti es que está en la muralla, es eso. Ahora, es indudable que todo eso del graffiti neoyorquino, que se relaciona con el Hip hop, tiene algo en común, pero esa es una parte. (Grin)

La producción graffitera convierte los signos en un medio de transgresión visual de poder y hegemonía establecidos. El deseo del creador, rebelándose contra la codificación, será el poder revolucionario de esta expresión marginal que busca, en el sentido de impulso creativo y estético, desencadenarse de todo poder visual central (del poder auto represivo, del político, del económico, del lingüístico y comunicacional). La represión personal la enfrenta el escritor recuperando lo subjetivo, rompiendo con las propias barreras que se construyen y anquilosan en el sí mismo. Sus delirios, sus obsesiones, sus imágenes desmedidas se encuentran

afines a su agitado proceso liberador. Sólo así, tal vez, logra el escritor correr el velo de esas apariencias con las cuales se cobija y protege la realidad convencional.

Los mensajes-fantasías que proliferan en las paredes, muros y objetos de Santiago, son parte de un mecanismo colectivo de imaginación, pero ellos no dejan de ser reales. El imaginario graffitero procede contra la represión, aunque es la misma represión su más profunda realidad. La represión que genera el torrente de las figuras oníricas, produce también las imágenes callejeras del graffiti y estas tienen mayor ilación que los sueños, porque se dibujan en estado de vigilia, con la organización, así sea mínima, que esto implica. El cuerpo se llena de pasión, la emoción de poder nuevamente registrar la vida en una palabra o imagen, desde un rincón, desde un sitio prohibido, con lo cual vulnera su propia represión y acaso la de un mayor número de ciudadanos.

> *Es incultura de la gente porque creen que mientras más analítico y más real va a tener una reacción buena.* (Fisek)

El GHH transgrede la urbanidad que intenta constreñir el que hacer urbano en una mirada mono social y cultural. Esta propuesta visual instaura lo alternativo en el espacio urbano, la apropiación matérica de soportes callejeros, en que se refugia uno de los pocos lenguajes no controlados, no institucionalizables, a pesar de los intentos desesperados por disciplinarlo. Se desata, entonces, un provocador juego entre el soporte, como rostro de lo real urbano, y los signos, emergidos del mundo de sueños y fantasías de la subjetividad graffitera, que se entrelazan en un laberíntico lenguaje, que cotidianamente erosiona desde su propuesta, a la vez mágica y real, minimalista y espectacular, privada y pública.

> *Graffiti es expresión libre, callejera, gratis para la gente y vandalismo, arte, todo. Como todo sistema tiene normas y tiene una idea abstracta o antisocial a la norma, el graffiti es una expresión como una de esas.* (Sean)

Tomando prestado el concepto de Guerrilla Semiológica de Eco (1978) podemos asegurar que desde los escenarios del graffiti se están bombardeando, permanentemente, las redes de la racionalidad hegemónica. La propia mirada del transeúnte, en el detenerse a observar, puede poner en cuestión el orden imperante, desnaturalizar las convenciones y activar la deriva de sí mismo y de los sentidos que lo construyen. Simultáneamente, el intersticio de la mirada, del propio escritor o del transeúnte, da lugar a una escritura que incomoda por la falta de pertenencia a un género o a una modalidad, pero que paradójicamente está ahí, diciendo su inconformismo, narrando su incomodidad, escapándose.

La producción graffitera no sólo es transgresión al aparecer como una respuesta a lo establecido o que reprime espacios humanos, lo es al crear nuevas vías de expresión, distintas a las contra hegemónicas. Son estrategias ahegemónicas, desprogramadas, con su propio ritmo y sus propias lógicas. Al transgredir las nociones dominantes de estética, mercancía y propiedad, afirma Giller (1997), el graffiti llega a ser una exitosa estrategia ahegemónica utilizada por una cultura marginalizada para establecer su voz. Esto no es sorprendente, ya que a los graffiteros se les niega acceso a producciones artísticas, mercancías y propiedad.

Para los escritores conscientes, manténganse firmes y consecuentes, eso es necesario y además si reconocen que la güeá está mal, hagan algo por cambiarla. Nosotros tratamos de hacer lo más posible, contribuir, apoyar, participamos en talleres, ¿cachái?. Yo nací en una pobla en Santiago, hasta que me fui a Punta Arenas, y de ahí hemos estado cambiándonos de casa cuando volvimos. ¿Y si la güeá está mal, qué estás haciendo?. El tiempo se acaba y si nos dejamos estar pasamos a jugar pa'l enemigo. Hemos viajado pa' hartos lados y donde vamos damos el discurso. Que el mundo es más grande que el graffiti y la apatía nos está cagando, con graffiti o sin graffiti, o con Hip hop o sin Hip hop. El Hip hop es bacán y parte de nuestra vida, como tal debe pasar a recoger lo que son nuestros problemas, y formar parte igual de las soluciones, a través del Hip hop. (Kwes)

El graffiti Hip hop como espejo

Con su transgresión visual el graffiti Hip hop santiaguino coloca al transeúnte ante un incómodo espejo. Refleja, en su vulneración, de los cánones dominantes de la estética y la propiedad, el amplio rango de conductas de la sociedad toda.

En efecto, en el espectro que va desde lo delictual hasta lo sublime se inscribe, por ejemplo, la medicina, cuyos practicantes pueden ser salvadores de vida o, en el extremo opuesto, asesinos por negligencia. Se inscribe también la ingeniería, cuyos cultores pueden producir gigantescas y esenciales obras civiles hasta horrorosas tragedias originadas por el ahorro fraudulento de recursos en la construcción de un edificio o de un puente. El policía corrupto, el juez venal, el sacerdote pedófilo son otros ejemplos del lado oscuro del espectro de conductas sociales en el marco de actividades cuya respetabilidad se nos presenta como axiomática. Sin embargo, en Chile, durante la mayor parte del tiempo, tales conductas negativas se mantienen ocultas y silenciadas.

Al desplegarse en muros y trenes en toda su amplitud, el graffiti nos grita, sin que podamos sustraernos completamente al mensaje, que el rey está desnudo, que la sociedad entera, que a veces condena al graffitero, adolece de similares rangos de conducta, sólo que sus consecuencias son muchísimo más graves que un muro pintarrajeado. En su esencia transgresora, en su práctica estética que no parece terminar de comprenderse a sí misma, el graffiti Hip hop constituye un ejercicio de búsqueda, de auto examen, de auto cuestionamiento hecho en público y sin tapujos.

En su naturaleza ecléctica, que mezcla sin rubores lo críptico y lo esotérico con lo figurativo y lo panfletario, la creación graffitera puede ser singularmente efectiva en su mensaje. Sin que necesariamente sus cultores se lo planteen, esta expresión pública llama, a nivel subliminal, a un ejercicio multitudinario de auto cuestionamiento, acaso el acto más revolucionario posible.

Por otra parte, en las atrevidas mezclas estéticas de las *master pieces*, en los intrincados laberintos de formas y colores del *wild style*, la producción graffitera pudiera estar revelando aspectos del porvenir, preconfigurando formas de expresión y comunicación que aún están por inventarse. Su transgresión es reflexión, es afirmación, es protesta, es denuncia, es estar y no estar en lo urbano, pero también puede ser una anticipación de contenidos que hoy existen sólo en el plano onírico, mítico o psicodélico de la conciencia colectiva.

Imágenes capítulo 5

Espacio urbano graffitero

1

2

3

1 / La Reina, 2001, autor: Alme: pieza de ubicada en una avenida muy transitada y que ha perdurado por mucho tiempo.

2 / Santa Isabel, 2003, autores: Fisek y CN6: pieza pintada como parte de la recuperación de esa avenida.

3 / Altos de Unimarc Alameda con Portugal, 2000, autores: Sic, Saile, Ricka, FRS, Grin, Ktur, Space, 78: pieza colectiva de gran relevancia en la cultura graffitera local.

4

5

6

4 / Tobalaba con Vespucio, 2003, autor: Alme: pieza que le da vida al rincón donde se ubica.
5 / Agustinas con Manuel Rodríguez, 2003, autor Grin: pieza graffitera en que la producción parece emerger del muro, de su materialidad, y observar al espectador.
6 / Barrio Bellavista, 2002, autor: Bside: graffiti en cortina metálica.

7

8

7 / 2000, autores: YK: *tag* pintado empleando un panel provisorio de una construcción.
8 / Puente Pedro de Valdivia, 2000, autor: Grin: detalle de pieza en que los agujeros de salida son incorporados a la composición.

9

10

9 / Simón Bolivar, 2001, autor: Grin: pieza en que la creación se integra como parte de los colores y formas de la arquitectura urbana.

10 / Barrio Bellavista, fines 2003: salida de cité en. Esta pieza se presenta como parte de la construcción y el paisaje citadino.

Tiempo urbano intervenido

11

12

1 1 / Mac Iver, 2003: muro en que se distinguen aún los trazos de la pieza de Cub2.
1 2 / Manuel Rodríguez con Catedral, 2003: pieza pintada en. Al parecer se trató de conservar algunos vestigios de la pieza anterior, en el segmento superior de la producción.

Bibliografía

Abrams, M.H. *El espejo y la lámpara. Teoría romántica y tradición crítica acerca del hecho literario.* Nova, Buenos Aires, 1954.

Altamirano, Carlos; Sarlo, Beatriz. *Literatura y sociedad.* Hachette, Buenos Aires, 1990.

Alvear, Francisco. *Los actores sociales que resemantizan el espacio colectivo en el Santiago de hoy.* Proyecto de tesis para optar al grado de Magíster, Escuela de Periodismo, Universidad de Chile, Santiago, 2000.

Ardiles, Osvaldo. "Racionalidad". En Salas A., Ricardo (coordinador académico). *Pensamiento Crítico Latinoamericano. Conceptos fundamentales, volumen III.* Universidad católica Cardenal Silva Henríquez, Santiago de Chile, 2005.

Arnheim, R. *El pensamiento visual.* Editorial Universitaria de Buenos Aires, Buenos Aires, 1971.

Arteche, Miguel. *Algo acerca de la experiencia poética.* 1988 http://www.uchile.cl/cultura/arteche/poeticasyartic/poeticasyartisc9.html

Balmes, José. *La historia de un pueblo en los muros de Chile. Conversación del pintor con Catherine Humblot* (traducido por F. Orellana). Le Monde, Francia, 13 de junio, 1974.

