Voces de colores.

Graffers, crews y *writers*: identidades juveniles en el defeño metropolitano.

Alumna. TANIA CRUZ SALAZAR
Directora. MARIÁNGELA RODRÍGUEZ NICHOLLS

Programa de Maestría en Antropología Social
Ciclo 2001-2003
Centro de Investigación y Estudios Superiores en Antropología Social,
Unidad Centro.
México, Distrito Federal,

Agradecimientos

Esta tesis es producto de la colaboración de distintas personalidades e instituciones. En primer lugar he de agradecer al Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, unidad centro, por haberme permitido continuar con mis estudios y por proponerme como becaria del CONACYT. Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología por haberme apoyado económicamente durante los dos años del programa de maestría en Antropología Social.

Agradezco a los profesores y compañeros quienes en las constantes discusiones intercambiaron conmigo valiosas ideas para la consolidación de esta etapa académica. En especial quiero agradecer a la Dra. Mariángela Rodríguez Nicholls por haber sido una gran interlocutora de las ideas principales de estas tesis. A lo largo de la construcción del proyecto de investigación la Dra. Rodríguez colaboró de manera apasionada en la construcción teórica, aportando siempre ejes de análisis sobre lo global y lo local sumamente importantes. La constante recomendación de lecturas sobre identidad, juventud, globalización, rituales, y otros temas han sido de mucha utilidad. Además su importante experiencia en campo para el análisis de distintas colectividades, con en especial atención al tema de la identidad colectiva, fueron inconmensurables.

A los tres lectores el Dr. Abilio Vergara, el Mtro. Alfredo Nateras y el Dr. Carles Feixa Pampols por haber revisado y comentado de manera detallada el documento y haber hecho comentarios importantes.

Al Dr. Fernando Salmerón por haberme escuchado, orientado y propuesto una forma atinada para estructurar la tesis.

Por haber leído, corregido, criticado y comentado el grueso del documento agradezco a mi padre el Dr. Jorge Luis Cruz Burguete investigador de El Colegio de la Frontera Sur y, a una amiga, la Dra. Gabriela Robledo, investigadora del Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, Unidad Sureste.

Quiero agradecer de manera infinita y especial a todos los grafiteros que confiaron en mí, que me platicaron de sus vidas, que me enseñaron a entender el *graffiti* y, que además, me consideraron una más de la banda.

Gracias a mi madre Blanca Salazar y a mis hermanas Silvia, Bárbara y Emilia por creer en mí y congratular al lado de toda la familia mis logros académicos.

Finalmente a Iván quiero decirle: *gracias por acompañarme en todo momento y darme tu corazón.*

Índice.

Presentación..... 06
Introducción..... 09

1. La emergencia del tema de estudio..... 17
   1.1. Planteamiento del problema de investigación..... 18
   1.2. Método y metodología de investigación..... 22

2. Marco teórico referencial: lo global, lo local..... 35
   2.1 El aniquilamiento del espacio por el tiempo..... 38
   2.1.1. De la dimensión *spatium*: extensiones y territorios..... 39
   2.1.2. De la dimensión *tempus*: duración y momentos..... 41
   2.2. Lo efímero en la juventud grafitera..... 42

3. La construcción del estado del arte..... 45
   3.1 Jóvenes desde la academia..... 45
   3.1.1. La reflexión psicológica de la juventud..... 46
   3.1.2. El acercamiento sociológico a la problemática juvenil..... 48
   3.1.3. La aportación antropológica a la discusión..... 52
   3.2. El estudio del *graffiti*..... 58
   3.2.1. Desde la producción y el consumo..... 58
   3.2.2. Desde la circulación..... 61
   3.2.3. Desde la resistencia..... 62

4. ¿De dónde viene el *graffiti*?..... 68
   4.1. Del significado y rostros del *graffiti*..... 68
   4.2. Contextualización del *graffiti*: primeros lugares de aparición..... 76
   4.3. El arribo del *graffiti* a la ciudad de México..... 79
   4.4. *Crews* y *writers* en la capital del país mexicano..... 85

5. La identidad grafitera: distintas percepciones, distintos sujetos..... 93
   5.1. La pluralidad grafitera: jóvenes diversos, una sola práctica..... 95
   5.2. Símbolos o emblemas del grafitero..... 97
   5.3. La composición del discurso grafitero..... 100
   5.4. Los valores y costumbres del grafitero..... 103
   5.5. La visión del mundo adulto y la relación que los grafiteros tienen con él..... 109
   5.5.1. Relación con los 'azules'..... 115
   5.5.2. Relación con otras juventudes..... 116
   5.5.3. Relación con otros *crews*..... 117

6. Producción, distribución y consumo cultural dentro del mundo grafitero..... 119
6.1. La producción y circulación del *graffiti* : imágenes discursivas, impresas y virtuales..... 119
6.2. Tipos de grafitero en la ciudad de México..... 127
6.3. La producción de un *graffiti* legal..... 130
6.4. Material, tiempo y dinero invertidos..... 132

Conclusiones..... 134
Bibliografía..... 146

Anexos
a) Glosario de términos juveniles
b) Catálogo de producciones grafiteras
c) Guía de entrevistas a grafiteros
d) Cuestionario a público en general

Si ellos globalizan la miseria, globalicemos la resistencia.
(pinta ubicada en Juárez esq. Allende,
Delegación Tlalpan, Cd. de México)

...las culturas juveniles de la crisis, de la globalización y la tribalización, (re) inventan mecanismos para confortarse colectivamente y sobrevivir a la violencia cotidiana y generalizada, al desencanto profundo que les ha abierto un hoyo negro en la esperanza. (Reguillo, 2000: 39).

Voces de colores.

***Graffers, crews* y *writers*:** identidades juveniles en el defeño metropolitano.[1]

Presentación.

Cuando inicié este trabajo el interés central fue indagar sobre el proceso de construcción identitaria en jóvenes grafiteros. A mi llegada a la ciudad de México eran muchas las interrogantes que surgían al estar en un ritmo de vida tan acelerado y complejo. Presenciaba un amplio espectro de sujetos, actitudes y dimensiones que confluían en un mismo espacio. Recuerdo bien que era un 27 de agosto del 2001 cuando aterricé en la casa de una amiga esperando encontrar pronto mi propio espacio.

Caminando por las calles de la ciudad, me asombraba ver que los colores del paisaje chiapaneco, de donde yo provenía, en la urbe se petrificaban en las paredes. Lo demás me parecía muy gris. Siempre observaba las galerías andantes, las personificadas, aquellas que si no eran innovadoras si me parecían creativas y estilísticas: jóvenes vestidos de negro, con los pelos parados, con cadenas en los pantalones, con tatuajes y pulseras de picos, con rastas y gorras en el cabello, con patinetas o con pantalones caídos y *piercings* en el rostro.[2]

Meses antes de instalarme en la ciudad, recuerdo que la mayoría de los viajes que realizaba para tomar los exámenes de admisión al programa de maestría en Antropología Social del CIESAS los hacía por autobús. Recuerdo que escogía la

---

[1] Las tres palabras provienen de la lengua inglesa y hoy día forman parte de la jerga grafitera. La primera es una adaptación de la palabra *graffiti* más el sufijo *er* que en inglés indica el oficio del sujeto. En este caso los jóvenes mexicanos que pintan *graffiti* utilizan la palabra *graffer* como sinónimo de grafitero. El segundo término tiene sus orígenes en el inglés medieval *creue* que significa crecimiento y en el francés antiguo *creistre*, que significa crecer. La palabra *crew* básicamente refiere a un grupo de gente asociada: una compañía, un colectivo o una banda. Es entendido también como grupo de personas trabajando, generalmente, bajo la dirección de un líder. En el New York de los sesentas esta palabra fue adaptada por los mismos escritores de *graffiti* para denominar a sus colectivos. En México la palabra es igualmente usada por grafiteros mexicanos. Por último la noción *writer* significa escritor de *graffiti* y aunque es común escucharla para referirse a un grafitero, la palabra *graffer* ahora está sustituyéndola.

[2] *Piercing* significa perforación.

última corrida que salía de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, para la capital a las 9: 15 p.m. y regularmente dormía todo el trayecto.

Cuando despertaba, identificaba de inmediato si faltaba poco al ver esa avenida tan característica llena de *graffitis* en ambos costados. La gama de colores plasmada en la avenida Zaragoza a la altura de Chalco, en la entrada sur-oriente de la ciudad, particularizaba la bienvenida, cosa que no sucedía en las otras ciudades sureñas por las que el autobús hacia paradas antes de llegar al destino final.[3]

Eran aproximadamente cuarenta minutos de diversión: letras gigantescas, caricaturas comiquísimas, rayas incomprensibles y muchos colores.

Un año más tarde, después de haber conocido un poco la ciudad y haber sostenido discusiones académicas sobre Culturas Juveniles, me cuestiono acerca de la complejidad que encierra el mundo de los jóvenes grafiteros en esta ciudad. Sabía que salían de noche y que muchos pintaban para transgredir socialmente, y que formaban grupos a los que les nombraban *crews*.

El interés por conocer sus concepciones de mundo, formas de comunicación y expresión en un espacio urbano como parte de un contexto mundializado, me invitó a plantear el problema de investigación que pretendía conocer ¿cómo construían los jóvenes grafiteros identidades locales en ámbitos globales?

Segura de que los jóvenes grafiteros que habitan urbes como la ciudad de México construyen sus identidades resignificando elementos en su contexto local, tomé como componentes globales al lenguaje, *argot* de la cultura grafitera neoyorkina resemantizada por los *crews* mexicanos, la música escuchada, en su mayoría proveniente de Europa y Norteamérica, la música producida bajo las normas estilísticas del *ska*, el *rap* y el *hip hop*, y finalmente, el estilo de la ropa y marca de mercancías para pintar.

Mi perspectiva teórica entonces sostuvo que en materia de cultura los procesos de transnacionalización permiten observar el resurgimiento de identidades

[3] El trayecto abarca las ciudades de Tuxtla Gutiérrez-Cintalapa de Figueroa-Matías Romero-Córdoba-Puebla- México.

locales junto con nuevos actos y sujetos sociales como respuesta a la presión homologante de una cultura mundial.

A lo largo del trabajo de campo descubrí las estrategias de recreación y acción juvenil en el mundo del *graffiti* que son desapercibidas en nuestra vida cotidiana. Redes de interacción social que se dan no sólo en el plano concreto sino en esos 'mundos imaginarios' para referirse a esos escenarios imaginados por comunidades de personas que se interconectan a lo largo del mundo.[4]

Espero que el lector al igual que yo goce de estas otras formas del vivir juvenil, las cuales resultan paradigmáticas por su carácter ambiguo, un juego entre lo oculto y lo público, que busca interactuar con el conjunto social.

[4] En el caso particular de los jóvenes grafiteros es posible hablar hasta de escenarios virtuales que recrean y perpetúan el sentir y el pertenecer a una comunidad imaginada en términos de Anderson (1983).

Introducción.

Esta tesis aborda el tema de las juventudes[5] urbanas y sus formas de agrupación en espacios mundializados.[6] Una reflexión que trata sobre el nuevo orden económico mundial de hoy día que ha ocasionado cambios acelerados y, uno de ellos, es el vertiginoso intercambio cultural entre los individuos que se relacionan a nivel mundial a través de los medios masivos de comunicación.