Barthes, Roland. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces.* Paidos, Barcelona, 1986.

Barthes, Roland. "De la obra al texto". Ed. orig. en *Revue d'esthetique*, recopilado en *El susurro del lenguaje*, Paidos, Barcelona, 1971.

Baudrillard, Jean. *Kool killer. Les graffitis de New York ou l'insurrection par les signes.* En Papers, Nº 3, Barral Editors, Barcelona, 1974.

Bergman, Morris. *El reencantamiento del mundo.* Cuatro Vientos, Santiago, 1999.

Blonda, Laura; Carrión, Andrea y Gutiérrez, Miriam. *Revalorización de la identidad regional a través del paisaje.* Tesis patrocinada por el Programa Gobierno Regional y las universidades de la Región Metropolitana, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, 2003. http://www.gobiernosantiago.cl/universitario/

Borges, Jorge Luis. *El idioma analítico de John Wilkins.* En Obras completas II, Emecé Editores, Barcelona, 1996.

Calabrese, Omar. *La era neobarroca.* Editorial signo e imagen, Madrid, 1987.

Castodiaris, Cornelio. *Ontología de la creación.* Ensayo y Error, Bogotá, 1997.

Castleman, Craig. *Graffiti.* H. Blume, Madrid, 1987.

Chalfant, Henry; Cooper, Martha. *Subway art.* Thames and Hudson, Nueva York, 1984.

Chalfant, Henry; Prigoff, J. *Spray can art.* Thames and Hudson, Londres, 1987.

Cháves, Mariana. "Los jóvenes a través (ando) de la ciudad". En Medina, Gabriel (comp.). *Aproximaciones a la diversidad juvenil.* Ediciones El Colegio de México, Centro de Estudios Sociológicos, México, 2000.

Colle, Raymond. *Iniciación al Lenguaje de la Imagen* . Ediciones Universidad Católica de Chile, Santiago de Chile, 1998.

Correa, Cristina; Henríquez, Carla et al. *El Hip hop en Chile.* Tesis Escuela de Periodismo, Universidad de Chile, Santiago, 1999.

Cottet, Pablo y Galván, Ligia. *Jóvenes: una conversación social por cambiar.* Eco, Santiago, 1993.

De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano, I artes de hacer.* Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente, México, 1996.

De Diego, Jesús. *La estética del graffiti en la sociodinámioca del espacio urbano (estudio de culturas*

urbanas de fines de siglo). Universidad de Zaragoza. http://sunsite.icm.edu.pl/graffiti/faq/diego.html, 1999.

De Diego, Jesús. *Graffiti, la palabra y la imagen. Un estudio en la expresión de las culturas urbanas de fin de siglo XX.* Los libros de la Frontera, Barcelona, 2000.

De Laire, Fernando. *¿Identidad Juvenil? La Insoportable Levedad del Ser: Aportes para Renovar el Marco Teórico de los Estudios sobre Juventud.* Revista Mad. N° 4. 2001.

Departamento de Antropología. Universidad de Chile. http://rehue.csociales.uchile.cl/publicaciones/mad/04/paper02.htm

Dennant, Pamela. *Urban expression, urban assault, urban wild style. New York city graffiti.* BA (Hons) Humanities American Studies. Thames Valley University, London, 1997.

Duarte, K. *Juventud popular, el rollo entre se lo que queremos o ser lo que se nos impone.* LOM, Santiago, 1994.

Dussel, Enrique. "El método analéctico y la filosofía de la liberación". En revista Nuevo Mundo 3, pp. 116-135, 1973.

Eco, Umberto. *Tratado de semiótica general.* Lumen, Barcelona, 1977.

Eco, Umberto. *Obra abierta.* Ariel, España, 1979.

Eco, Umberto. *La definición del arte. Lo que hoy llamamos arte ¿ha sido siempre arte?* Ediciones Martínez Roca, Barcelona, 1991.

Elías, Norbert y Dunning, Eric. *Deporte y ocio en el proceso de la civilización.* FCE, México, 1992.

Estivales, Lorena; Olivares, Pamela y Orrego, Mariana. *Juventud urbano popular y rap: ¿expresión del inconformismo en los '90?* Tesis, Escuela de Trabajo Social, Facultad de Ciencias Sociales, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, 1994.

Feixas, Carles (ed). *Movimientos juveniles en la Península Ibérica. Graffitis, grafotas y okupas.* Ariel social, Barcelona, 2002.

Feixas, Carles. *De jóvenes, bandas y tribus.* Ariel, Barcelona, España, 1998.

Felsenhardt, Cristina. "Introducción". En Blonda, Laura; Carrión, Andrea y Gutiérrez, Miriam. *Revalorización de la identidad regional a través del paisaje.* Tesis patrocinada por el Programa Gobierno Regional y las universidades de la Región Metropolitana, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, 2003. http://www.gobiernosantiago.cl/universitario/

Flores Marker, Juan Carlos. *Raíces del Hip hop y sus elementos (estudio secular de la cultura Hip hop).* http://www.paralideres.org, octubre, 2001.

Foster, Hall. *Introducción al Posmodernismo.* En Hall, Foster. "La posmodernidad" Kairos, Barcelona, 1985.

Gadamer, Hans. *Verdad y método.* Sígueme, Salamanca, 2002.

Gadsby, Jane. "Looking al the writing on the all: a critical review and taxonomy of graffiti texts. 1997". En *Art Crimes/online/internet/.* http://www.graffiti.org/faq/critical.review.html

Gallardo Zderich, Daniela. *La Tentación de la Abstracción (2002-2003).* Tesis Licenciatura en Arte, Universidad de Chile, Santiago, 2003.

Gálvez, Francisco. *Educación tipográfica. Una introducción a la tipografía.* Universidad Diego Portales, Santiago, 2004.

García Canclini, Néstor. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad.* Sudamericana, Buenos Aires, 1995.

Gari, Joan. *La conversación mural. Ensayo para una lectura del graffiti.* Premio Fundesco de ensayo). Los libros de Fundesco, Madrid, 1995.

Gaytán, Pablo. "Sombras cromáticas en el archipiélago urbano. Pintas, *tags* y graffiti en la submetrópoli defeña". *Jóvenes, Revista de estudios sobre la juventud.* Edición Nueva Época, año 4, Nº 11, abril-junio 2000, México, pp. 76-103.

Geertz, Clifford. *La interpretación de las culturas.* Gedisa, México, 1987.

Giddens, Anthony. *Consecuencias de la modernidad.* Alianza, Madrid, 2002.

Giedion, S. *El presente eterno: los comienzos del arte.* Alianza, Madrid, 1981.

Giller, Sarah."Graffiti: inscribing transgression on the urban landscape". http://www.hiphop-network.com/articles/graffitiarticles/inscribingtransgression.asp, 1997.

Gillis, John. *Yuoth and history. Tradition and change in European age relations, 1770- present.* Academic Press, Nueva York, 1981.

Gombrich, Ernest. *Arte e ilusión.* Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

González, Alejandro. *El arte brigadista.* http://www.abacq.net/imagineria/nacimi1.htm, agosto, 2000.

Goodman, Nelson. *Maneras de hacer mundos* (sobre el estilo). La balsa de Medusa, Visor, Madrid, 1978.

Grignon, Claude; Passeron, Claude. *Lo culto y lo popular. Miserabilismo y populismo en sociología literatura.* Nueva Visión, Buenos Aires, 1989.

Groupe μ. *Tratado del signo visual.* Cátedra, Madrid, 1993.

Guattari, Felix. *El devenir de la subjetividad.* Dolmen, Santiago, 1998.

Hall, Stuart; Jefferson, Tony (eds). *Resistance Through Rituals. Youth Subcultures in post-war Britain.* Hutchinson, Londres, 1983.

Hebdige, Dick. *Subculture, the meaning of style.* Methuen, Nueva York, 1979.

Heiddeger, Martin. *Del camino al habla.* Serbal-Guitard, Barcelona, 1990.

Ianni, Octavio. *Enigmas de modernidad-mundo.* Siglo XXI, México, 1997.

Jiménez, Carola; Poblete, Paola; Gaggero, Catherine; López, Grisela. *El Graffiti en la ciudad de Santiago.* Tesis Escuela de Periodismo Universidad de Chile, Santiago, 1999.

Jodelet, Denise. "La representación social: fenómenos, concepto y teoría". En Moscovici, Sergei. *Psicología Social 2.* Paidos, Buenos Aires, 1986.

Lani- Bayle, Martine. *Du tag au graff' art.* Homme et perspectives, Le Journal des Psychologies, París, 1993.

Leandri, A. *Graffiti et societé.* Universidad de Toulouse-Le Mirail, Tolosa, 1982.

Lechner, Norbert. *La dimensión subjetiva.* Taller de teoría política. FLACSO-México, 1998.

Levison, S.C. *Pragmática.* Teide, Barcelona, 1989.

Lyotard, Jean-Francois. *La Condición Posmoderna.* Cátedra, Madrid, 2000.

Machado Pais, José. "Praxes, graffitis, hip- hop. Movimientos y estilos juveniles en Portugal". En Feixas, Carles; Costa, Carmen (eds.). *Movimientos juveniles en la Península Ibérica. Graffiti, grifotas y okupas.* Ariel, Barcelona, 2002.

Maffesoli, Michel. *Elogio a la razón sensible.* Paidos, Barcelona, 1997.

Maffesoli, Michel. "Nomadismos juveniles". En Feixas, Carles; Costa, Carmen (eds.). *Movimientos juveniles en la Península Ibérica. Graffiti, grifotas y okupas.* Ariel, Barcelona, 2002.

Martín Barbero, Jesús. "Pretextos. Conversaciones sobre las comunicaciones y sus contextos". *Revista Crítica Cultural N° 16*, Santiago, 1998.

Martín Barbero, Jesús. *De los medios a las mediaciones.* Gustavo Gili, Barcelona, 2001.

Martínez, Rodrigo. *Los graffiti se tomaron las calles.* El fenelón ilustrado, Santiago, 2003.

Massin, P. *La lettre et l'image.* Gallimard, París, 1973.

Matus, Cristian, et al. *Dichos y dichas del carrete juvenil: un enfoque no convencional de la diversión nocturna en el Barrio Bellavista.* Asociación Chilena Pro-Naciones Unidas, Santiago, 2001.

Mazzilli, Román. *Graffiti, las voces de la calle, comunicación y vida cotidiana desde un enfoque psicosocial.* http://www.campogrupal.com/graffiti.htlm, 1998.

Medina, Gabriel (comp.). *Aproximaciones a la diversidad juvenil.* El Colegio de México, Centro de Estudios Sociológicos, México, 2000.

Mendiola, Salvador; Hernández, María Adela; Hernández, Gloria y Cervantes, Candy. *Sobre el anonimato automotivado de la disidencia creativa (Manifiesto contracultural sobre el graffiti Hip hop), Coreografía de género y sociocultura.* ENEP Aragón, UNAM, 2001.http://ero.pquim.unam.mx/chillys_willys/GRAFITI.htm

Monod, Jean. *Los barjots, etnología de bandas juveniles.* Ariel, Barcelona, 1968.

Monsivais, Carlos. "Penetración cultural y nacionalismo", en *Revista Uno más uno*, 17 de julio, 1982.

Mosquera, Gerardo. *El Síndrome de Marco Polo. El mundo de la diferencia. Notas sobre arte, globalización y periferia.* Sitio web universos en el universo-mundos del arte. http://universes-in-universe.de/magazin/marco-polo/s-mosquera.htm, 1995.

Mosquera, Gerardo. "Este es un país prusiano". Entrevista diario *La Nación*, Santiago, 20, junio, 2004.

Morín, Edgar. *La méthode, 3: La connaissance de La connaissance.* Seuil, París, 1988.

Neira, Víctor. "Rap y rock: un abrazo a la identidad". En *Jóvenes: ¿En busca de una identidad?* Universidad Católica Cardenal Raúl Silva Henríquez, Centro de Estudios de la Juventud, Serie Jóvenes N° 1, Santiago, 2001, pp. 53-85.

Neruda, Pablo. "El mural del puente Capuchinos ha sido destruido". Intervención radial por cadena parcial de emisoras de Valparaíso, en el marco de la campaña electoral, 12 de junio de 1964.

Olea, Raquel. "Quiero que mi atrevimiento. Textualidades y rebeldía en Julieta Kirkwood". 2003 http://www.lecturasdegenero.cl/www/re/jk1.htm

Olivares, René. "El graffiti: un nuevo arte". *Revista Liternauta*, 03.04, año II, Universidad de Chile, Santiago, 2002. http://www.liternauta.uchile.cl/frameset.html

Ortega, Alicia. *La ciudad y sus bibliotecas, el graffiti quiteño y la crónica costeña.* Corporación Editorial Nacional, UASB, Sede Ecuador, Quito, 1999.

Ortega y Gasset, José. "Espíritu de la letra". *Revista de Occidente*, Madrid, 1927.

Ortiz, María del Rosario. *La irreverencia del arte, caricatura y sociedad.* Ediciones de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Morelia, Michoacán, 2000.

Parker, Cristian. *Juventud, cambios culturales y prospectivas estratégicas de la sociedad chilena, volumen I y II*, IDEA-USACH y Ministerio de Planificación y Cooperación, Informe final, Santiago, 1999.

Pareyson, Luigi. *Conversaciones de estética.* Visor, Madrid, 1987.

Parsons, Talcott. *Age and sex in the social structure of USA.* En Manning y Truzzi (eds.), 1942, pp. 116-127.

Parsons, Talcott. *Youth in the context of American society.* En Ericson (ed.) 1963, pp. 93-119.

Paz, Octavio. "Analogía e ironía". En *Los hijos del Limo. Vuelta.* La oveja negra, Colombia, 1985.

Pérez González, R.. "Una letra del laberinto". *Revista virtual Arquitectura y Humanidades,* Taller de Investigación "Arquitectura y Humanidades", Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura. Campo de Conocimiento en Diseño Arquitectónico\t "blank", UNAM. http://www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/colaboradores/letralaberinto.htm, Ciudad de México, 2000.

Phase II. "Checa la realidad". Traducción de la revista alemana *Backjumps Nª 15* por la Chorcha Chillys Willys. http://eros.pquim.unam.mx/chillys_willys/CHECKREAL.htm, 2000.

Prieto Pérez, José Luis. "El tránsito de la cultura oral a la escrita". *A Parte Rei Nº 4,* Madrid, http://serbal.pntic.mec.es/%7ecmunoz11/prieto.html#cuatro, mayo 1999.

Pulido Chaves, Orlando. "Las culturas juveniles: un campo de análisis cultural. Elementos teóricos para su estudio". En *Revista Universitas Humanística,* Pontificia Universidad Javeriana, volumen 24, Nª 42, p. 27, Santafé de Bogotá, julio-diciembre, 1995.

Rama, Ángel. *La ciudad letrada.* Ediciones Del Norte, USA, 1984.

Reau, Louis. *Histoire du Vandalisme. Les monuments détruits de l'art français.* Editions Robert Laffont, Paris, 1994.

Reguillo, Rossana. "Las culturas juveniles: un campo de estudio, breve agenda para la discusión". En Medina Carrasco, Gabriel (comp.). *Aproximaciones a la diversidad juvenil.* El Colegio de México, Centro de Estudios Sociales, México, 2000a.

Reguillo, Rossana. *Emergencia de culturas juveniles, Estrategias del desencanto.* Enciclopedia Latinoamericana de Sociología y Comunicación, Norma, Bogotá, 2000b.

Resendiz, Rafael. *Semiótica, comunicación y cultura. Notas sobre la teoría de la significación.* UNAM, México, 1991.

Restrepo, Adrián. "Aproximaciones y polémicas al concepto de culturas juveniles". Revista Pasos, Departamento Ecuménico de Investigaciones (DEI), Nº 93, pp. 5-13, San José de Costa Rica, 2001.

Revilla, Carmen (editora). *Claves de la razón poética. María Zambrano: un pensamiento en el orden del tiempo.* Trotta, Madrid, 1998.

Ribagorda, José María. http://platea.pntic.mec.es/~jpacheco/ribagorda.htm, 2001.

Riout, D. *Le livre du graffiti.* Editions Alternatives, París, 1990.

Rodríguez Plaza, Patricio. "Experiencia estética e identidad en América Latina". En Revista *Aisthesis,* vol. 33, pp. 35-59, Instituto de Estética, PUC, 2000.

Rodríguez Plaza, Patricio. *La peinture baladeuse. Maufacture esthétique et provocation theéorique latinoameéricaine.* L'Harmattan, París, 2003.

Rosales, Héctor. "¿De la subjetividad a la cultura o de la cultura a la subjetividad?" Tomado de: *De la subjetividad a la cultura (para un itinerario marítimo que satisfaga la sed de mar)* http://www.crim.unam.mx/cultura/enlaces/Rosales1.htm, 2000.

Roszak, Theodore. *El nacimiento de la contracultura.* Kairos, Barcelona, 1976.

Ruiz, E. *Hacia una semiología de la escritura.* Fundación Germán Sánchez Puipérez, Madrid, 1992.

Saúl, Ernesto. "Brigadas Ramona Parra, Arte de la ciudad". En Saúl, Ernesto. *Pintura social en Chile.* Quimantú, Santiago, 1972.

Saúl, E. *Pintura social en Chile.* Editorial Quimantú Santiago, Chile, 1972.

Sharp, Daryl. *Lexicón jungiano. Compendio de términos y conceptos de la psicología de Carl Gustav Jung.* Cuatro Vientos, Santiago de Chile, 1997.

Schiller, Friederich. *Cartas sobre la educación estética del hombre.* Aguilar, Madrid, 1963.

Sepúlveda, Mauricio. "Reflexiones En torno a la distinción entre estudios sobre la juventud y desde los jóvenes: hacia una cartografía deseante". En texto colectivo *Cartografías de la juventud.* Universidad Diego Portales, Santiago, 2002.

Sepúlveda, Waldo. *Estilo salvaje.* Fondart 2002, Concepción, 2003.

Silva, Armando. *Punto de vista ciudadano. Focalización visual y puesta en escena del graffiti.* Publicaciones del Instituto Caro y Cuervo, Serie Minor, XXIX, Bogotá, 1987.

Silva, Armando. *Graffiti, una ciudad imaginada.* Tercer Mundo, Bogotá, 1989.

Sonik. *Estilo, técnica y pirateo cultural: nunca muerdas la mano que te da de comer.* 2000, http://eros.pquim.uanm.mx/chillys_willys/SONIK.htm

Thompson, J. B. *Ideología y cultura moderna.* UAM-Xochimilco, Ciudad de México, 1998.

Tijoux, María Emilia. *Por aquí hay algo que está cambiando: el retorno del sujeto juvenil en la escuela-taller El Encuentro.* Tesis de grado maestría en ciencias sociales. Universidad Arcis, Santiago de Chile, 1993.

Tobin, Killian. *Una perspectiva moderna en pintada.* Copyright 1995. http://ftp.icm.edu.pl/graffiti / faq/tobin.html.

Trasher, Frederick. *The gang.* University of Chicago Press, Chicago, 1926.

Tschilchold, Jan. *The new typography.* University of California Press, 1995. Traducción de Ruari Mc Lean de Die neue typographie, Berlin, 1928.

Urteaga, Maritza. "Identidad y jóvenes urbanos, nueva versión". En Sevilla Aguilar, M. A. (Coords.) *Estudios recientes sobre cultura urbana en México.* INAH/Plaza y Valdés, México, 1996.

Valenzuela Arce, José Manuel. *A la brava ése. Identidades juveniles en México: cholos, punks y chavos banda.* Coedición El Colegio de la Frontera Norte-Escuela Nacional de Trabajo Social, UNAM, México, 1997.

Vázquez Medel, Manuel Ángel. *El proceso de subjetivación en la crisis de la modernidad.* Departamento de Comunicación. Universidad de Sevilla. http://www.cica.es/aliens/gittcus/lips.htm, 2000.

Vigara, Ana María; Reyes, Paco. *Graffiti y pintadas en Madrid. Arte, lenguaje y comunicación.* http://www.ucn.es/info/especulo/numero4/graffiti.htm, 1996.

Whyte, William. *La sociedad de las esquinas.* Diáfora, México, 1976.

Williams, Raymond. *Marxismo y literatura.* Península, Barcelona, 1980.

Williams, Raymond. *Sociología de la cultura.* Paidós. Barcelona, 1994.