Después de la segunda guerra mundial, los poderes político-económicos replantean la visión de mundo estableciendo una nueva lógica del beneficio, basada en el mercado libre y el consumo inmediato que rige las relaciones sociales. Las nociones espaciotemporales se transforman, la percepción del individuo con respecto de éstas se sitúa en la compresión de un tiempo acelerado y un espacio infinito (Harvey, 1998). Además la innovación tecnológica, la apertura mercantil, la rotación del capital y los momentos de ocio, se multiplican.

El sujeto juvenil urbano, entre otros actores, habita sociedades planetarias, integradas a sistemas socioeconómicos abiertos e interdependientes, en donde los problemas étnicos, religiosos y de otra índole, se internacionalizan, creando encuentros de ideologías y posturas políticas que trascienden las barreras nacionales.

En materia de cultura, los procesos de transnacionalización permiten observar el resurgimiento de identidades globales-locales.[7] Entre otros movimientos, emergen el feminista, el lésbico-gay, los grupos en pos del desarrollo sustentable, los

---

[5] Utilizo el concepto 'juventudes' para referirme a colectivos juveniles y enfatizar su carácter diverso frente al de 'la juventud' categoría unívoca que toma a la *edad* como variable definitiva. Hago uso de la acepción 'jóvenes' para referirme a esos sujetos reconocidos de manera institucional como los censados por el INEGI que van de los 12 a los 29 años de edad. Es necesario aclarar que esta tesis pretende situarse dentro de la discusión de las culturas juveniles que concibe al joven de acuerdo a sus prácticas, lógicas y estilos culturales; es decir, como categoría sociocultural y no biológica.

[6] Manuel Castells emplea el término de *sociedad red* para denominar a aquellas ciudades que tienen una interconexión a nivel transnacional de flujos de información y comunicación en primera instancia económica, después política y cultural (Castells, 1999). En este trabajo la ciudad de México se considera como un espacio mundializado p or tener estas características.

[7] El término global-local refiere a la interconexión que existe entre una situación que tiene presencia y características mundiales en forma y presentación pero que guarda significados particulares de un contexto local.

conflictos interétnicos y las demandas laborales, estudiantiles, juveniles; que se sirven de la tecnología de punta para difundir e intercambiar experiencias sin importar que sus condiciones socioeconómicas sean diferentes. [8]

La lógica del beneficio, enfocada a la concentración de la máxima producción y difusión de mercancías culturales en busca de una ganancia extrema a un costo mínimo; necesita de individuos consumistas que pretendan homologar por lo menos externamente los modelos del hombre posmoderno, un sujeto egocéntrico, individualista, agresivo, solitario y superficial.

La industria cultural promueve la transnacionalización de los estilos culturales: cuerpos de jóvenes esbeltos y bellos, de apariencia interesante o con ideas vanguardistas. Proceso muy visible en el caso de las juventudes urbanas que mediante el consumo de ciertos productos culturales crean la idea de una determinada identidad. Esto no significa que la industria cultural construya estos estilos, sino que los expropia de la cotidianidad juvenil convirtiéndolos en mercancías: discos compactos, revistas, ropa.

La única forma de respetar la autonomía de la producción cultural es recurrir a las especificidades: señas, ideas y acciones particulares de los colectivos e individuos quienes crean y producen obras culturales como las juveniles que son semejantes en todas partes del mundo, pero que al mismo tiempo guardan sentidos y significados propios, tales como los tatuajes, las perforaciones, los *graffitis*, entre las manifestaciones más destacadas.

Por ello, la individualización, el anonimato y la soledad que son los costos de estas sociedades aceleradas e informacionales, han provocado la búsqueda de la libertad, especificidad y solidaridad por parte de los individuos que por muy

[8] En esta era de la información la tecnología más avanzada abarca el internet, la televisión, la comunicación satelital, etc.

autocentrados que estén en la apariencia —en la estética y la forma más que en el contenido y el significado— padecen y luchan contra el orden social.[9]

Lo anterior incita no sólo a contextualizar el espacio social de los jóvenes contemporáneos sino a indagar sobre cómo ellos lo conciben y cómo construyen su identidad al habitar espacios urbanos mundializados. Si "la identidad es una relación objetiva que se establece entre su portador y el medio social donde se desenvuelve... la identidad necesita exteriorizarse, objetivarse de algún modo" (Reguillo, 1995:32) por ello concibo a la ciudad de México como un espacio urbano contemporáneo inserto en un panorama de amplitud mundial económica, comunicativa y tecnológica.

¿Cómo construyen los jóvenes grafiteros sus identidades en ámbitos globales? ¿De qué elementos se sirven para configurar sus colectivos? ¿cuáles de éstos son adoptados y resignificados? o ¿cuáles son creados desde sus propia lógica grupal? Son las preguntas centrales que trata de resolver esta investigación, partiendo de la hipótesis de que frente a los procesos de homologación cultural los jóvenes urbanos encuentran formas de agrupación, estrategias de acción y liberación para conformar sus identidades en un sistema que no solo los ignora sino que además los constriñe.[10]

Así la identidad se convierte en el concepto más importante en esta investigación y a pesar de que dentro de varias disciplinas como la filosofía, la psicología, la sociología y la antropología ha sido muy estudiado, en el ámbito de lo cotidiano, la identidad se presenta como un fenómeno inasible, abstracto y móvil.

---

[9] El individuo autocentrado es quien vive en torno a su ser, a su apariencia física y a su forma de representarse socialmente. Se preocupa por superficialidades, como el vestir o lucir muy bien, aparentar una buena imagen ante los otros sin importar cómo realmente se sienta por dentro.

[10] Esto no quiere decir que directamente las leyes estén dirigidas a los jóvenes que se expresan, sino que la lógica del Estado determina derechos y obligaciones ciudadanas que resultan poco atractivas y demasiado represivas ante los ojos del sujeto juvenil alternativo.
Entre tantas estrategias que no sólo sobrellevan este tipo de mundo sino que transgreden e ignoran al orden establecido, hay manifestaciones juveniles que no encuentran un equilibrio entre lo que quieren hacer y lo que 'deberían' hacer. El *graffiti* es un tipo de expresión juvenil que transgrede los estatutos legales, morales y de convivencia ciudadana, pero a la vez, libera, conecta y comunica a muchos de los jóvenes que comparten esta manera de expresión.

En la identidad colectiva, en particular, la juvenil contemporánea, son las dimensiones internas y externas —permanencia y unicidad *vs* contraposición y variedad—componentes importantes en la afirmación del individuo, del reconocimiento de sí mismo y su carta de presentación frente a los demás.

El ser se autoreconoce, autovalora y proyecta en la interacción social, al conocer e intercambiar valores, actitudes, ideas y sentires con los otros, formando así su-s identidad-es (Barth, 1976). Estudiar este proceso con sujetos juveniles resultó enriquecedor y fascinante porque los elementos constitutivos de la identidad se convirtieron en tarjetas de presentación no sólo múltiples sino volátiles. Componentes que van tomando forma en la cotidianidad ciudadana y que se manifiestan para diferenciarse de los *otros* y conformar un *nosotros*.

La autopercepción del grafitero en interacción con la imagen o proyección que los 'otros' jóvenes y adultos reciben de él, es un proceso complejo y relacional que depende no sólo de los individuos que interactúan entre sí, sino también y en gran medida entran en juego contextos espaciales, temporales y sociohistóricos en los que estos jóvenes se desenvuelven.

He situado a los jóvenes grafiteros urbanos en un espacio local-global y en un tiempo contemporáneo que alude a lo fragmentario y lo instantáneo para llegar a comprender de mejor manera la introducción del *graffiti* en sus vidas —entendido éste como una expresión presente en todo el mundo— y la resignificación que el *graffiti* le da a los jóvenes como actores sociales y ellos le dan al *graffiti* como práctica juvenil.

Los jóvenes grafiteros enfrentan el anonimato citadino de diferentes maneras ya que a pesar de sus distintas extracciones sociales, estilos, prácticas y gustos, el factor común que los caracteriza es la experiencia de una soledad producto de la impersonalidad en sus relaciones y prácticas sociales. Soledad que se manifiesta

mediante i) la incomprensión moral en la familia ii) la competencia en el colectivo y iii) el autoaislamiento.[11]

A lo largo del trabajo de campo la heterogeneidad de los jóvenes grafiteros reflejó ser muy amplia, pero en su mayoría el interés juvenil confluye en la búsqueda de la admiración, la libertad y lo transgresor.

El ritmo de las ciudades contemporáneas pasa por alto la existencia de estos individuos. Por un lado, la oferta de un estereotipo juvenil a través de imágenes y discursos busca crear gustos y ambiciones similares, mientras que el consumo cultural produce una individualización extrema. Por otro, la diversificación de individuos y colectivos apela a la compañía y respeto de sus intereses heterogéneos. Así muchos de los jóvenes manifiestan su orgullo por lo 'único', compitiendo por ser 'el mejor'.

En mis constantes visitas y relaciones estrechas con los escritores de *graffiti* entendí que entre la diversidad de personajes no sólo había quienes no tenían influencia directa de los productos globales a través del consumo cultural; ni siquiera un constante contacto con los discursos e imágenes que son difundidos por los medios masivos de comunicación con respecto a la música *ska, rap* o *hip hop*, a la ropa holgada que se supone son del gusto de la mayoría de pintores de *graffiti*; sino que también existían aquellos que al pintar no pensaban en dirigir su obra a quienes coartaban de una u otra forma su libertad, sino más bien su actividad respondía más a una forma de diversión o desahogo que aunque prohibida era muy enriquecedora como experiencia.

La variedad de estratos sociales a los que pertenecían los distintos grafiteros permitió conocer que, aunque la gran mayoría provenían de estratos sociales bajos, el fenómeno del *graffiti* corresponde a un movimiento transclasista, ya que rebasa condición de clase, género y estatus.

[11] El joven en este caso es un ser depresivo y nihilista que se refugia en una práctica juvenil. Ésta puede ir desde el pintar, vestir, cantar o bailar, hasta el drogarse, robar, pelear.

En suma, los resultados de la investigación hablan de una diversidad de sujetos juveniles que se encuentran viviendo una realidad planetaria que fragmenta y aísla las relaciones sociales básicas y los contactos físicos. Aún así, las juventudes crean formas de convivencia y diversión para respetar y perpetuar su unicidad.

No se trata de una búsqueda de paternalismos o asistencialismos como 'apoyo a los desamparados, ayuda a los pobrecitos, ignorantes o incapaces' puesto que los jóvenes han demostrado mediante sus manifestaciones lo aptos que son para arriesgarse, agredir, violentar y responder por sí mismos. Los resultados exponen más bien los caminos que los jóvenes trazan para vencer el anonimato y obtener el protagonismo.

A través del *graffiti*, una buena parte de jóvenes buscan su ser, una identidad que les ofrezca popularidad, atención y fama en un mundo que no los considera. El *graffiti* es un 'estuve aquí' 'soy este' 'me fui'. El sujeto y su *graffiti* son una cuestión de presencia y ausencia, autoría y apropiación del espacio urbano, clandestinidad y fugacidad (Phillips, 1999) y también una forma de interpelación a la propiedad privada.

El *graffiti* significa la lucha simbólica por los espacios: un derecho de existir y expresar. En un intento por superar el asunto de la discriminación y marginación a individuos que prejuzgamos por desconocimiento. Esta tesis invita al lector a conocer un mundo distinto, construido por jóvenes urbanos que circulan por el sur de la ciudad de México y que se dedican al arte del aerosol.