Yutronic, José y Pino, Francisco. *El libro del graffiti. Una ventana hacia el mundo del graffitero chileno.* Pardepés, Santiago de Chile, 2005.

Zarzuri, Raúl; Ganter, Rodrigo. *Culturas juveniles, narrativas minoritarias y estéticas del descontento.* Ediciones UCSH (Universidad Católica Cardenal Silva Henríquez). Santiago, 2002.

Zubiri, Xavier. *Sobre la esencia.* Sociedad de Estudios y Publicaciones, Madrid, 1963.

Zubiri, Xavier. *Los problemas fundamentales de la metafísica occidental.* Alianza Editorial, Sociedad de Estudios y Publicaciones, Madrid, 1994.

Referencias de Hip hop y graffiti Hip hop

Historia del Hip-hop nacional. http://www.mapochosputnik.cl, 2000.

http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/hip_hop.html

http://usuarios.lycos.es/mcrudras/experiences1.html

http://www.riff-fanzine.com/articulos/hiphop_01.html

Artcrimes. Página especializada en graffiti hip hop. http://www.graffiti.org

Referencias de otros temas

Alfabetos del mundo: http://www.proel.org/alfabetos2.html

El arte: historia de un concepto. http://www.tepatoken.com/html/artes/arteconcepto.htm

Juventud chilena: Instituto Nacional de la Juventud. *Primer Informe Nacional de la juventud.* Ministerio de Planificación y Cooperación, Santiago, 1994.

Lira popular. Los pliegos del pueblo. Archivo de Literatura Oral y Tradiciones Populares de la Biblioteca Nacional. http://www.nuestro.cl/notas/rescate/lira.htm, Santiago.

Romanticismo. http://www.geocities.com/poeticarte/romanticismo.htm

Video

Silver, Tony. *Style wars.* Producido por Henry Chalfant, Nueva York, 1983.

Diccionarios consultados

Abbagnano, Nicola. *Diccionario de Filosofía.* FCE, México, 1995.

Diccionario soviético de filosofía, Ediciones Pueblos Unidos, Montevideo, 1965.

Enciclográfica, diccionario de términos de Arte y Diseño. Nuevo ESPASA Ilustrado, 2000.

RAE. Diccionario de la lengua española, XXI, Espasa Calpe, Madrid, 1992.

The Oxford Reference Dictionary. Oxford University Press, London, 1986.

Anexos

Anexo 1: Glosario de la cultura Hip hop[115]

B- boy: Nombre que sociólogos, periodistas, etc., aplican con frecuencia al joven que está en la cultura Hip-hop, y que baila *Break- dancing*. Hay múltiples conjeturas acerca de la procedencia de esa b inicial abreviada, podría ser *beat, break, bad, black, Bronx, bitch*.

Break dancing: Baile acrobático surgido entre los jóvenes negros habitantes de los barrios marginales neoyorkinos y basado en piruetas, giros y quiebros sobre el propio suelo urbano. Se baila a ritmo de rap. Se pueden diferenciar en él dos modalidades distintas: *popping*, que se baila de pie, y *floor* (suelo), que se baila basándose en piruetas, como su nombre indica, en el suelo.

Crew: Grupo, equipo o cuadrilla, en los que se asocian jóvenes que comparten el gusto por la música *rap*, el *break* y el graffiti, para ensayar, actuar, grabar y "hacerse ver" (*getting up*) juntos. El nombre del *crew* se abrevia con tres iniciales.

DJ (*disc jockey*): Pinchadiscos, provee la música al *MC* o cantante de *rap*.

Fanzine: Revista, o magazine, acerca de un tema de interés, en este caso el graffiti, realizado por un seguidor o aficionado (fan). El primer *fanzine* fue el "International Graffiti Times", creado por Phase II.

Graffiti Hip hop o modelo americano de graffiti: surge como reacción a los medios de comunicación, y sin significado aparente. Este tipo evidencia una despreocupación lúdica, intimista, es el arte como pasión. Este modelo de graffiti se configura a finales de los 60 en los barrios marginales de Nueva York y es parte de la cultura Hip hop. Nace desligado del arte oficial y está más expuesto a la influencia de otras expresiones visuales. El GHH es esencialmente una firma autógrafa diseñada con diferentes grados de complejidad y legibilidad, realizada con pintura *spray*, en espacios públicos, de preferencia muros o vehículos en movimiento.

MC (*Master of Ceremonies*): Rapero o cantante de *rap*.

Old School (Vieja escuela): Iniciadores de la cultura Hip hop, desde mediados de los 70 al 82 u 83. Los escritores de entonces son respetados por iniciar los estilos que ahora conocemos.

Rap: Estilo musical nacido en los barrios marginales de Nueva York (*ghettos*), basado en percusiones muy marcadas (*beats*) o golpes y fondo musical electrónico, acompañado por una voz que "cabalga" (rapea), hablando al ritmo de la música, muy rápido. Las letras trataban, en su origen, temas de la calle: injusticias sociales, racismo, discriminación.

Rapero (*rapper* o *MC*): Cantante de música *rap*, aficionado o perteneciente a la música *rap* y a

---

[115] Tomado de http://graffiti.org/faq/graffiti_glossary_es.html y Vigara (1996).

todo lo que ésta culturalmente conlleva. "Un *rapper* es una especie de charlatán. Ha de ir acompañado de un *disc-jockey*, que le construye la banda sonora. Al *rapper* se le identifica con las siglas *MC (master of Ceremonies)* y al *disc- jockey* con las de *DJ.*

Vestimenta (del joven de la cultura Hip-hop): Ropa deportiva copiada del modelo Hip-hop norteamericano: pantalones amplios (*bombers*), polerones con capucha, poleras por fuera del pantalón y ocasionalmente pintadas por uno mismo, gorras de béisbol, zapatillas sin atar o con los cordones sueltos. Los primeros cultores del Hip hop usaban esta vestimenta pues era más económica.

Anexo 2: Glosario de graffiti Hip hop[116]

Blackbook: (libro negro) Es un libro o cuaderno usado por el graffitero para realizar bocetos de sus graffiti, proyectos, dibujos o guardar fotografías de sus creaciones o las de otros autores.

Bombardeo: Pintar abundantemente en una zona de la ciudad. También se le llama quemar, o llenar con obras propias un lugar. Se puede bombardear un muro completo o un tren. En ocasiones esta acción es colectiva y se realiza en lugares nuevos, con el propósito de ganar prestigio en la cultura graffitera local. En el bombardeo se valora la audacia de las circunstancias, la originalidad y calidad de la técnica. También se habla de quemar una zona al hecho de marcarla con una obra maestra, con lo que este espacio queda caracterizado por la presencia de estas piezas.

Crew: Equipo, cuadrilla o colectivo de *writers* (escritores), que graffitean juntos. Los nombres de las *crews* son normalmente de 3 letras. El nombre del crew puede tener más letras. Se puede usar la o el para referirse al *crew* según se traduzca como "la cuadrilla" o "el equipo".

Fatcaps: Boquillas "gordas" (gruesas) o válvulas intercambiables especiales que pueden aplicarse a los diferentes *sprays* para variar (intensificar) el grosor del trazo. El ingenio puede crearlas con alfileres, agrandando el agujero (del *spray*) por donde sale la pintura. La válvula de trazo medio es utilizada en todo tipo de trabajo. La *skinny* (flaca) es la de mayor precisión por la finura de sus trazos, por lo que se la emplea en creaciones de mayor calidad, donde el factor rapidez no es decisivo. La boquilla *hardcore* es una variante de trazo grueso por el mayor paso de pintura y produce la máxima dispersión desde la válvula de emisión. Esta se usa habitualmente en rellenos u obras muy rápidas que exigen poca precisión. *Style fatcaps*: boquillas especiales con un corte lineal (en vez de agujero), usadas generalmente para firmas con diferentes estilos.

Graffiti: 1. Firma, dibujo o motivo icónico realizado sobre una superficie expuesta al ojo público (pared, puerta, cartel, tren, etc.). 2. También se le llama graffiti al resultado de esa actividad.

Master piece: pieza graffitera de grandes dimensiones, que en ocasiones se usa como sinónimo de producción.

Mensaje: Textos cortos que indican de forma clara y precisa las intenciones y expectativas del escritor o nos informa de las circunstancias en que la obra ha sido creada. Pueden ser de naturaleza reivindicativa social o política, un grito de burla a las autoridades o una advertencia a otros graffiteros. Pueden ubicarse alrededor de la firma en forma de lema o como texto pronunciado por un personaje de la pieza, en forma de globo de cómic. Los mensajes sólo apoyan la imagen, pues de su impacto no reside en observaciones duraderas.

---

116 Tomado de página web *Blackbook* graffiti Santiago Chile (2002); http://graffiti.org/faq/graffiti_glossary_es.html y Vigara (1996).

Outline: Es el boceto que se hace en el *blackbook* antes de hacer la pieza en pared. Se realiza frecuentemente de forma rápida, apuntando en ocasiones los colores por números o símbolos. Los escritores más meticulosos realizan complejos bocetos en formatos duraderos y cuidados, utilizando rotuladores de color, rellenando y/o degradando. También se le llama así a las primeras líneas o trazo que se ejecuta en la pared antes de empezar la pieza o con la que se delinea al terminar.

Personajes o caracteres (*characters*): Figuras incluidas en una pieza o entre dos de estas.

Pieza o mural: Viene del inglés *piece* o *master piece* (obra maestra). Es una composición acabada en sí misma. Graffiti de grandes dimensiones (desde 1 a 5 metros de ancho, por otros tantos de alto). Contiene habitualmente el nombre del graffitero. Se realiza en varias fases a partir de un boceto previo, aunque muchas veces se confía en la creación sin planificación previa, o se va planificando a corto plazo sobre la marcha. Tras el boceto y la elección del lugar viene el marcaje, realizado en lo posible con *spray* del mismo color que el motivo principal de la composición. El marcaje puede ser más o menos elaborado. El autor más experimentado emplea un marcaje más simple, considerando cuestiones cromáticas de degradado. Se utiliza a veces como sinónimo de obra o graffiti bien hecho.

A cualquiera de ellas se les puede añadir el 3 D (tres dimensiones), contorno o sombreado generalmente en negro, para darles sensación de tridimensionalidad. Un buen dibujo requiere en general un hábil empleo del color blanco: con el blanco se le da brillo, destellos, curvas, mayor luminosidad.