El primer capítulo 'La emergencia del tema de estudio' habla de los intereses académicos que confluyeron para argumentar la importancia de abordar a las juventudes urbanas y el caso específico de los grafiteros. De ahí surge el planteamiento del problema de investigación que es expuesto con la metodología utilizada. Ahí se dan a conocer los objetivos generales y específicos, las hipótesis que rigieron a la investigación y los universos de estudio que fueron abordados. Así también el procedimiento para acercarse a los sujetos de investigación, para conocer sus mundos de vida y analizarlos es presentado en este capítulo.

El segundo capítulo 'Lo global, lo local' contiene la perspectiva teórica con la que observo al espacio urbano de la ciudad de México como parte de un contexto mundial que presencia la emergencia de colectividades juveniles diversas, las que en su cotidianidad reconfiguran las nociones de espacio y tiempo mediante sus prácticas juveniles.

El tercer capítulo 'La construcción del estado del arte' se encuentra dividido en dos apartados, uno que trata del estudio de los jóvenes desde la sociología y la disciplina antropológica; y otro que constituye el estudio del *graffiti* desde la producción, circulación y consumo cultural, y también desde la resistencia.

El cuarto capítulo '¿De dónde viene el *graffiti*?' responde a la necesidad de hablar no sólo de las subjetividades de los actores sociales sino de las circunstancias sociohistóricas que permitieron que apareciera el *graffiti*. Se revisa el significado de la palabra *graffiti* y da a conocer su desarrollo como movimiento urbano. Las distintas dimensiones que a lo largo del estudio se reconocieron –la comunicacional, la vandálica y la artística—son expuestas a través de un análisis conciso.

Además presenta de manera puntual los primeros lugares de aparición de este fenómeno y contextualiza su llegada a la ciudad de México, para luego dar cabida a la presencia juvenil: ¿qué jóvenes y qué colectivos estuvieron y han estado inmiscuidos desde la aparición del *graffiti* en la urbe? y ¿cómo han ido desarrollando su relación con esta práctica mundializada?.

El quinto capítulo 'La identidad grafitera: distintas percepciones, distintos sujetos' organiza los elementos distintivos de la identidad grafitera: símbolos, discursos e imágenes que juntos configuran una visión particular de vivir la juventud, así como la pluralidad de los sujetos que la conforman. Expone a su vez, visiones encontradas con respecto de los jóvenes que pintan, es decir, las valoraciones dentro del mundo del *graffiti*. La heteropercepción es abordada desde la visión adulta e institucional y la percepción de otras juventudes con respecto del joven grafitero.

El último capítulo de esta tesis 'Producción, distribución y consumo cultural dentro del mundo grafitero' expone la manera en que los jóvenes producen discursos e imágenes que circulan a través de medios alternativos y virtuales. Analiza la relación entre los jóvenes y la productividad de la industria cultural como organizadora de pautas de consumo, las cuales inciden en el tipo de grafitero y de *crew*.

Igualmente este capítulo despliega una serie de estilos y técnicas foráneas que han sido adoptadas por los grafiteros locales y recreadas en espacios defeños. En último lugar, hay un apartado que toca el proceso de elaboración de los productos grafiteros, el material empleado y el tiempo invertido. En resumen, la forma casera y cotidiana de crear y difundir las obras grafiteras resulta peculiar, ya que deja ver un consumo cultural que va del nivel global al local y una producción-distribución cultural que se da en las dimensiones local-local.

Finalmente toman lugar las conclusiones de esta tesis en donde presento una reflexión teórica en torno a las condiciones estructurales del orden social que reformulan la concepción y formas de vivir el espacio urbano y obviamente los modos de practicar la juventud.

Es así como el análisis final se centra en características espaciotemporales del sujeto juvenil posmoderno, las cuales apuntan a una ruptura intergeneracional que se distingue por el culto a la imagen o el interés por lo visual, nuevas formas de comunicación e hibridación de lenguajes juveniles, entre otras.

Para cerrar el trabajo agrego cuatro anexos, a) un glosario de términos y expresiones juveniles que ofrece una mirada a la jerga grafitera; b) un catálogo de ilustraciones de distintas producciones que exponen estilos artísticos y personajes diversos; c) la guía de entrevistas utilizada con los grafiteros y d) el cuestionario dirigido al público en general.

1. La emergencia del tema de estudio.

Los cambios económicos, tecnológicos, comunicacionales y culturales del último cuarto de siglo han replanteado tanto la visión de mundo del sujeto social inmerso en esta lógica de mercado,[12] como también las categorías analíticas que, en tanto investigadores sociales, utilizamos para acercarnos a un problema de estudio.

En las ciencias sociales y en particular, en la antropología social, pensar al otro no implica más pensar a la manera clásica en el alter exótico y lejano, sino más bien en ese que habita los mismos espacios y la misma cotidianidad que el investigador social.

La antropología urbana, y no sólo ella, ha ido reconceptualizando al sujeto de investigación moderno y urbano, además de haber encontrado nuevos intereses en la investigación científica social.[13]

Si bien es cierto que la gran aportación antropológica al pensamiento social ha sido el estudio de otras culturas lejanas, en distancia y en significación, hoy en día esas culturas se perfilan más cercanas, más nuestras y más cotidianas.

La perspectiva que creo actualiza al pensamiento social alude a lo global, es decir, al estudio de un problema de investigación en relación al sistema económico mundial no sólo en términos mercantiles, sino también socioculturales.

Los efectos de la posmodernidad o de la sobremodernidad como Marc Augé (1992) la nombra, se dejan ver en los excesos que imprimen nuestros mundos de vida, exceso de tiempo, sobrecargado de acontecimientos, exceso de espacio, achicamiento del planeta que provee de una falsa familiaridad por la sobrecarga icónica y textual, y

[12] Más adelante en la apartado de la introducción abordo ideas centrales que sostienen la discusión teórica de esta tesis y explico detalladamente a qué me refiero con la nociones: lógica de mercado, lógica de beneficio, nuevos espacios y nuevos tiempos, entre otros.

[13] Me refiero por ejemplo al estudio de familias transnacionales, al estudio de las nuevas identidades – identidades híbridas, identidades yuxtapuestas o identidades flexibles, identidades de indígenas migrantes— al estudio de movimientos sociales en pro de intereses mundiales, como la contaminación ambiental, los derechos humanos, la equidad sociocultural, la equidad de género, etc. o a la recreación de culturas y estilos juveniles, entre otras más.

finalmente el exceso de la individualidad, la superabundancia de la soledad, la interacción del individuo con los letreros, los carteles, los señalamientos, etc.[14]

La búsqueda de un espacio propio frente al goce de una ampliación espacial es una de las causas más presentes en los constantes encuentros consigo mismo en distintos espacios y momentos, en suma, lo que he mencionado aquí son características de este mundo contemporáneo que ha impactado a los jóvenes de nuestra actualidad.

El tema de las juventudes o de las identidades juveniles es uno que ha ido tomando cada vez más importancia hoy en día. La incapacidad del Estado para asegurar un espacio en la estructura laboral ha ocasionado la proliferación de los tiempo de ocio. Así también la economía actual imposibilita la estancia adecuada de un joven en el espacio educativo, por lo que cada vez más tenemos en el país mexicano jóvenes sin educación y, por lo tanto, poco capacitados para ejercer en el mercado laboral.[15]

Los más de los jóvenes que tienen oficios temporales y muchos otros que viven sin escuela ni trabajo, encuentran en la 'congregación callejera' un espacio de socialización fundamental. Esta fase es la que me interesó explorar, la cara de la moneda en donde los jóvenes salvaguardan y lidian con los problemas sociales, en donde su identidad de joven rebasa la de estudiante o de trabajador, la de hijo o esposo, es decir, en donde sólo importa practicar la juventud de la manera deseada.

1.1. Planteamiento de problema de investigación.

¿Cómo vive el joven su condición sociocultural en entornos trastocados por las lógicas del exceso? Fue una interrogante que permitió plantear el problema de

[14] Aunque la situación del anonimato y la soledad no son problemas recientes de la vida urbana, sí creo que en estos tiempos son más visibles y agobiantes.

[15] Pareciera ser que los jóvenes mexicanos se han convertido en el ejército de reserva, ya que pueden ser contratados bajo condiciones precarias de empleo (excesivas jornadas laborales, bajas remuneraciones, ausencia de seguridad social, inestabilidad laboral) por la apremiante necesidad en la que se encuentran la mayoría de las familias mexicanas. Una estrategia de supervivencia que utilizan la mayoría de los hogares defeños es la de enviar a sus hijos a trabajar de lo que sea y como sea para aportar un ingreso más.

investigación, así, mi interés de estudiar las juventudes urbanas responde a la necesidad de comprender qué sucede con estos jóvenes inmersos en contextos urbanos perfilados por la impersonalidad, lo efímero y la aceleración.

Las particulares visiones de mundo y también las formas de habitar el entorno urbano son intereses centrales del problema de investigación que aquí se plantean pues los jóvenes grafiteros tienen formas específicas de relacionarse con el defeño metropolitano.

Creo que los jóvenes son sujetos liminales que en tanto su condición, resultan vulnerables a las normas sociales, a las normas mercantiles, y en suma a las normas institucionales. No por ello son sujetos pasivos o irreflexivos, sino que también existe la capacidad en ellos de creación, de producción y de respuesta a las condiciones estructuralmente impuestas.

Habitar un espacio interconectado, comunicado y actualizado, como se han ido constituyendo la mayoría de los espacios de los últimos treinta años, repercute en las formas de representación individual e interacción social. La mayoría de los espacios se privatizan y los pocos públicos se convierten en centros de aglomeración comercial o lugares de tránsito.[16]

Una de las formas más convenientes de construir la identidad juvenil ha sido a través del consumo de ciertos bienes culturales que se adquieren con el objetivo de representarse socialmente, pero también de recrear nuevas formas de apropiarse de un espacio y manifestarse como sujeto social.

Los grafiteros mediante el espacio urbano construyen su identidad juvenil, la ciudad entonces resulta como un espacio apropiado y usado real y simbólicamente por una serie de colectivos juveniles que confluyen en la cotidianidad.

Interesada de manera particular en cómo los jóvenes i) constituyen una identidad colectiva, y cómo ii) se relacionan con su espacio social, me di a la tarea de investigar sobre:

[16] Entre estos espacios vemos a los cines, a los aeropuertos, tiendas de autoservicio, etc.

1. ¿Cómo construyen los jóvenes grafiteros sus identidades locales en ámbitos globales?

1.1 ¿De qué elementos se sirven para configurar sus colectivos?

1.2.¿Cuáles de los elementos son adoptados y resignificados de la cultura global?

1.3. ¿Cuáles de éstos son creados desde su propia lógica grupal?

2. ¿ Cuál es la autopercepción y heteropercepción del joven grafitero?

2.1. ¿Qué piensan los adultos de ellos?

2.2. ¿Cómo son vistos por otras juventudes?

2.3. ¿Cómo es la relación con otros actores sociales y en general con las instituciones sociales?

De este planteamiento de investigación los **objetivos centrales** fueron los siguientes:

1. Analizar la construcción identitaria del joven grafitero.
2. Describir los mecanismos de adscripción a un colectivo.
3. Contribuir a la discusión teórica de las culturas juveniles con datos empíricos para el caso mexicano. [17]

De éstos se desprendieron **objetivos particulares**:

?? Estudiar los componentes identitarios de los grafiteros.