Producción: Conjunto de piezas de mayor elaboración, gran amplitud y en que participan habitualmente varios escritores. Suele tener un fondo común que le da unidad a la creación. (Yutronic y Pino, 2005)

Sprays: Aerosoles; se usan para los graffiti, y muchas veces para las firmas. Primera herramienta utilizada en esta modalidad de arte que surgía en Nueva York a principios de los setenta. En las grandes tiendas se exhiben generalmente sin boquilla, para evitar los robos (la boquilla se entrega al cliente, previo pago, en caja). Son nombrados, generalmente, por sus marcas, que definen los diferentes tipos. Existen *sprays* para uso doméstico, en pocos colores, de pintura espesa; son los más baratos y los más utilizados. Los americanos son difíciles de conseguir, pero muy apreciados porque tienen mucha presión, realizan un trazo bastante grueso y presentan una gran variedad de colores. Felton es el que tiene más presión y un trazo más grueso; el más usado es el negro, para firmas y para el contorno; no es útil, en cambio, para el contorno de los graffiti más cuidados, que requieren un trazo fino y firme. A cualquiera de ellos se le puede aplicar una boquilla especial (*fatcap*) para lograr un trazo más grueso y visible.

Tag: Firma con la que se da a conocer el graffitero. Es la forma más básica del graffiti. Es el logo del *writer* con su propio estilo.

Tagger: El/la que firma. En Chile no se usa.

Tagging: actividad de taggear o hacer *tags*.

Tipos de letras en el graffiti: Los estilos de trazar las letras y el *tag* se desarrollaron consecutivamente en el tiempo, pero no se sustituyen entre sí, pues coexisten. Los tipos más utilizados son:

a. **Estilo burbuja, *bubble*, bomba, *throw up o floop***: letra ahuecada, de formas redondeadas y brillantes, que da la impresión de estar inflada; fue el estilo más utilizado en un principio; es el más rápido y uno de los más fáciles de hacer. En Santiago de Chile se llama *floop o flop*, al parecer debido a una transformación en la pronunciación, voluntaria o no, de throw up.

b. ***Wild style* o estilo salvaje**: Es una complicada composición o construcción de letras que se entrelazan continuamente en estructuras muy sofisticadas. Se puede entender como un proceso de descomposición de rasgos del *tag*. Es el estilo más complejo y difícil de hacer, muy utilizado en Nueva York entre 1980 y 1985, momento de apogeo del graffiti en esa ciudad. Es el estilo que más colorido utiliza; un rasgo característico es la flecha que adorna las letras. Entre los cultores del GHH se reconoce que el *wild style* está directamente relacionado a la libertad con que se rapea o se hace *break.*

c. **3D**: Abreviación de "tres dimensiones". Contorno en negro, sombreado, que se añade a las letras para dar sensación de tridimensionalidad al graffiti. Muchas veces se le aplica al *wild style* para hacerlo más complejo. Lo inventó Phase II.

Toy: Literalmente, "juguete". Graffitero novato e inexperto. Generalmente actúan siguiendo la moda y son lo que causan más daño y vandalismo, porque desconocen el verdadero sentido de expresión que tiene el graffiti, reduciendo sus acciones a simples saturaciones de *tags* sin mucho valor estético.

Writer: del inglés "escritor". Joven que escribe su firma en las paredes o que hace graffiti. Es el término más usado en los medios de comunicación.

Anexo 3: Cronología de la cultura Hip hop

1965-69
- Aparición del graffiti *bombing* en Filadelfia y sus autores son Conrnbread y Cool Earl.
- Aparece el *Good foot*, (canción de James Brown que tenía ese título).
- Lovebug Starsky, un *DJ-MC*, usó la expression "Hip hop" en sus rimas.
- Afrika Bambaataa comienza su trabajo.
- Don Campbell crea el Campbellock, un tipo de baile de estilo robótico que también se incorporaría al *Break dancing*.
- El graffitero Julio 204 comienza a escribir su *tag* en vagones del metro de N. Y.

1970-72
- El graffitero Vic 156 comienza a bombardear New York.
- Se crean estilos de graffiti tales como *bubble* y *wildstyle*.
- Aparece el graffitero Taki 183.
- *Ex-vandals: p*rimer *crew* (colectivo) de graffiteros conocido.
- El *Break dancing* hace su aparición en los clubes neoyorquinos Plaza Tunnel y The Puzzle.
- Aparecen los primeros graffiti *top to bottom*. También aparecen los graffiti *whole car*.
- Comienzan las *style wars* (guerras de estilo) entre *crews* graffiteras.
- Se crea el primer *writers' corner* (lugar de encuentro de graffiteros) en la esquina de las calles 188 y Audubon Ave, en Manhattan.
- Hugo Martínez funda United Graffiti Artists, impulsora de la Razor Gallery, donde expusieron sus obras Phase II, Mico, Coco 144, Pistol, Flint 707, Bama, Snake y Stitch.

1973
- Kool Herc (Clive Campbell) comienza a hacer DJ-ing en estilo jamaicano.

1974
- Richard Goldstein publica en la revista *New York* el artículo "The Graffiti Hit Parade", reconociendo el potencial artístico de esta actividad. Afirma que "el graffiti es la primera cultura callejera adolescente que surge desde los años 50".
- La innovación en graffiti llega a un estado de madurez, habiéndose creado ya todos los estilos fundamentales.
- Afrika Bambaataa funda los Shaka Zulu Kings y las Shaka Zulu Queens, primeros colectivos (*crews*) de *Break dancing*.

1975
- Kool Herc funda el primer crew de *MC*: Kool Herc and the Herculoids.
- Todos los vagones de metro y buses de New York llevan ya *tags* y *throw ups*.

1976
- Lee Quiñones comienza a pintar *murals* (murales) en vagones de metro.
- Aparecen los primeros graffiti "3-D".

1977
- Este año reviven las *style wars* entre crews graffiteras.

1978
- La industria del disco comienza a producir *rap music*.
- Lee Quiñones comienza a pintar sus *murals* sobre muros cercanos al puente de Brooklyn. Esta zona se convierte en una espectacular galería de graffiti.
- La Autoridad Metropolitana de Tránsito de New York (MTA) hace de la eliminación del graffiti una prioridad.
- El club "Disco Fever" del Bronx comienza a tocar exclusivamente *rap*.

1979
- The Sugarhill Gang graba "Rappers Delight", el primer disco de *rap* comercial.
- Lee Quiñones y Fab 5 Freddy exponen sus piezas de graffiti en la Galería Medusa (Roma) por intermedio del comerciante de arte Claudio Bruni.
- Fab 5 Freddy, entrevistado en la revista *The Village Voice* (N. Y.) afirma: "ya es tiempo de que todos se den cuenta de que el graffiti es la más pura forma de arte neoyorquino".

1980
- Kurtis Blow es el primer artista HH que aparece en TV nacional (programa *Soul Train*).
- El grupo Blondie graba "Rapture", donde su solista, Debbie Harry, canta *rap*. En el video clip aparece el graffitero Fab 5 Freddy.
- Dondi, Zephyr, Ladi Pink, Daze y Futura 2000 exponen su trabajo en Europa.

1981
- Se transmite la primera historia del Hip hop por el canal de TV ABC ("Rapping to the beat").
- El alcalde Ed Koch, de New York, declara la guerra al graffiti. Gasta 4 millones de dólares en cercas y guardias sin resultado.

1982
- Grandmaster Flash and the Furious Five graban "The Message", disco con fuerte contenido político, que llega al número 4 en el ranking de los EEUU.
- Primera gira internacional del HH a Europa. Participan Afrika Bambaataa, GrandMixer DXT, The Infinity Rappers, The Rock Steady Crew, The Double Dutch Girls y otros.
- Henry Chalfant y Martha Cooper publican su libro "Subway Art", acerca del graffiti.
- La película "Wild Style" es la primera en mostrar los cuatro elementos de la cultura HH, e incluye a famosas figuras de todas sus ramas. Graffiteros en el film: Fab 5 Freddy, Lee Quiñones, Zephyr, Lady Pink, Crash, Daze y Dondi.
- La cultura Hip hop se extiende a Europa.

1983
- La película "Style Wars" profundiza y extiende el éxito de "Wild Style". Graffiteros en el film: Crash, Daze, Dondi, Zephyr, Revolt, Kase2, Skeme, Haze y Seen.
- Michael Stewart, de 25 años de edad, es golpeado por la policía durante un arresto por graffitear y muere como consecuencia. Primer mártir del Hip hop.

- El grupo The Rock Steady Crew aparece en la película "Flashdance".
- El disco anti-cocaína "White lines" de Grand Master Flash y Melle Mel se convierte en himno del rap y éxito internacional.
- Technics produce el tocadiscos SL-1200Mk II, que se convierte en standard para los DJ.
- El grupo de B-boys The New York City Breakers (NYC Breakers) actúa ante el Presidente de los EEUU (Reagan).

1984
- La radio KDAY de Los Angeles se transfoma en la primera que sólo transmite rap.
- La película "Beat Street" de Harry Belafonte presenta el primer duelo de *B-boys* en celuloide con The Rock Steady Crew vs. NYC Breakers.
- La cultura Hip hop se extiende por el mundo, incluido Chile.
- Carl Weston (San 2) produce una serie de videos acerca de graffiti llamada VideoGraf.

1985
- El primer grupo femenino de *rap* que llegó a los top 20 del ranking de los EEUU fue Salt-n-Pepa (Sal y Pimienta).

1987
- El primer campeonato mundial de *DJ-ing* es ganado por un británico: Chad Jackson.
- Los Beastie Boys llegan al No. 1 del ranking de EEUU con "Licensed to ill".

1988
- El grupo NWA (Niggaz with Attitude), de Los Angeles, populariza el llamado "gangsta rap", que muestra un mundo de ilegalidad, violencia, drogas y sexo en los *ghettos* negros. Su mayor éxito fue el disco "Straight Outta Compton", que despertó protestas de numerosas organizaciones, entre ellas, el FBI.

1989
- La Metropolitan Traffic Authority (MTA) de New York declara victoria sobre el graffiti retirando de circulación los vagones de metro rayados.
- Al dificultarse la actividad graffitera en metros, esta se concentra en los trenes de carga en todo el territorio de los EEUU. Otros pasan a graffitear en carreteras. Se amplía el graffiti mural en todas las ciudades.
- El grupo Public Enemy acentúa el carácter político del *rap* y señala que esta forma musical es la CNN de los afroamericanos.
- El graffitero Phase II publica la revista virtual *International Graffiti Times*.

1991
- El disco de NWA "Niggaz4Life" vende 950 mil copias en pocas semanas y llega al número 1 en el ranking de los EEUU, a pesar de ser prohibido por algunas cadenas de discos.

1992
- The Disposable Heroes graban "Language of Violence", un disco pro-*gay*.

1994

- Se crea el sitio Web *Art Crimes*, el primero de cientos de sitios acerca de graffiti.

1997

- Después de numerosas afirmaciones mediáticas de que una o más de las manifestaciones del Hip hop estarían en vías de desaparición, se produce un vigoroso resurgimiento de todas sus ramas.
- La escena Hip hop es dominada por el Wu-Tang Clan, de Staten Island (N. Y.) el que incluye elementos de misticismo neo-islámico y kung fu.

Anexo 4: Cronología de la cultura Hip hop en Santiago

AÑO	ACONTECIMIENTO
1984	– Clemente y Pavone (*breakers* norteamericanos) bailan en programa televisivo Sábados Gigantes. – Película Beat Street aparece en TV (protagonizada por miembros de la cultura Hip hop y ambientada en Nueva York).
1985	– Inicio de la cultura Hip hop nacional. – Punto de encuentro en Bombero Ossa (Santiago Centro). – Aparecen los primeros *B-boys* (Montaña Breakers, B14, TNT y Floor Masters cuyo integrante principal era de Los Angeles, USA), raperos (Marginales o Panteras Negras) y *DJ's* (DJ King Master –actual DJ Cogollo–, DJ Cherry de Coquimbo, DJ ZMZ de Viña del Mar, entre otros) que trabajan con tornamesas y vinilos precarios.
1987	– Jimmy Fernández (ex integrante de la Pozze Latina) impulsa la cultura Hip hop. – Nace la Old School Chilena del Hip hop. – Auge música *break* y *tags* clandestinos de los primeros graffiteros: Cool Style (o Toño o Negro), Chapulín, hoy Derick o Rika (más tarde de DVE), Robocop o Vampiro (del grupo *break* Gravedad Zero), Dane.
1990	– Junto al fin de la dictadura decrece la aparición de cultores del Hip hop.
1991	– Bombero Ossa se traslada a San Agustín (Santiago Centro). – Surgen grupos más importantes historia nacional del Hip hop: Latin Pozze (actual Pozze Latina), con Jimmy a la cabeza, Mc Rode y esporádicas apariciones del actual *DJ* Cogoyo en los tocadiscos. – Primer encuentro de Hip hop y *B-boys* (padre del actual "Battle of the Year"), en Alemania el primer. Jimmy Fernández tiene una importante participación. – Aparecen primeras *crews*: NCS (niños con *spray*) más tarde DVE, fue la más emblemática; DMS (demo sapiens); AHS (Araya homies clan)con Sheep, Spike 1 y Roke y Chavos de la ' 8 (Frost, Horate y Daniel). – Además pintan Sent (de Alemania), Sten, Ment Zero y Frost (que más tarde elaboró la carátula de un disco de Los Tetas), Houze y Kco (Bcros), que ocasionalmente pintaban juntos, Zeimi, Krtur (luego de la *Fuck Crew*), Charly (o Hstreet, "que tiene una volá más política" según los informantes), Skider, Sick1 (o Chk), Grobe y Seng. – Encuentro Hip hop en Los Morros, al que llegan Os Gemeos y otros creadores de Brasil. – Masificación del graffiti como arte y arma de expresión.

1992	– Primer campeonato regional de *B-boys*, La Cisterna (gimnasio).
1993	– DVE pinta el primer graffiti 3D (en tres dimensiones) en Avenida Ossa – Primer Campeonato Nacional de *Break dancing*, en la región de Coquimbo, organizado por "Full Power" (primer colectivo *B-boys* de la región), liderado por Jano y Marcelo, con la presencia del también Old School: *DJ* Cherry.
1994	– Nuevo impulso del Hip hop nacional. – Esporádicas apariciones de personajes y grupos en programas de TV de *Breakers* Claudio Flores (integrante de CMC Los Marginales y actual líder de la Banda "Fuerza Hip-Hop"), "Moonwalker" y Jorge Zapata. – Documental "Estrella de la esquina", realizado por Panteras Negras con entrevistas a Jimmy Fernández y filmado en Huamachuco, Renca y alrededores. – Zona graffitera en Portugal con Alameda (Torres de San Borja). – Relación más estrecha entre todas las expresiones. – "Reactivación" de las fiestas vespertinas dominicales en las discoteques (Hip hop).
1995	– Estación Mapocho es el punto de encuentro de la cultura Hip hop. – Nueva generación que masifica el *rap*. – Aparece *crew* femenina MDA (Musas de arte): Bisy, Tweety y Bopsy.
Entre 1995 y 2000	– Aparece y se desarrolla la llamada "generación del medio". – Pintan diversas *crews*: Da Prez (que ya no existe, integrada por Saile, Astro, Scath, Charly y Cub2); DOS CAPSULAS (con Kfox y Lewis); DA YUONGSTAS con Casino, Gesak y Asecho; REYES LATINOS de Maloso y Jonst; LDB (Los del barrio) con Negrod y Osito; L4L (Latins for life) de Bcros y Bmace; LEGUA YORK con Lulo y Bre (viven en la población La Legua y forman el conocido y prestigioso grupo *rap* del mismo nombre, que destaca por sus letras de crítica social y política, además de su labor de líderes sociales); REZ CABROS (o PACSILVANIA) compuesta por Margi, Exelic y Frolic; IVS (Invasión crew) con los graffiteros Smides, Abser, Koin y Oms; GFX (Graffiti effects) compuesta por Neto, Zages, Mag, Zesak, a los que se les sumaron el 2000 Alme y Mack; DKL (Descarga lirical) con Aspe y Bugs106; BRUTAL GRAFF integrada por Kato y Degrade; NB (Natural banda) en que pintan Ro, Clave, Bages, M5trol; el crew LA PANA integrada por Cubano, Chicano y Peruano; ODC (Obsesión diaria crítica)con Genial, Nebs y Hasco; ABC de He2 y Nesio; La Tribu en que destaca Space; Dos (peones) con Insita y Alone. – De este período los graffiteros que pintan sin *crew* son Alme, Mark1, Diems, Radica, Asertijo, Slide, Memflor, Kndla, Acb, Chicle, Serg, Mashine, Ous, Cros, Aspen, Visual, Desa, Huzop, Mar, Seis y Marco. – El año 96 Krihs creó una crew llamada GC (Gráfica Callejera) con B Cros, a la que luego se integraron Seman, Scater y Teddy. Ellos tenían el dominio de muchos espacios, se veían sus *tags* en todos lados.

1996	– Se crea el *crew* CFC que luego será Makiza: Anita Tijoux (Francia), Seo 2 (Suiza) y Cenzi (Canadá). – Quiebre de DVE, sólo permanecen Bside y Zekis. – Aparece Grin y su estilo empieza a ser copiado. Luego se integra a la DVE – Tweety pinta sola.
1997 y 1998	– Comienza de la explosión de los *tags* en Santiago, atribuida a los *fatcaps* – Desaparece Mapocho Hip hop. – Florecen espacios y circuitos independientes. – Nuevo apogeo del estereotipo del Hip hopero malhechor en los medios periodísticos.
1999	– Se abre tienda de Hip hop La Otra Vida (Zekis y Grin). – Creación de la página web Stgounder (Hes y Fisek).
2000	– Se realiza el Primer Campeonato Sudaka (torneo de *Break dancing*) en el gimnasio Nataniel de Santiago.
2000- 2003	– Punto de encuentro en Pileta de Miraflores, Parque Forestal. – Aparecieron nuevas *crews* como: Ayslap; NFG (Natural funky graff, con Brako, Mesk, Cabs y Cash; OKFS en que pintan Nada, Drips, Tonto, Kiwi, Danis, La Cosa e Info); SA2 (Nosive, Serk, Eics y Murda); DA MATIZ (CN6, Oms, Zewok y Divs); SUR (Alan, Sheik, Scane, Hes, Mason, Nast, Byal, Who, Spanto y Fisek); AT2 (Atentados, con Bufos, Foster y Dhigh); 3AR (Stan, Infor, Stik); CRUELES PINTORES (Abser, Koyn, Opsiones y Chile); AEB (Artista escritor bombardero, con Seiko, y Benz); RAICES SUBTERRÁNEAS (con Bayron, Sony y Akiles); BBT (Bang bang toys, con Toxico y Zero); SBT (Santiago bajo tinta, integrada por Mago, Weis y Tijox (Asertijo)); XPLO (de Itch, Paja, Juanito y Pie); YK (Yalus y Kwes); LS (Lifestyle, que agrupa a Shago, Abse7 y Dise); FUCKSAPOS (Coneja, Denis y Mash); crew ADEP (Adicción de pintar) y CEC (Cómo explicarte crew, con Fisek y Alme, que no han dejado de pertenecer a sus *crews* respectivas). – Pintan individualmente Einz, Teas, Zork, Yor, Compaz, Sayron, Powsh, Ini, Zulo, Danger, Hesto, Blume y Zert; TXT (Textorsión) con Hes y Mason.
2001	– Segundo Campeonato Sudaka en Viña del Mar.
2001 y 2002	– Resurgimiento de la cultura graffitera, por la masificación de grandes eventos.
2002	– Tercer Campeonato Sudaka en Concepción. – Se desarrolla con gran fuerza el Hip hop en regiones, incluso en pequeños pueblos del norte y sur del país.

2003	– Cuarto Campeonato Sudaka en el gimnasio Nataniel de Santiago.
11 diciembre 2004	– Se realiza el Quinto Campeonato Sudaka en el estadio Víctor Jara de Santiago. – Actualmente no existe punto de encuentro Hip hop. Solamente en algunos lugares aislados como Huérfanos con Teatinos se reúnen a bailar algunos *breakers*.