?? Señalar la relación que los grafiteros tienen con algunos elementos de la cultura globalizada.

?? Indicar las formas y estilos culturales de sus miembros.

Por lo que, la **hipótesis** que guió fundamentalmente a mi investigación la presento al inicio y las que se derivaron de ésta las expongo de manera secundaria, cabe mencionar que todas fueron constantemente reformuladas.

?? Frente a los procesos de homologación cultural los jóvenes urbanos encuentran formas de agrupación, estrategias de acción y liberación para conformar sus identidades en un sistema que no sólo los ignora sino que además los constriñe.

1. El *graffiti* es ventana para observar una forma de agrupación identitaria juvenil a nivel local.
2. La identidad grafitera local se construye a través de procesos de resignificación de elementos globales y la reformulación de prácticas culturales.

[17] Esto quiere decir ubicarlos desde una perspectiva que los ve como sujetos sociales ubicados-empapados de tiempos y espacios particulares. Es decir, como sujetos a través de los cuales se puede estudiar cambios sociales de amplio, mediano y/o inmediato alcance.

3. Las juventudes crean sus estilos y retoman de la industria cultural los productos para resignificarlos.
4. Los elementos identitarios pueden ser observados en el lenguaje, vestido, saludo y algunos códigos tanto en el comportamiento cotidiano como el momento mismo de pintar.
5. El *crew* es un colectivo juvenil de carácter urbano, no se adscribe a un territorio específico, ni tampoco es de carácter cerrado; sino que valora otras cualidades.

La **justificación** de esta investigación es presentada en tres niveles, el teórico, el metodológico y el empírico.

?? A nivel teórico: la necesidad de entender los procesos y mecanismos de la construcción identitaria de los jóvenes grafiteros es la justificación inicial para realizar este estudio. Hasta ahora tanto los estudios sobre *graffiti* como los estudios sobre jóvenes no han problematizado la conformación de los *crews* desde la perspectiva teórica global-local; es decir, que perciba la recreación de las microidentidades juveniles en contextos socioculturales de apertura económica mundial que promueven la homogeneidad cultural.

?? A nivel metodológico: pocos han sido los trabajos que han rescatado la voz de los grafiteros, el sentir de éstos. El método etnográfico y en particular la observación participante logra el estudio de i) formas y estilos culturales y ii) el sentir y forma de ver la vida de los jóvenes grafiteros.
Es importante entender los mensajes que se encuentran detrás de sus producciones, señalar los motivos de sus prácticas, qué hay más allá de este 'rayoteo' y frente a la presencia actual de estas producciones culturales a nivel global ¿qué sentido guardan las huellas juveniles a nivel local.

?? A nivel empírico: la demanda de datos reales y su respectivo análisis para el seguimiento de la discusión teórica de las culturas juveniles, responde a la necesidad de entender la situación del joven grafitero mexicano citadino desde su estilo, práctica y concepción de mundo, así mismo es un aporte importante para el desarrollo de nuevas reflexiones.

1.2. Método y metodología.

Este apartado está compuesto por el plan instrumental que construí para realizar la investigación de campo, además presenta el procedimiento empleado para acercarme a los jóvenes grafiteros, sujetos de investigación que de inicio resultaron ser muy ajenos a mí.

?? Tipo de estudio y técnicas de investigación.

El tipo de estudio realizado fue de carácter cualitativo, dando prioridad a los relatos de los sujetos de investigación y a las formas en que organizan y viven su condición juvenil, por ello utilicé el método etnográfico. La etapa inicial constituyó el acercamiento a los sujetos de investigación y la exploración de la zona, la cual la llevé a cabo cuatro meses antes de dar inicio a la recolección de datos de manera más formal.

El proceso etnográfico empleó diversas técnicas de investigación: observación participante, entrevistas a profundidad, grupos focales, registro fotográfico, revisión hemerográfica y cuestionario a público en general.

La primordial técnica de investigación fue la observación participante que se realizó todos los fines de semana en la Parroquia de la Resurrección en donde los grafiteros de los *crews* propuestos de manera inicial asistían a los cursos de aerografía y *graffiti*.

Ahí pude observar del comportamiento entre cuates, los signos, símbolos y señas que éstos comparten ¿qué clase de ropa usan? ¿cómo se saludan? ¿cuál es su lenguaje? ¿cómo hablan de los adultos o de otros jóvenes? ¿cómo practican la aerografía? ¿qué técnicas de color y de diseño utilizan para sus bocetos? ¿cómo practican el *graffiti*? ¿a qué le llaman *graffiti*, mural, firma o aerógrafo?

Además hice un seguimiento constante de los distintos eventos que estos organizan y a los cuales son invitados: concursos, pintas en paredes negociadas, pintas clandestinas, juntas, reuniones, etc.

La segunda etapa del proceso de investigación comprendió la realización de entrevistas a profundidad con distintos jóvenes de los *crews:* novatos, veteranos, casados, solteros, divorciados, etc. para saber sus trayectorias en el oficio de grafitero y en otros ámbitos como el escolar, laboral y familiar.

La selección de los informantes fue en dos niveles. En el primer nivel me propuse estudiar a dos *crews* para indagar sobre la identidad colectiva al interior del grupo y comparar con el otro, pero esto resultó imposible porque los colectivos eran muy flexibles. A lo largo de la investigación fue difícil reunir a todos los de un solo *crew* no sólo por su inasistencia sino por sus constantes salidas y constantes ingresos a otros *crews*. La mayoría de los jóvenes pertenecen a varios colectivos por lo que mi análisis se extendió a otros *crews* y no sólo a uno.

El segundo nivel de la selección informantes fue dándose a lo largo de la investigación, sin embargo siempre buscaba a los jóvenes que de una u otra forma tuviesen liderazgo ya que este estaba sustentado en la experiencia del ser grafitero. Solo a través de la convivencia cotidiana pude encontrar momentos en los cuales pudiese entrevistar a alguno de ellos o bien entablar una conversación que diera pauta a un encuentro posterior para realizar la entrevista.

En estas entrevistas pude rescatar los gustos, estilos y formas de las producciones grafiteras y en general de su juventud ¿qué lugares les agrada frecuentar? ¿qué tipo de música les gusta escuchar? ¿cómo empezaron a pintar? ¿cuándo y cómo crearon su *crew*? ¿qué significan las siglas del *crew*? ¿con qué *crews* se llevan, con cuales no? ¿qué dice la familia con respecto a sus actividades?[18]

Para rescatar de distinta manera los gustos musicales me di a la tarea de repartir *cassettes* y *cds* vírgenes a los chavos para que ellos mismos me grababan las canciones que solían escuchar o que más les gustaban, no todos lo hicieron, algunos se quedaron con las cintas sin devolvérmelas.

[18] Al final de este documento el lector podrá revisar el Anexo C que corresponde a la guía de entrevistas utilizada en el trabajo de campo.

Lo que sí resultó exitoso fue el circular un bloc de hojas de dibujo que ofrecí a uno de los integrantes e invité a los demás a pedirlo una vez que el grafitero en turno terminara su boceto. Les dije que podrían dibujar lo que quisieran y como quisieran. El *black book* fue a dar con grafiteros que ni conocí y éste llegó a mí dos meses después lleno de estilos diferentes.[19]

Otra de la técnicas de investigación empleadas fue la de grupos focales. Convoqué a reuniones entre varios *crews* para emplear tal técnica y así observar de mejor manera la heteropercepción y autopercepción de estos jóvenes, la cual esperaba fuera de gran riqueza puesto que temas que seguramente no son propuestos por el investigador como en las entrevistas, saldrían a la luz una vez que los integrantes de los distintos *crews* estuvieran inmersos en la discusión.

Sin embargo esta técnica no funcionó del todo bien, ya que los chicos son regularmente informales, no asisten a las citas y fue muy difícil tener a distintos elementos de varios *crews* reunidos, por lo que sólo logré utilizar esta técnica de investigación dos veces y con elementos de un solo colectivo.

La tercera etapa correspondió al diseño de dos cuestionarios, uno estuvo dirigido a los padres de familia de los grafiteros y el otro a vecinos, maestros y amigos de grafiteros. El primero no tuvo éxito, porque envié los cuestionarios a través de los mismos chavos, sólo cuatro de los veinte me los regresaron y los demás los perdían o simplemente olvidaban entregárselo a sus padres.

Yo no conocía el domicilio de todos y menos aún tenía relación con sus familiares. La información sobre la relación familiar que estos jóvenes tienen la recabe a través de las entrevistas que tuve con ellos y las pláticas informales que sostuve con algunos primos y padres de familia de ellos, las cuales fueron escasas.

El segundo cuestionario fue levantado en ambas colonias, Santa Úrsula y Santo Domingo. Fueron solo treinta cuestionarios y aunque reducido el número, fue representativo de la visión general adulta e institucional que se tiene acerca del *graffiti*

[19] El Anexo B presenta un catálogo de producciones en donde se da a conocer una clasificación de grafiteros, *crews* y estilos.

y los grafiteros. Esto último puedo sustentarlo porque la revisión hemerográfica que realicé apunta a las mismas opiniones. La estructura del cuestionario que se presenta como anexo D al final de este texto estuvo dirigida a recabar la opinión pública en torno al personaje que pinta y la práctica que realiza.

Hice una revisión hemerográfica i) sobre las noticias de *graffiti* en la ciudad de México consultando notas periodísticas de periódicos como La Jornada, Reforma, El Financiero y otros más. También consulté ii) revistas y *fanzines* de *graffiti* para observar los discursos y formas de comunicación al interior de la comunidad grafitera.

En breve, las notas periodísticas me ayudaron a complementar la visión institucional y adulta que se tiene con respecto de los jóvenes grafiteros y la revistas grafiteras a distinguir y puntualizar los estilos de las producciones como también la constitución del discurso grafitero.

La última etapa fue la sistematización de datos y elaboración de fichas de trabajo. Ordené la información primero de acuerdo a la autopercepción grafitera y la heteropercepción. Aquí he de mencionar que el grueso de la información empírica estuvo en gran medida estructurada en base a la guía de identidad que la Dra. Mariángela Rodríguez, directora de esta tesis, diseñó para su trabajo de investigación doctoral sobre identidad chicana en el Este de Los Ángeles.[20]

Las dimensiones conceptuales que esta guía presenta fueron en mucho de utilidad ya que tanto la autopercepción como la heteropercepción de un colectivo son puntualizados desde los valores, símbolos y emblemas que un grupo de individuos comparte, así como las experiencias, recuerdos y visión de mundo. Sin esta lista de indicadores que aborda hasta las señas identitarias y las formas de relacionarse con los otros, hubiese sido poco exitoso armar todo el capítulo 5 que es el centro del documento además de proponer la tabla 1 sobre la enunciación de la identidad

[20] Véase el libro Mito, identidad y rito.Mexicanos y chicanos en California, CIESAS-Miguel Ángel Porrúa, México, 1998.

grafitera que presento en el mismo capítulo. Agradezco sobremanera a la Dra. Mariángela el apoyo brindado para el análisis y sistematización de los datos.

Finalmente la actividad que culminó la sistematización de datos fue la ardua tarea de identificar los estilos de las producciones grafiteras. Pero esto dio como resultado la clasificación del estilo que puedo nombrar como el propio de los jóvenes defeños, un estilo de firmas monocromáticas y una creación de caricaturas, murales y sobre todo de realismo mexicano en donde se presencia la constancia de temas actuales y cotidianos, el anexo b presenta todo el catálogo de producciones en donde esta clasificación es muy ilustrativa.