Anexo 5: Glosario de *crews* en Santiago[117] (elaborada por Nast y Mason)

CREW	SIGNIFICADO
DMS	DEMO SAPIENS
CFC	CASTRO FAMILIA CREW
NCS	NIÑOS CON SPRAY
AHS	ARAYA HOMIES CLAN
D' 8	CHAVOS DE LA 8
DA PREZ	¿?
CWP	CHILDREN WITH PROBLEMS CHILE WILD PRODUCTIONS
MDA	MUSAS DEL ARTE
CBR	CLIMAX BANCA ROTA
S2C	¿?
GFS	GRAFFISTARS
SOC	SANTUARIO OCULTO
MJ	MALAS JUNTAS
DOS CAPSULAS	¿?
DA YOUNGSTAS	¿?
GC	GRÁFICA CALLEJERA
LDB	LOS DEL BARRIO
L4L	LATINS FOR LIFE
REZ	REZ CABROS (PACSILVANIA)
IVS	INVASION CREW
GFX	GRAFFITI EFECTS
DKL	DESCARGA LIRICAL
NB	NATURAL BANDA

[117] Trabajo de campo, Santiago de Chile, abril, 2004.

LA PANA	LA PANAMÁ
ODC	OBSESIÓN DIARIA CRÍTICA
NFG	NATURAL FUNKY GRAFF
OKFS	¿?
SA2	¿?
DA MATIZ	¿?
SUR	SANTIAGO UNDER REBELS
AT2	ATENTADOS
3AR	¿?
AEB	ARTISTA ESCRITOR BOMBARDERO
BBT	BANG BANG TOYS
SBT	SANTIAGO BAJO TINTA
TXT	TEXTORSIÓN
CEC	COMO EXPLICARTE CREW
ADEP	ADICCIÓN DE PINTAR
XPLO	¿?
YK	YALUS Y KWES
LS	LIFESTYLE
FUCKSAPOS	¿?
MS	MENTE SUCIA
CHK	CONCIENCIA HARDKORE
FSOK	FREAKERS OK
OV	OTRA VIDA
L20	LEGIÓN VEINTE
TAD	TAGAND DESTROY
SJ1	SANJOAKA 1
ÑK	ÑOKO KIDS
BUGS 106	¿?
HA	¿?

Anexo 6: Corpus global de graffiteros en Santiago (2000- 2003)[118]

Nº	Graffitero(a)	*Crew*	Actividad	Procedencia	Observaciones
1	Abser/ Yor				
2	ACB (m)		Estudia astronomía	V Región	
3	Ago				
4	Ays	Ayslap		Sta. Rosa	Bombardero prestigioso
5	Slap	Ayslap		Sta. Rosa	Bombardero prestigioso
6	Alme	GFX (graffiti effect)	Estudia diseño	Peñalolén	
7	Amen	SES (Santiago Estilo Salvaje)			
8	Aspe	DKL (descarga lirical)			*Crew* DKL: por compuesta raperos y graffiteros
9	Brako	NFG (natural funky graff)	Estudiante E. Media	Santiago centro	
10	Bugs 106				
11	B side	DVE	Ilustrador	Macul	
12	Cens			Maipú (Ciudad Satélite)	
13	Charly	Da Pres	Estudiante historia-Cs. sociales	San Miguel	
14	CN6	Da Matiz	Estudiante arquitectura	Rancagua	
15	Cubano-Cub 2	Da Pres	Estudiante arte		
16	Danger				
17	Defos			Recoleta	

[118] Registro elaborado por Gricelda Figueroa Irarrázabal, con apoyo de informantes clave.

18	Drest		Estudiante diseño gráfico	Maipú	
19	Derik / Rika	DVE	Estudiante diseño gráfico	Recoleta	
20	Divec				
21	Eics	SA 2 (Sociedad Anónima 2)		La Reina	
22	Fares				
23	Fisek	CWP (Children with problems y actualmente es Chile wild produccions)	Diseñador gráfico	Independencia	CWP es una *crew* de raperos y graffiteros. Además participa en ella Sean, que vive en Brooklin.
24	FRS	DVE y TPM (Tení puro miedo)	Estudiante diseño gráfico	Providencia	
25	Genial	ODC (Obsesión diaria crítica)	Estudiante diseño gráfico	La Reina	
26	Gesak	HA (nivel del karma)	Estudiante arte	La Florida	
27	Grin	DVE	Estudiante arquitectura		
28	Hasco	ODC	Estudiante arquitectura		
29	Hash		Estudiante arte	La Reina	
30	Hedor	Nada FS crew		La Reina/Las Condes	
31	Hes	SUR (Santiago Under Rebels)		Maipú-San BK (San Bernardo) Vivió en EE.UU.	Creador de la página web de graffiti Stgounder.com
32	Hiser	IMP (Impacto) y SFG (Santiago Flow Gang)	Estudiante enseñanza media	Estación Central	
33	Horate	Kríalas Toy Adicto CBR	Estudiante arte	Santiago centro	
34	Husop			Macul	

35	Kasino	Ha		La Florida	
36	Jaus / House (old Schoold)	CBR		Santiago centro	
37	Kato	Brutal graff		Recoleta	
38	Kasta				
39	Kwes	YK- BEM (Bieja empresta l' muralla) y FRAP	Estudiante administración	Santiago Centro	
40	Krtur	CBR/ Toy adicto	Estudiante arte	Ñuñoa	Ya no pinta, es más artístico
41	Lulo	FRAP (frente revolucionario de artistas populares)	Vocalista Legua York y graffitero		H2L
42	Mag	GFX		Peñalolén	
43	Mar		Estudios de Arte	Cerrillos	
44	Mason- + ON		Estudiante periodismo	Persa Bío Bío, vivió en Canadá	Bombardero / graffitero
45	Mayes			Concepción/Osorno	
46	Moshek				
47	Nast (old schoold)		Estudios de Cs. Sociales	La Florida Puente Alto	Integrante de la Vieja Escuela del graffiti
48	Nifaz (mujer)		Estudiante lic. en Arte	Vitacura	
49	Murda	S A 2		La Reina	
50	Nebs	ODC	Estudiante diseño gráfico	Las Condes	
51	Neto	GFX		La Florida	
52	Nosive	S A 2		La Reina	
53	Odemas	NN		Villa Francia	
54	Omse (Chino)		Estudiante diseño gráfico	Rancagua	
55	Omseg 1				
56	Sados			La Reina	
57	Saile	Da Pres/QM		Panamericana, Salesianos	Hermano de 78 (Scatch)

58	Saine	CWP	Estudiante diseño gráfico	Providencia	
59	Sanch	CWP	Estudiante diseño		
60	Scane	SUR	Estudiante diseño gráfico	San Beka	
61	Scatc- 78	Da Pres / QM(que miras)	Estudiante fotografía		
62	Serk	S A 2		La Reina	
63	Slide				
64	Space	CCC	Estudiante ingeniería computacional		
65	Specs				
66	Seng				
67	Sheyk	SUR			
68	SJ one				
69	Spec			Recoleta	
70	Soslook	SES			
71	Toc				
72	Toño	Gravedad Zero	Estudiante diseño gráfico	Maipú	
73	Tweety (mujer)	CWP	Estudiante diseño gráfico	Tomás Moro	
74	Vasko				Pinta solo y mezcla *spray* y brocha
75	Vitere				
76	Yalus	YK- Bem		Santiago Centro	
77	Zages	GFX	Estudiante diseño gráfico	Las Condes	
78	Zekis	DVE		Las Condes	Actualmente reside en Nueva York
79	Zesak	GFX	Estudiante diseño gráfico	Peñalolén	

80	Zealot				
81	Zewock	Da Matiz	Estudiante diseño gráfico	Rancagua	
82	Zogial			Rancagua/Stgo.	
83	Zorlak	SES			
84	Wizard				Hace libros de comics/

Anexo 7: Corpus específico de graffiteros en Santiago (2000- 2003)

N	*Tag*	*Crew* o grupo	Razones de selección
1	Alme	GFX (graffiti effect)	– Estilo personal – Ha reflexionado sobre la cultura graffitera – Creó la página virtual "Libro de graffiti" (vigente)
2	B side	DVE (Desquiciada vida escritora y De la Vieja Escuela)	– Precursor de la cultura graffitera nacional – Ha reflexionado sobre la producción graffitera y sobre la realidad de la expresión en Santiago
3	Cubano-Cub 2	Da Pres	– Estilo personal – Composición onírica y trabajo de su *tag*
4	Fisek	CWP (Children with problems y Chile wild productions)	– Estilo de letras *wild style* – Carisma y contactos
5	Grin	DVE	– Estilo personal – Composición de letras y figuras – Integración de su vida personal y la cultura graffitera
6	Kwes	YK (Yalus y Kwes)-BEM (Vieja empresta la muralla)	– Visión cruzada con la política – Postura crítica de la realidad nacional y graffitera
7	Tweety (mujer)	CWP	– Importancia en la cultura graffitera – Valoración de los graffiteros – Visión de género del GHH en Santiago
8	Yalus	YK- BEM	– Conjunción del GHH tradicional y una postura más política
9	Zekis	DVE	– Pionero del graffiti santiaguino y nacional – Promotor de la cultura (tienda La otra vida) – Estilo personal – Experimentación – Redes nacionales e internacionales

			– Valoración de su rol en el medio graffitero de la ciudad
10	Hes	Sur (Santiago Under Rebels)	– Creador de la página web graffitera Stgounder, lo que le da un conocimiento de la cultura graffitera local muy amplio y crítico.
11	Mason		– Posee una visión global, informada y crítica de la realidad graffitera de Santiago – Cuenta con muchos contactos y redes, dentro de la cultura Hip hop y graffitera
Otros graffiteros e informantes de la cultura			
1	Nast		– Perteneciente a la Vieja Escuela del graffiti santiaguino, lo que le permite aportar con una perspectiva global y en el tiempo de la evolución del GHH en Santiago y nacional
2	Jorge Zapata	*B-boy*	– Precursor de la cultura Hip hop nacional Gravedad Zero – Creador del campeonato de *Break dancing* Sudaka y gestor cultural de la cultura Hip hop nacional.
3	Lulo	FRAP (Frente amplio de artistas populares)	– Vocalista y líder del grupo *rap* Legua York, dirigente poblacional de La Legua, activista social y cultural. – Fue el primer graffitero que contactamos y el que nos introdujo en la cultura graffitera de Santiago

Anexo 8: Corpus de graffiteros internacionales en Santiago (2000- 2003)

Nª	Graffitero (a)	*Crew* con la que pinta en Chile	Procedencia y actividad
1	Binho		Brasil Revista Graf y eventos Hip hop
2	Ciro		Brasil Clases de arte
3	Does		Brasil
4	Fatal		Alemania
5	Kboco		Brasil
6	Mage	CWP	Miami animación 3D
7	Maukeks/ Maumeks		Brasil Tienda Hip hop
8	Nasty		Suiza
9	Os Gemeos	DVE	Brasil
10	Sean	CWP	Nueva York diseñador/ *MC*
11	Shine		Alemania
12	Sick (Sic)	DVE	Francia Diseñador
13	Speto		Brasil Gráfica comercial
14	INEX		Brooklin
15	Seth	DVE	Suecia

Anexo 9: Mapa de zonas graffiteras de Santiago de Chile (2000-2003)

El listado que sigue corresponde a 38 zonas graffiteras que fueron identificadas y fotografiadas durante los años 2000 a 2003 en 8 comunas de Santiago. Muchas de ellas hoy no existen o han reaparecido en muros cercanos. El orden obedece al momento en que fueron conocidas y no pretende ser un registro exhaustivo de cada uno de los sectores, sino más bien mostrar mi trayectoria personal por el espacio graffitero.