?? Sujetos de investigación.

Las características que delimitaron a los sujetos de estudio fueron su carácter colectivo, juvenil y urbano. Agrupaciones de jóvenes que oscilaran entre los 15 y los 29 años que vivieran en el sur de la ciudad de México y que además se dedicaran a practicar el *graffiti*. Obviamente el trabajo de campo rebasó algunas demarcaciones pues al principio me propuse trabajar con dos *crews*, sin embargo las relaciones se fueron expandiendo y terminé estudiando a cinco colectivos.

Los jóvenes grafiteros no tenían límites de edad para ser compañeros del mismo *crew*, mientras unos podían tener 10 años, los más viejos estaban entre los 31 y 33 años. Aunque varios de ellos vivían en el sur de la ciudad, muchos pertenecían a distintas zonas, lo que no impedía que se frecuentaran y circularan por toda la urbe y que produjeran sus obras en distintos espacios. Fue difícil concentrar el trabajo en el estudio de uno o dos colectivos porque los límites de éstos son muy flexibles, se pueden desintegrar con facilidad o sus integrantes salen y entran constantemente lo que hace difícil aislar al círculo de grafiteros de la comunidad en general.[21]

El factor de clase no fue determinante en la selección de los sujetos de investigación puesto que el fenómeno del *graffiti* es transclasista, ya que existen

[21] Véase el apartado '*Crews* y *writers* en la capital del país mexicano', en donde se explicita la conformación y relación de los colectivos.

grafiteros que viven en zonas opulentas de la ciudad como satélite, 'niños bien' de familias acomodadas que encuentran en el *graffiti* una diversión o una forma de llamar la atención de los familiares, aunque es cierto que en su mayoría los grafiteros son jóvenes que provienen de familias depauperadas.

Por la zona elegida que a continuación describo, la mayoría de los chicos entrevistados eran de clase baja y uno que otro de clase media baja.

En su mayoría los jóvenes eran estudiantes de secundaria o preparatoria, los de mayor edad regularmente habían dejado la escuela para insertarse de una u otra forma al mercado laboral. He de mencionar que muchos de ellos estaban inscritos en el trabajo informal, sustentado en gran medida por las habilidades adquiridas en el campo del *graffiti*.[22]

?? Los escenarios de la investigación.

De inicio delimité geográficamente la investigación a un espacio urbano popular ubicado dentro de la Delegación Coyoacán identificado por las colonias Santa Úrsula Coapa y Pedregal de Santo Domingo.[23] La zona está enmarcada por la Av. Antonio Delfín Madrigal, Eje 10, Av. Aztecas, Av. del Imán, Av. Estadio Azteca y un tramo de la Calzada de Tlalpan en donde se percibe la permanencia de sus producciones culturales.

Aunque estos jóvenes no usan las esquinas, el barrio o la colonia para definir su adscripción al grupo, es en esta zona en donde reconocí sus constantes reuniones. Dando cursos de aerografía y *graffiti*, integrantes de estos *crews* y otros asisten a las

[22] En la Tabla 2. Identificación grafitera del capítulo V de esta tesis se da a conocer la edad, el nivel académico de los entrevistados y la situación laboral si es el caso.

[23] Se hizo este recorte por i) ser dentro del área de la delegación Coyoacán –según datos de la Jefatura de Unidad Departamental de Apoyo a la Cultura Popular de la Casa de Cultura Reyes Heroles— la más prolifera con signaturas grafiteras; además por ii) ser un espacio en donde tengo una fácil acceso a los lugares que ellos frecuentan, por tener ya un conocimiento del área urbana y reconocer de manera particular en dónde se ubican sus producciones. He establecido contactos con miembros de los grupos grafiteros que voy a estudiar y otros más.

aulas de la Escuela No 79, que jesuitas de la Parroquia de la Resurrección negocian para abrirles espacios.[24]

Los jóvenes grafiteros de estos *crews* utilizan este espacio para perpetuar sus producciones; sin embargo, sus colectivos e integrantes son más móviles. En otros espacios de la ciudad viven, trabajan, pintan, estudian, se divierten y así también comparten códigos y señas particulares, visiones de mundo y comportamientos que los hacen compatibles.

En un ámbito global -sociedad mundializada o ciudad fragmentada[25]-lleno de contradicciones y abierto a intercambios económicos mundiales como lo es la ciudad de México; los grafiteros construyen formas de vida particulares, encontrando afinidades con otros para congregarse localmente. Así la identidad juvenil grafitera es característica de elementos particulares que se abordan en esta investigación.

?? Procedimiento

La investigación de campo abarcó ocho meses, dando inicio el 11 de agosto del 2002 y culminando en abril del 2003. De manera inicial busqué a los sujetos de investigación, exploré varias zonas con huellas de grafiteros y delimité el área de estudio.

En ese mes busqué eventos y lugares a fin de contactar a jóvenes que pintaban. Fui por vez primera a una exposición-concurso de *graffiti*, realizado en la colonia Impulsora muy cerca de Ciudad Nezahualcóyolt.

Después de esta experiencia ideé una técnica para ir reconociendo en una parte del sur de la ciudad de México —más o menos a la altura del Estadio Azteca— a los

[24] La escuela se encuentra ubicada al interior de la Parroquia, edificio que tiene todas sus paredes pintadas de murales y graffitis. La Parroquia de la Resurrección se localiza en la Av. Aztecas esquina con Moctecumoza de la colonia Santa Úrsula-Coapa en la delegación Coyoacán. Líderes misioneros, con aproximadamente veinticinco años de trayectoria en esta parroquia, aunados a integrantes del Instituto de la Juventud promueven la apertura de espacios para 'aquellos jóvenes que sienten la necesidad de realizar cambios sociales y personales'.

[25] Para la discusión se retoma la definición del antropólogo sueco Ulf Hannerz quien afirma que "Las ciudades mundiales son lugares en sí mismos, y también nodos en redes; su organización cultural envuelve relaciones locales como también transnacionales" (Hannerz, 1993:69).

taggers[26] que más presencia tenían en esta zona. Empecé a recorrer con una libreta en mano, las avenidas Santa Úrsula, Imán, Tlalpan , Aztecas, Eje 10, y otras ubicadas en las colonias Santa Úrsula y Santo Domingo de la Delegación Coyoacán.

Me la pasaba apuntando todos los nombres que entendía de las paredes, de las ventanas, de las puertas de vidrio y otras superficies más que se encontraban autografiadas. Realicé varios recorridos a pie por horas y repetidas veces. Hice una lista de los que reconocía, de los que se repetían y de los que más me llamaban la atención, ubicándolos en la avenida correspondiente. Siempre tenía en mente el nombre *Sear* pues éste era el único que estaba en todas las avenidas que visitaba y hasta en otros lugares a los que salía sin pensar directamente en el *graffiti*.

Fue a principios de septiembre cuando contacté a jóvenes grafiteros. Tuve la idea de irme a caminar a un tianguis que se coloca los domingos en la colonia Santa Úrsula,[27] ya que anteriormente había ido a visitar a grafiteros que tienen su puesto en la Plaza Peyote[28] frente al Tianguis Cultural del Chopo y supuse que en los tianguis sabatinos y dominicales –aunque no fueran exclusivos para jóvenes- también habría presencia de aquellos productos y por lo tanto, de jóvenes grafiteros.

Así, fui un domingo al tianguis del mercado de la bola y afortunadamente encontré un puesto de válvulas, revistas de *graffiti*, playeras, plumones y más. Platiqué con Israel dueño del puesto que es conocido como el *Éxito*. Este joven jefe de familia resultó ser un grafitero de antaño y conocedor de muchos *crews* en la zona por distribuir, conseguir y vender el material para grafitear. Hice una cita con él para entrevistarlo dos días después.

---

[26] Grafiteros que solo se dedican a firmar con su sobrenombre las paredes. Utilizando un estilo incomprensible, firman paredes, camiones, casetas telefónicas y demás con plumones, aerosoles, crayolas industriales, piedras de azúcar – que son piedra de esmeril, de color blanco- y otros materiales.

[27] Para ser más precisa, este tianguis abarca desde la calle Moctecuzoma hasta Ixtlixcochitl sobre la calle Toltecas paralela a la avenida Aztecas.

[28]Esta plaza es exclusiva para los estilos juveniles que ahora son reconocidos como los más prolíferos aunque no los más queridos: *skatos, rastas, skates boardings* y grafiteros. Está físicamente instalada en una especie de bodega amplia con tres filas grandes de puestos atendidos por jóvenes, dos en los costados y una en medio, hay venta de películas, discos compactos, vídeos de patinaje, de *graffiti*, de

Una semana más tarde volví a verle y me presentó a sus cuates contemporáneos e integrantes de su mismo *crew*. Le pregunté que si conocía al *Sear*, porque yo creía que él era muy famoso por su constante placa en las calles, bancos y casetas telefónicas; además de su acentuada presencia en la zona en donde estábamos.[29] Israel con mucho desinterés me contestó que sí le conocía pero no volvió a mencionar nada al respecto y tampoco quise insistir.

El 7 de septiembre de 2002, domingo también, llegué nuevamente al tianguis y para mi sorpresa ese día me llevó a la Parroquia de la Resurrección que está ubicada sobre la avenida Aztecas a dos cuadras de donde el tianguis se pone. Conocí finalmente al *Killer* y al *Sear*. De este último, Israel me comentó muy malas impresiones, cosas bastante distintas a lo que yo ahora sé y conozco de este joven. Por lo mismo no hablé mucho con él en las primeras visitas sino con el más veterano, el *Killer*, y luego fui abriendo camino para fomentar la confianza con los demás chavos que llegaban a la parroquia.

Empecé a detectar quiénes eran los más respetados en ese grupo de jóvenes que asistían a clases de *graffiti* y aerografía desde hacía ya un año. Apoyados por jesuitas que llevan a cargo proyectos pastorales de bienestar social específicamente dirigidos a jóvenes, indígenas y trabajadores; los grafiteros son atraídos a la parroquia por el espacio que se les ofrece tanto física como moralmente. Ahí las bardas son para ellos, pueden pintar si así lo desean, también tienen asignada un aula para recibir e impartir sus clases; siempre hay quien los escuche cuando tienen

---

conciertos de *reggae, rap, break dance y hip hop*, así como también una amplia oferta de aerosoles, válvulas, revistas y *fanzines*, entre otros productos más.

[29] Ixtlixochitl y Toltecas de la colonia Santa Úrsula-Coapa, a una cuadra de la avenida Aztecas cerca de la Parroquia de la Resurrección, en la colonia Pedregal de Sto. Domingo, Coyoacán.

Después de mis largos recorridos a pie y algunas pláticas con personal de la Delegación Coyoacán, descubrí que esta zona de la ciudad es representativa del fenómeno *graffiti*. Datos de la Jefatura de Unidad Departamental de Apoyo a la Cultura Popular de la Casa de Cultura Reyes Heroles reconocen a la colonia Santo Domingo como el área más prolifera con signaturas grafiteras dentro de la Delegación Coyoacán. La Av. Antonio Delfín Madrigal, Eje 10, Av. Aztecas, Av. del Imán, Av. Estadio Azteca y un tramo de la Calzada de Tlalpan, me ayudaron en un principio a delimitar mi área de estudio, pero más tarde solo sirvieron para conocer a los autores de las producciones grafiteras, quienes siempre rebasan las fronteras territoriales.

algún tipo de problema y además hay un fondo destinado a ellos específicamente para canalizar sus intereses cromáticos hacia el arte.