1. Muros de Matucana al llegar a Portales
2. Tucapel Jiménez al llegar a Moneda
3. Manuel Rodríguez al llegar a Agustinas.
4. Muro de Huérfanos (por Av. Manuel Rodríguez)
5. Compañía con Manuel Rodríguez
6. Independencia al llegar a Santa María
7. Recoleta con Santos Dumont
8. Merced al llegar a Mac Iver
9. Virreinato con Vicuña Mackenna
10. Santa Isabel (entre Serrano y Vicuña Mackenna)
11. Portugal al llegar a Alameda (altos del supermercado Unimarc)
12. Plaza Italia (Alameda esquina Irene Morales)
13. Serrano con 10 de Julio
14. San Francisco con Santa Isabel
15 Irarrázaval al llegar a Salvador
16 Santa María (entre Pío Nono y Eleodoro Yáñez)
17. Puente Pedro de Valdivia (Río Mapocho)
18. Barrio Bellavista (Purísima)
19. Barrio Bellavista (Purísima)
20. Carlos Silva Vildósola con Santa Rosa
21. Rodrigo de Araya con Vicuña Mackenna
22. Santa Rosa (entre Departamental y Avenida Salvador Allende)
23. Río Mapocho (entre Manuel Montt y Antonio Bellet)
24. Avenida La Florida (entre Departamental y Avenida Walker Martínez)
25. Tobalaba con Américo Vespucio
26. Bilbao con Tobalaba
27. Plaza Egaña (Avenida Ossa entre Obispo del Solar y Genaro Benavides)
28. Arrieta con Paula Jaraquemada
29. Arrieta con Manuel Carvallo
30. Arrieta con Los Molineros

31. Arrieta con Fidias
32. Arrieta con Diego Rojas
33. Arrieta altura del 8.200
34. Larraín con Valenzuela Llanos
35. Larraín con Valladolid
36. Pepe Vila con Vicente Pérez Rosalez
37. Larraín (entre Amado Nervo y Rubén Darío)
38. Larraín con Almirante Gómez Carreño

Nota: Agradecemos al Sr. Jaime Backit, de la Consultora de Servicios de Información Geográfica Ltda., por cedernos el original del plano de Santiago, que permitió situar las zonas graffiteras.

PROVIDENCIA
NUNOA
LA REINA
SANTIAGO
PENALOLEN
MACUL
SAN JOAQUIN
PEDRO AGUIRRE CERDA
SAN MIGUEL
LO ESPEJO
LA FLORIDA
ESTACION CENTRAL
1 NORTE
2 NORTE
3 NORTE
4 NORTE
GRAL BULNES
COLON
CRUZ
LASTRA
ALAS
LA PAZ
FARIAS
PATRONATO
PURIS
ATACAMA
ANDES
CATEDRAL
TEATINOS
ESTADO
BANDERA
MACIVER
HUERFANOS
MONEDA
AHUMADA
PORTALES
NORTE
SUR
ROMERO
STO DOMINGO
HERRERA
LIBERTAD
GORBEA
GAY
SAZIE
CONDOR
SANTA LUCIA
MARIN
SAN CAMILO
MUJICA
RENGO
DIAG ORIENTE
SEMINARIO
SUCRE
ITATA
DUBLE ALMEYDA
ALC EDUARDO CASTILLO VELASCO
PERICLES
VIA 7
VIA 9
SANTA EUGENIA
ALC JORGE MONCKEBERG
CALLE 7
ANARTU
PEDRO DE VALDIVIA
LUIS PEREIRA
ELIECER PARADA
PEDRO TORRES
ORTUZAR
COVENTRY
HAMBURGO
GRACIA
SUECIA
VERGEL
POCURO
ROCO
VASCONIA
ANDRES BELLO
11 DE SEPTIEMBRE
JOSE ANTONIO VARAS
JOSE MANUEL INFANTE
TRAIGUEN
LOTA
HOLANDA
LEON
LATADIA
FLANDES
LOLCO
CURICO
VICHATO
GOETHE
23 DE FEBRERO
HELSBY
JULIA BERNSTEIN
CARPAY
LA CANADA
ECHENIQUE
LOREDO
STA ISABEL
SUECIA
LARRAIN
PSJE 9
CHONCHI
LOS PRUNOS
PSJE 1
TALINAY
CAMINO INT
CALLE 6
LOS ORIENTALES
CALLE 8
CALLE 9 SUR
CALLE 11 A
GRECIA
TAGUA TAGUA
RIO CLARO
PSJE 457
ANTUPIREN
MAR EGEO
LAS HOJAS
ISTMO EGAÑA
GLACIAR
AFLUENTE CUNAS
CARACAS
MARACAIBO
PSJE 17
RAMON CRUZ
IRAN
EL LIBANO
STA JULIA
PREMIO NOBEL
PAPOTE
LOS 3 ANTONIOS
TIL TIL
CASTILLO URIZAR
AYSEN
LISZT
DEBUSSY
BELLA
CARMEN
ALC CARLOS VALDOVINOS
MILAN
ARCADIA
RIVAS
GAMBETTA
ALC PEDRO ALARCON
CURINANCA
LEAL
PRENSA
COMERCIO
ESC AGRICOLA
LA AGUADA
FROILAN ROA
MACUL
NVA 1
LOTA SAN LUIS DE MACUL NVA 3
QUEB DE MACUL
CONSISTORIAL
QUILIN
TOBALABA
PIEDRA BLANCA
DEPARTAMENTAL
SIN NOMBRE
LA FLORIDA
PALENA
ANDALIEN
STA DELIA
ARAUCANO
MARIA CRISTINA
OLGA SALAS
LONG NORTE
LONG SUR
CALLE 2
CALLE 3
CALLE 5
CALLE
CALCURIPE
TASUNCO
STA RAQUEL
LA VICTORIA
LINARES
YUNGAY
MANIO
MAYO
ALVEAR
RIVADAVIA
INDUSTRIA
PAZ
CIENCIAS
PAULINA
IQUIQUE
GRAL FREIRE
BRIONES LUCO
NVA 4
2 SUR
1 SUR
6 SUR
19 SUR
26 SUR
EL RIEL
PSJE 4
LINCOLN
VALLENAR
MINCHAL
MONTERREY
STA ANITA
PEGUIN
SEXTA AVENIDA
OCTAVA AVENIDA
DECIMA AVENIDA
CARMEN MENA
YARAS MENA
TANNENBAUM
TRISTAN MATTA
GAUSS
LAZO
PIRAMIDE
CASMA
ING BUDGE
LA MARINA
RETA COX
PEDRO MIRA
BENOZZO GOZZOLI
JUAN PLANAS
CECILIA
BERLIOZ
LLICO
CANADA
YAL
CALBUCO
MELINKA
ROMEO
GRAL VELASQUEZ
SUIZA
TARTINI
UNH MAPU
RANQUIL
CLARIO BLEST
REY ALBERTO
SIRIA
BIO BIO
FRANKLIN
PLACER
SIERRA BELLA
MAULE
NUBLE
CHILOE
PORTUGAL
MADRID LIRA
CONFERENCIA
EXPOSICION
SAN BORJA
ARICA
NEL SOUPER
AP GALVEZ
RUZ TAGLE
BERNAL DEL MERCADO
SEPULVEDA LEYTON
CLUB HIPICO
CERDA
ALAMEDA
CATORREBAVOLEF
TUNEL COX
TUNEL LO
ALMTE
VERGARA
SIN NO
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38

BIBLIOTECA NACIONAL
SECC. SELECCION, ADQUISICION Y CONTROL
28 MAR 2001
SECC. CHILENA

Los protagonistas de este libro son jóvenes que manufacturan, es decir, fabrican manualmente, un mensaje escrito-pintado en la calle, en clave visual, para que sea visto por los transeúntes. A medida que el ojo graffitero se cultiva va capturando selectivamente líneas, formas, sinuosidades, rupturas, tonalidades, matices, perspectivas y volúmenes de lo visible e invisible de la realidad urbana y de sus propios sueños. Y así, a partir de los sueños ajenos y personales crea nuevos sueños, más intensos, más profundos y más suyos, para derramarlos en un muro como su nueva voz y como un nuevo rostro.
Nuestro propósito central es reconstruir puentes entre la cotidianidad de este mundo juvenil y la sociedad, entre la que reconocemos al mundo académico e institucional chileno. Al aproximarnos a estos jóvenes que se lanzan cotidianamente a ocupar las calles con sus colores hemos cogido al menos una hebra de la madeja de las culturas juveniles santiaguinas. Intentamos con este gesto mostrar que el discurso de "no estar ni ahí" de los jóvenes chilenos entraña múltiples sentidos.
Y mientras escribo estas líneas nuevos muros son cubiertos por nuevos sueños graffiteros, porque los jóvenes no se detienen aunque insistamos en institucionalizarlos, peinarlos y categorizarlos. Ellos se afanan en construir sus propias historias y cargarlas en sus mochilas llenas de colores y sueños, repletas de mundos mágicos y reales como los trazos de sus creaciones.

GRICELDA FIGUEROA IRARRÁZABAL

I.S.B.N. 956-260-361-X
9 789562 603614

CONSEJO NACIONAL
DE LA CULTURA Y LAS ARTES
CONSEJO NACIONAL
DEL LIBRO Y LA LECTURA