En noviembre fui invitada a una de sus reuniones en donde estaría presente el jesuita Jorge Atilano.[30] Ahí pude conocer cuántos aproximadamente pertenecían al *crew FUNE (*Fomentando Una Nueva Expresión) y también cómo se organizaban para hacer pintas conjuntas, siempre legales. Para ese entonces me presenté en público y expuse los motivos de mis visitas, apuntes y entrevistas. Algunos de ellos ya estaban enterados del caso pero fue mejor hablar abiertamente.[31]

La confianza fue naciendo. Hice la selección de informantes clave en el mes de noviembre y además con mi constante asistencia y participación en los cursos de aerografía y *graffiti* —impartidos los fines de semana por jóvenes grafiteros— logré registrar datos precisos para enumerar indicadores de la identidad grafitera como códigos de lenguaje, gustos en la vestimenta e historia del *graffiti* transmitida oralmente. Pude también enterarme y ser invitada a sus eventos importantes.[32]

Un mes más tarde logré diseñar la guía de entrevistas que sería la base de cualquier plática en la mayoría de mis encuentros con los jóvenes grafiteros. De la misma forma identifiqué con nombre de pila, nombre de grafitero y edad a integrantes de dos *crews* el *FUNE* y el *DID,* cosa que más tarde lograría con algunos jóvenes de los *crews AC* , *DNS* y *KSP*. Seleccioné entrevistar a los jóvenes que más liderazgo tenían, traducido éste en fama y respeto dentro de la comunidad grafitera en general.

---

[30] Jorge Atilano es religioso jesuita, está a cargo del proyecto de jóvenes dentro de la Parroquia de la Resurección. Jorge tiene estrecho contacto con personal de la Delegación Coyoacán para buscar incentivos a los grafiteros. Ha trabajado con jóvenes durante mucho tiempo, estuvo trabajando en Honduras con jóvenes pandilleros para ayudarles a salir de la delincuencia y drogadicción por medio de la conversión de sus valores. Es autor del libro "En busca de la fraternidad perdida. Micro-relatos de una juventud abandonada que busca su identidad", Centro de Reflexión Teológica a. C., Colegio de Estudios Teológicos, Fomento Cultural y Educativo A. C. Y San José del Altillo, México,2002.

[31] El *crew FUNE* es el colectivo de jóvenes con los cuales tuve contacto al inicio de mi investigación. En el apartado *'Crews y writers* en la capital del país mexicano' del capítulo III, el lector podrá ver con detalle la formación y dinámica de los colectivos de grafiteros con los cuales trabajaré.

[32] Éstas fueron pintas conjuntas, pintas clandestinas, fiestas, reuniones organizativas, citas amorosas, entre otras.

También mucho tuvo que ver la accesibilidad por parte de éstos a ser entrevistados, ya que varios jóvenes de inicio muestran desconfianza y desinterés. Así que el criterio de selección además de estar fuertemente guiado por la popularidad y reconocimiento de su placa, también fue por la apertura que el sujeto de investigación tenía conmigo.

En enero del siguiente año (2003), inicié las primeras entrevistas con el *Killer*, el *Kopia*, el *Sear* y el *Doper*. Me di cuenta de que el *FUNE* era para los chavos, una especie de organización juvenil que les ayudaba a obtener ciertos beneficios, como pequeñas becas, inscripciones a las escuelas, gratuidad en el transporte público, préstamos monetarios.

Gracias a la frecuencia de mis visitas supe de la existencia de amigos grafiteros y otros *crews* con los que tenían diversos tipos de relaciones. Así que, gracias al *Sear*, conocí a los *AC Always Cunning*[33] integrantes de un *crew* de grafiteros que tienen mucha fama dentro de la comunidad grafitera de la ciudad de México por ser uno de los más viejos y de los más radicales en el sentido de seguir pintando clandestinamente y no pasar a la legalidad.

Por las mismas fechas tuve conocimiento de la presencia femenina en el *graffiti*. Nuevamente por medio del *Sear*, quien me llevó a un bar matutino ubicado enfrente de la Prepa 5, en busca de integrantes del *AC* conocí ese día a Gabriela, la *Farsa*, quien estaba en la reunión con varios jóvenes recolectando dinero para ir a comprar caguamas.

Había escuchado hablar de la *Farsa*, una joven grafitera que me llamaba mucho la atención por su fama y en especial, por haberla conocido mediante una pieza suya que existía en el Eje 10. Era la caricatura de una de las 'chicas superpoderosas' que estaba volando y tenía el brazo izquierdo levantado con la mano cerrada en puño. El sólo hecho de haber sido una mujer quien pintara a una de estas muñecas me divertía porque además de ser un excelente dibujo, el significado simbólico de la caricatura era el poder femenino.

Un mes más tarde, entrevisté al *Dócil*, miembro del *crew JA* (Juzgando al Arte), personaje que inició en el 99 las clases de *graffiti* en la Parroquia de la Resurrección al lado de la *Farsa*, obviamente coordinados por el jesuita Jorge Atilano. También entrevisté al *Set* (integrante del *crew Always Cunning*) y a la *Farsa* hoy perteneciente al *DNS (Death National Squad*). Gracias al *Sear* logré presentarme con la mayoría de los *AC* una noche que ellos se reunieron, ya que regularmente lo hacían todos los martes para ensayar sus canciones *raperas* en la casa de Miguel, el *Set*. Les expuse mis intereses y ellos, sólo al principio, abiertamente aceptaron.[34]

Aún así las visitas fueron constantes a los integrantes del *crew AC* y a la par empecé a frecuentar a la *Farsa* y su grupo de amigas de la Preparatoria 5, en dónde pude entrevistarla con su amiga la *Astra*. En ese entonces fui conociendo a varios jóvenes que siendo de diversos *crews* se frecuentaban en la Prepa 5 para ir a celebrar cumpleaños o hacer fiestas sin motivos especiales. Fui invitada a una de las fiestas más importantes de la temporada, el quinto aniversario del *crew AC* en donde pude observar muchas diferencias: económicas, estilísticas y artísticas.

La pose de estos chavos era de mucha arrogancia en comparación de todos los grafiteros que había conocido. Es cierto que además de ser de una clase social más alta que los del *crew FUNE* y *DID*, los *AC* se saben importantes dentro de la comunidad grafitera.

Fui varias veces invitada por los del *FUNE* a observar sus pintas legales. Quienes a su vez eran invitados por jesuitas del *CEREAL* (Centro de Reflexión y Atención Laboral) para realizar un mural con el tema de los derechos laborales. Los grafiteros se pusieron de acuerdo para hacer un mural inspirado en los temas que estas organizaciones atendían, así que pude gustosamente observar y describir los pasos que un grafitero emplea para lograr hacer un mural.

---

[33] *Siempre Astutos*, traducción de los mismos integrantes.

[34] Lamentablemente por diferencias al interior del grupo, después de 5 años de unión y estrecha convivencia; el día de su aniversario en la fiesta ya embriagados tuvieron discusiones muy fuertes. Se dispersaron y fue difícil contactarlos nuevamente reunidos por lo que seguí visitando al *Set* en su casa y concerté citas con aquellos que aceptaron llegar a la casa de éste.

A lo largo de este período fui descubriendo cuestiones personales de varios jóvenes que conocí a través de pintas callejeras o por su fama entre los jóvenes grafiteros más novatos. Esto me ayudó a construir una tabla de identificación que comprende la identidad individual: nombre de pila y edad; identidad clandestina y colectiva: sobrenombre o nombre de grafitero y significado de las siglas del *crew* al que pertenecían.

En marzo del 2003 asistí a ensayos de *rap* que tanto el *Set* como el *Tizne* hicieron, grabando sus voces y realizando pistas de música *rapera*. Di seguimiento al registro fotográfico que inicié en el mes de enero. Logrando así ordenar por personaje las producciones grafiteras y las técnicas utilizadas por cada uno al hacer una producción.

Al mismo tiempo recogí una libreta de dibujo que empecé a ofrecer a aquellos jóvenes que habían sido entrevistados y otros que quisieran realizar algún dibujo con su estilo propio. Fueron varios los estilos recabados puesto que mientras unos elaboraban retratos de personas, los otros dibujaban caricaturas o solamente las letras más complicadas y elegantes que pueden haber en el mundo del *graffiti* y que son al final de cuentas las placas de cada grafitero, es decir, su sobrenombre.

Elaboré un glosario de términos juveniles con especial atención a la vida grafitera, identificando así varios códigos en el lenguaje y discurso grafitero: signos y símbolos que denotan compañerismo, respeto, hostilidad y amistad. También levanté un cuestionario a jefes de familia, dueños de negocios y otras personas adultas para conocer la heteropercepción en torno al *graffiti* y a los grafiteros.

Como podemos ver el proceso etnográfico empleó diversas técnicas de investigación: la observación participante, las entrevistas a profundidad, el cuestionario y el registro fotográfico. Lo cual permitió recabar un material muy rico que hoy articula los capítulos de esta tesis y además pretende exponer la complejidad y diversidad de este sector juvenil: condiciones sociales y estilos conformados.

2. Marco teórico referencial: lo global, lo local.

> La sociedad contemporánea, como sociedad informacional, está lejos de ser compacta, homogénea o coherente. Por el contrario, oscila con grandes tensiones entre dos fuerzas: la globalización (reticular) de la economía, tecnología y comunicación, y el poder de la identidad; esto es, se da una permanente tensión entre la red global y el yo-nosotros identitario (Bokser,1999:35).

Actualmente nuestra vida cotidiana está fuertemente ligada a lo 'global', lo 'mundial', lo 'internacional', lo 'transnacional' y lo 'planetario' *vs* lo 'local', lo 'micro' y lo 'particular'. Aquí interesa estudiar la relación que existe entre 'lo global', ese espacio que ha creado la flexibilización laboral a través de sus interconexiones transfronterizas para la circulación y flujo inmediato del capital; y 'lo local', ese microespacio que está históricamente compuesto y que "tiene un valor fundamentalmente simbólico, cribado de anécdotas, relatos, vivencias y pasado por la memoria colectiva de las distintas culturas o estilos juveniles urbanos" (Nateras, 2002c: 199). Para ello resulta primordial revisar los cambios que han sufrido las nociones de tiempo y espacio en el funcionamiento del mundo contemporáneo.

A finales de la década de los años sesenta, el mundo presenció cambios en las estructuras económicas y geopolíticas que reacomodaron la lógica capitalista. Entre las más importantes tenemos, i) la caída del Fordismo que se expresó en "problemas de rigidez en las inversiones de largo plazo y en gran escala de capital fijo en los sistemas de producción de masas" y ii) el auge de la acumulación flexible que innovó formas de flexibilización en los procesos laborales, como la organización, producción, mercantilización y consumo de mercancías y los contratos temporales o de medio tiempo, la desaparición de los sindicatos, la aceleración de invención del producto, la circulación inmediata de productos industriales y el despliegue de nuevas tecnologías, entre otros (Harvey, 1990).

Además, se intensifica la competencia y se reduce el promedio de tiempo utilizado entre la inversión y la ganancia. Mientras que la movilidad geográfica y la flexibilidad mercantil alimentan la disputa por el poder económico, el monopolio se obtiene i)accediendo y controlando la información de manera inmediata. Es decir,

tener conocimiento de dónde y cómo invertir para lucrar de manera eficaz, fácil y rápida; al mismo tiempo que se utilizan los flujos de información para la manipulación del gusto y la cultura y lograr el consumo masivo. Para centralizar el poder económico también es necesario ii) reorganizar el sistema financiero global, organizando un mercado de valores con manejo de divisas, intereses y movilidad de fondos a nivel mundial (Harvey, 1998: 183-185).

La acumulación flexible ha dado lugar tanto a una aceleración en el tiempo de rotación de la producción como en el consumo. Los productos tienen una vida corta en el mercado. Culturalmente se presencia una transformación acelerada de la moda y movilización de artículos que pueden lucirse por poco tiempo. A través de las imágenes y los discursos se construye el culto a la estética efímera, estética posmodernista que se nutre de la diferencia, el espectáculo, la moda, el *performance*, y lo fragmentario de las formas y estilos culturales.

Esto es así porque la aceleración del tiempo de rotación del capital y el colapso de las barreras espaciales en condiciones de acumulación flexible a nivel global, permite a los jóvenes el consumo inmediato de cualquier producto cultural; los últimos éxitos musicales, los más novísimos diseños del vestuario, entre otros. La extenuación del espacio por parte del tiempo permite la ampliación de la espacialidad de los individuos. Así que cualquier práctica juvenil seguramente tendrá repercusiones a niveles más amplios y viceversa (Harvey, 1998).

La tendencia a la homogeneidad cultural fracasa dentro de todo tipo de sociedad, puesto que en el ámbito de lo cotidiano la presión homologante de una cultura mundial se encuentra con respuestas a niveles micro, con un *collage* fragmentario de identidades.[35]La oferta de una estandarización de los estilos de vida culturales es retomada por algunas juventudes locales propiamente urbanas, en forma, pero no en contenido, llenando de significados particulares sus prácticas, “si

[35] Este término alude a la constante combinación de microidentidades. Por la dinámica de sus contextos espaciotemporales, en las identidades juveniles conviven emblemas y significados de diversa índole que además pueden ser resignificados, reemplazados y desechados al instante, o bien coexistir sin causar conflictos de integración o permanencia colectiva.

bien hay una mundialización de determinados artefactos, emblemas y signos juveniles, éstos cobran su sentido particular ya que están históricamente situados. Por eso, un *graffiti* en Pantitlán, tiene un significado particular con respecto a uno en Berlín, Alemania, aunque se haya utilizado la misma técnica"(Nateras, 2002c: 202).

La perspectiva, entonces, con la que observo a las juventudes es bifocal por un lado está i) la emergencia de un individuo muy autocentrado, girando en torno a su propia apariencia, tomando a la estética y a la forma como valores primordiales; y por otro se encuentra ii) la resignificación de microidentidades que guardan referentes locales.

Varios críticos de la posmodernidad —del fin de la creencia dominante en la racionalidad científica, del colapso de la teoría unitaria del progreso y el reemplazo de las teorías empíricas de la representación y de la verdad— afirman que el individuo se encuentra cada vez más solo y en una constante lucha por ser (Giddens, 1999). El individualismo reina y la solidaridad decae; se vive en la incertidumbre del futuro, sin proyectos de vida definidos, sin respaldo societal. Eres de acuerdo a lo que tienes o de acuerdo a lo que puedas obtener, se sitúa a los jóvenes como sujetos sociales que viven en el desencanto y el desinterés, apáticos y apolíticos.

El espacio personal adquiere gran importancia, el individuo hace uso de su cuerpo, lo modifica con incrustaciones, perforaciones, dietas y tanto el uso social de drogas como el asunto de la salud reproductiva pasan por el cuerpo. Es una transformación de la intimidad, de lo que le pertenece exclusivamente a un solo individuo, su cuerpo y su yo (Nateras, 2002b).

2.1. El aniquilamiento del espacio por el tiempo.

El espacio y el tiempo son connotaciones que han cambiando de manera radical en los últimos treinta años. En el ámbito espacial se puede observar la desterritorialización de relaciones sociales, la ampliación de la espacialidad individual con acciones que irradian más allá de fronteras político-nacionales. [36] El horizonte individual se expande hasta donde llegan a repercutir los hechos de un sujeto.

La posmodernidad, configuración ideológica y cultural que rechaza los metarelatos y los valores absolutos y que da énfasis a la importancia de la inconsciencia, replantea el entendimiento de los lugares y promueve el surgimiento de los no-lugares, espacios impersonales, de tránsito, de paso, de conexión y desconexión como los aeropuertos, los cajeros automáticos y tiendas de autoservicio (Augé, 1992).

Aparecen los espacios virtuales en donde se establecen acuerdos, contratos, enlaces y todo tipo de relaciones sociales.[37] Es decir, surgen otros territorios, espacios sincrónicos, simultáneos o transversales que entrelazan dimensiones locales, regionales, nacionales y globales (Ortíz, 1998).

Con respecto a la dimensión temporal, estamos experimentando la compresión de los momentos. Hablamos de una historia que nos pisa los talones, tiempos fugaces y acciones efímeras; presentes afuturados en donde las acciones se caracterizan por la aceleración. La sincronía de tiempos y espacios permite habitar un mundo libre de flujo de signos e imágenes y una pluralidad de puntos de vista. El individuo vive una cotidianeidad repleta de ofertas, publicidad, textos y discursos que aparecen y desaparecen en poco tiempo.

El individuo se encuentra enlazándose con localidades distantes y creando relaciones fugaces. Le es difícil proyectarse en el futuro por lo importante que es el

[36] El concepto desterritorialización habla de la dislocación de un sujeto, comunidad, relación, acción o cosa de su lugar local.

presente, lo cual intensifica la importancia del momento. Hay poco tiempo para decidir, entonces actúa de manera impronta, sin importar lo efímero del acto, sin querer asumir la responsabilidad de lo mediato, de su propia figura humana en el futuro. Esta puede ser la más grave pérdida de la subjetividad juvenil.

2.1.1. De la dimensión *spatium*: extensiones y territorios.

El paso desapercibido del individuo en la sociedad global que habita es producto de la actual amplitud espacial que lo convierte en 'habitante del mundo'. La connotación espacio depende de la existencia de algún objeto real que lo habite, sin embargo, tanto una dimensión abstracta como una concreta pueden definirlo. Así el espacio juega entre la ambigüedad de la extensión indefinida y la extensión limitada, es "condición de existencia de lo real, al igual que el tiempo, es dimensión de las cosas y procesos que se dan en el mundo material" (Batallion, 1969: 109). El espacio toma lugar cuando se adjetiva de sujetos u objetos, aunque un espacio puede estar lleno de vacíos y así ser delimitado, siempre contará con fronteras simbólicas, tales como las lingüísticas.

Comúnmente el espacio se reduce a la existencia de lo corpóreo-real concibiéndolo como dimensión de la realidad material y no otra realidad distinta en donde puedan inscribirse acciones y procesos. A pesar de ello, hay espacios que existen sólo por la simbolización que encierran o por el universo de reconocimientos que conforman. Marc Augé define al lugar como "el espacio en donde se pueden inscribir los significados, simbolizaciones y signos de la acción humana" sean estos lugares con bagajes históricos, sociales, culturales y/o económicos. Los lugares por lo tanto son "espacios cargados de sentido, constituidos por elementos que coexisten en un cierto orden" (Augé, 1992:85-89).

Vista así, la calle, es un lugar ubicado en el plano local en donde se encuentran las raíces de lo cotidiano y las particularidades de las colectividades juveniles. Este

---

[37]Junto a los procesos de desterritorialización se forman espacios globales como espacios virtuales, desarraigados de los espacios territoriales y geográficos que se constituyen a raíz de la intensa red de

territorio denota un movimiento rotatorio, la continuidad del itinerario domicilio-calle-trabajo / escuela-calle-domicilio. La vida del ser humano dibuja rutinas de re-encuentros interminables, pero la calle, es un espacio que recupera la experiencia común. Sin embargo, como esta instancia de lo cotidiano es de carácter ambiguo —abierto y convergente— el individuo puede manifestarse anónimamente y a su vez presenciar el tráfico de transeúntes, un paso banal y trivial, un vez más, anónimo.

La calle como trayecto hacia algún otro espacio cobra sentido sólo si se establece una relación significativa, sólo si se deja huella. Individuos como los jóvenes grafiteros que escriben cromáticamente sus sobrenombres en las paredes públicas llenan de significados tal espacio.

El escritor de *graffiti* se relaciona con la pared y con todo el inmobiliario urbano posible, logrando así identificarse con ese espacio receptor de sus sentires y querencias, dejando así su marca personal, su identidad.

Las calles amplias y perdidas, autopistas y planos extensos, son en su mayoría característicos de las grandes urbes. Ciudades que se caracterizan por su crecimiento poblacional y territorial incontrolable, crecimiento tecnológico y comunicacional acelerado.

El anonimato y la soledad caracterizan a lo que Manuel Castells (1999) llama 'centros mundiales o sociedades red'. Ciudades como México, capaces de concentrar y producir nuevos medios de innovación se encuentran interconectadas con otras sociedades red en donde no existe una continuidad geográfica real, sino más bien un 'espacio industrial' discontinuo que persigue firmas y capitales.

Éstas responden a una red socioeconómica en donde no importa la cantidad o calidad productiva sino la capacidad de innovación tecnológica e informacional, así como la interacción financiera para mover sus productos dentro de la red global, esta "nueva lógica espacial se expande, creando multiplicidad de redes industriales globales, cuyas intersecciones y exclusiones transforman la misma noción de

---

interacciones sociales supranacionales (Bokser, 1999:28).

localización industrial, del emplazamiento de fábricas a los flujos de fabricación" (Castells, 1999:427).

De ahí que, el ser anónimo dentro una 'sociedad red' signifique estar considerado como números, puntajes, cifras y porcentajes que arrojan estadísticas de consumo y que a su vez permiten o conducen a la adopción de una u otra política económica. En el espacio habitual, el ser anónimo es pasar desapercibido entre miles, es tener conversaciones cara a cara diariamente sin que éstas dejen huella.

2.1.2. De la dimensión *tempus*: duración y momentos.

La categoría abstracta tiempo se ha compactado. Los estudios antropológicos con respecto a la noción tiempo han revisado calendarizaciones de pueblos que en su mayoría se guiaban por fenómenos naturales y/o festividades religiosas para dividir ciclos de vida.[38] En consecuencia, el tiempo se ha relacionado con cifras, se vuelve mensurable y cada vez que hacemos referencia al tiempo dentro de nuestra cotidianidad nos referimos a ese tiempo alcanzable con los relojes, las calendarizaciones, las fechas y los horarios.

Desde antaño, nuestro tiempo es concebido en forma lineal, inatrapable, irrepetible. Sólo la memoria puede trasladarnos a los momentos ya vividos, recuerdos que con imágenes del ayer reviven sentimientos.

Augé (1992) afirma que frente al estrechamiento del planeta, surge la sensación de que se viven los tiempos gramaticales de un tajo, ya que cambia el panorama espacial. El pasado pareciera estar implicado en el presente y éste en el futuro.

El tiempo se yuxtapone, hacemos más cosas en poco tiempo "esto implica profundas modificaciones en la psicología humana", "resquebrajamiento y diversificación de los valores", "sobrecarga sensorial en una sociedad en fragmentación" y "la volatilidad hace extremadamente difícil la planificación a largo plazo" (Harvey, 1998: 316-317).

[38] Las fiestas de los santos patronos de la comunidad, las celebraciones de la toma de mayordomías, etc.

La dinámica social de las ciudades globales se característica por las comunicaciones al momento y el uso de la tecnología electrónica para relacionarte al instante.[39] En breve, el tiempo parece estar superpuesto, montado el presente en el pasado y el futuro en un tiempo innombrable, pero imprescindible en el mundo contemporáneo.

2.2. Lo efímero en la juventud grafitera.

La coexistencia de realidades o fragmentos constituyen un espacio *collage*. 'Ser alguien' en este caos de textos e imágenes dura segundos. Las identidades son volátiles. En las grandes ciudades se combinan las identificaciones y es difícil predecir por cuánto tiempo lograrás desentenderte de las directrices oficiales y mantener formas propias del pensar y de actuar. 'La discontinuidad "autoriza" los compromisos efímeros, el cambio de banderas y potencia la capacidad de respuesta en la medida en que se reduce el conflicto entre "habitar" una identidad u otra, entre defender una "causa" u otra' (Reguillo, 2000:36).

El tiempo presente se enaltece, hay una pérdida por la profundidad y una exaltación por las superficies y los impactos instantáneos. La juventud, etapa transitoria de la vida social, en condiciones posmodernas se vuelve un 'estado' en donde el ser y hacer juvenil está 'anclado en el presente' por ello, los jóvenes tienden a explorar aventuras riesgosas, innovadoras y fugaces sin importar las consecuencias (Reguillo, 2000: 24).

> ...la experiencia del presente se vuelve poderosa y abrumadoramente vívida y "material": el mundo del esquizofrénico [se refiere al individuo que pierde la secuencia temporal de su propia biografía, pero que es un individuo característico del posmodernismo] está cargado de intensidad y exhibe el peso misterioso y opresivo del afecto, que brilla con fuerza alucinatoria (Harvey, 1998:72)

[39] Manuel Castells sitúa a esta etapa de la historia contemporánea como la *era de la información*, puesto que vivimos en sociedades en donde la tecnología está tan desarrollada que permite tener de inmediato un abanico informacional para escoger lo que nos interese hacer, o mejor aún, consumir. Cuestión que en vez de ayudar a guiar nuestras vidas, nos confunde creando un caos a nivel personal y colectivo (Castells, 1999).

De este modo, los jóvenes grafiteros, gustan de experiencias intensas, viven de estilos cambiantes y juegan con su apariencia para hacerse visibles en la invisibilidad citadina. Hacen uso de espacios privados como el cuerpo y también de espacios públicos como la calle y la pared. Se adscriben a grupos de complicidad en donde comparten estilos, prácticas culturales y formas de percibir el mundo. Edifican lenguajes específicos que los identifica como pertenecientes al colectivo, la mayoría de las veces esta jerga constituye un léxico que combina palabras cotidianas con inventos suyos o mezclan idiomas resemantizando cualquier concepto (Nateras, 2002a y 2002c). Así, los jóvenes grafiteros de la ciudad de México han construido un argot muy vasto que de inicio es difícil comprender.[40]

Los chavos grafiteros, realizan sus prácticas culturales con muy poco tiempo y dan mucha importancia al momento mismo de la acción. Pintar *graffiti* es un arte de lo efímero. Se necesita ser muy hábil para lograr por lo menos una firma muy precisa con aerosol, guardar la lata en la bolsa del pantalón o mochila y echarte a correr por si te persiguen. La lentitud y la cobardía son obstáculos para este oficio.

> Por su duración efímera, estas marcas no ofrecen garantía de permanencia y pueden desaparecer o ser modificadas o transformadas inmediatamente después de realizarse. En este sentido, mientras la "rapidez" está conectada a la creación, la "fugacidad" expresa la duración temporal en el texto original (Silva, 1987:33)

En este caso, los componentes que dan sentido e importancia a la acción de pintar son: dejar huella de su existencia, realizar una obra de calidad, hacerlo con rapidez y escabullirse de los oficiales. Todo ello provee de protagonismo en la ciudad y en especial en el mundo del *graffiti*.

En conclusión, las identidades yuxtapuestas, fugaces y locales, reducen la experiencia a una serie de presentes puros y desvinculados, característica de esta era posmoderna en la que vivimos (Harvey, 1998). El *graffiti* es una práctica de la cultura veloz, los jóvenes grafiteros viven constantes momentos de impulsos nerviosos, bajo

[40] La plática de cualquier escritor hace referencia a las producciones artísticas y por ende a los estilos en que éstas se pueden encasillar. Los estilos son muy específicos y tienen nombres ingleses aunque en

el riesgo de caer, morir, ser arrestado, ser asesinado o burlar todos estos peligros, hasta el sentir satisfacción y reconocimiento por la rapidez y habilidad al diseñar un boceto.

Centrar la importancia más en el acto que en el producto como el posmodernismo prioriza al significante más que al significado, es realzar como dice David Harvey, la participación, el *performance*[41] y el *happening*; situaciones que llaman la atención total de los sujetos de la posmodernidad (Harvey, 1998). La idea de Carles Feixa de ver a 'la juventud como metáfora del cambio social', habla de lo momentáneo y cambiante, de los compromisos efímeros y las identidades yuxtapuestas o mutantes 'soy izquierdista, homosexual, *dark* y católico a la vez'.[42]

México los traducen. Cualquier persona que escuche hablar de cómo se hizo un *throw up* o vomitado, no entenderá de que se trata la conversación.

[41] Concepto que significa crear presencia. Para obtener un panorama más amplio véase el estudio de Rodrigo Díaz Cruz "La creación de la presencia. Simbolismo y *performance* en grupos juveniles" en Nateras Domínguez, Alfredo, *Jóvenes, culturas e identidades urbanas*, UAM-I/Miguel Ángel Porrúa, México, 2002, pp. 19-41.

[42] De esto es importante exponer lo que al respecto Michael Kearney aporta a la discusión: "La desterritorialización no sólo obvia cualquier noción de fronteras culturales, sino que incrementa constantemente el volumen y velocidad de la transmisión global de información, imágenes y simulaciones... las identidades escapan en parte de cualquier clasificación y llegan a ser definidas más por una lógica en la que los sujetos comparten identidades parciales o traslapadas con otros sujetos igualmente descentralizados que ocupan formas sociales reticuladas" (Kearney, 1995:558).

3. La construcción del estado del arte.

Este capítulo contiene dos apartados, el primero que abarca el estudio de los jóvenes y el segundo que presenta distintas perspectivas con que se ha abordado el tema del *graffiti*.

3.1. Jóvenes desde la academia.

El ser joven está considerado como una etapa de tránsito en el desarrollo humano. La juventud es una construcción sociocultural que generalmente hace referencia a una etapa social por la que el individuo está de paso. Mientras que la adolescencia representa el período de cambios físicos-emocionales, categoría biopsicológica que caracteriza al individuo como inestable o inmaduro.

El ser joven corresponde a estructuraciones mentales colectivas de cada sociedad, ubicándolas en un tiempo y espacio específicos. Es por ello que en cada sociedad existen leyes que definen la 'mayoría de edad' como la adquisición plena de la capacidad de obrar.

Esta condición ha variado en las sociedades y temporalidades históricas del mundo. La noción 'juventud' nace con las primeras sociedades industriales aunque de manera desigual según las clases; sin embargo, los referentes biofisiológicos se encontrarían más o menos estandarizados a nivel mundial.

Ser joven es no ser adulto. La autorepresentación del sujeto juvenil deviene de una diferenciación con el *alter* y como referente tiene al mundo adulto que toma como contraposición y mucha de las veces este se le presenta como adverso (Reguillo, 2000; Nateras, 2002a).

La juventud provee de ventajas y desventajas, algunos jóvenes traducen lo transitorio de su condición en intensidad y límites de riesgo, sus experiencias se caracterizan por la libertad —pertinente o no— para expresar sus ideas y sentires. Tales comportamientos son estigmatizados desde el mundo adulto e institucional como conductas inmaduras e irrespetuosas que brincan los parámetros sociales, morales y hasta legales dentro de una comunidad (Urteaga, 1992).

Identificar características definitorias para las juventudes de la posmodernidad resulta imperante. La propuesta de Reguillo (1998) es de mucha utilidad para visualizar algunas constantes de este sector social. La autora señala que los jóvenes en ambientes globales-locales de fin de siglo i) poseen una conciencia planetaria, ii) priorizan a los microespacios de la vida cotidiana, iii) tienen un respeto inmaculado por el individuo, iv) comparten una solidaridad por las causas sociales y v) desplazan al barrio o al territorio como centro del mundo.

Este apartado intenta exponer cómo han sido estudiados los jóvenes y desde qué perspectivas teóricas. Divido el presente estado de la cuestión en tres momentos i) la reflexión psicológica de la juventud, ii) el acercamiento sociológico a la problemática juvenil y iii) la aportación antropológica a la discusión.

3.1.1. **La reflexión psicológica de la juventud.**

La composición juvenil encierra una trayectoria compleja como problema de estudio. Desde la psicología aportaciones primarias fueron hechas de manera menos directa, me refiero a los estudios sobre la identidad individual que por parte de psicólogos se realizaron. Erik Erikson se dio a la tarea de desarrollar y expandir la teoría de la etapas psicológicas del individuo propuestas por Sigmund Freud. A través de éstas, Erikson propuso que los seres humanos desarrollamos ciertas personalidades que caracterizan a las ocho etapas del desarrollo individual.[43]

Entre ellas existe una que en especial llamó la atención del psicólogo, la quinta etapa correspondiente a la adolescencia, en donde claramente el estudioso visualizaba la apariencia de una crisis identitaria. La crisis psicológica correspondía al fracaso de una identidad del yo y la aparición de una confusión de roles entre adolescentes que iban de los doce a los dieciocho años. Para Erikson, la identidad del yo se caracterizaba por saber quién eres y qué rol juegas dentro de la sociedad (Erikson, 1984).

[43] Las etapas son la infantil, la preescolar, la de niñez temprana, la escolar o la niñez, la adolescencia, la del adulto joven, la del adulto medio y la del viejo adulto (Erikson, 1984)

Si bien es cierto que Erikson se preocupó por el desarrollo de la identidad personal, también es importante apuntar que su noción de identidad era una esencial que se construía al paso de las ocho etapas psicológicas y que podría sufrir cambios radicales en la etapa adolescente. Además de ello fue de su interés investigar sobre la interacción entre generaciones y, en especial, la relación entre los niños y adultos, es decir, la influencia que por parte de los últimos se daba sobre los hijos; además la interacción entre jóvenes y adultos, pero ésta era una relación más conflictiva y enfrentada. Por esto mismo el autor se interesó por los adolescentes y jóvenes, a quienes él veía como sujetos vulnerables a las crisis psicológicas.

Para Erikson los jóvenes eran una cultura generacional homogénea que psicológicamente i)podrían tender a ser fanáticos de sí mismos e idealizar situaciones o, ii) podrían tender a repudiar su membresía en el mundo, ya que la falta de identidad representaba para Erikson, el rechazo a las categorías adultas e institucionales proporcionadas. El repudio juvenil a la necesidad de una identidad que les representara socialmente era una explicación a la rebeldía (Erikson, 1984).

Esta argumentación es abordada de manera más amplia en su libro 'Sociedad y adolescencia' (1997) en donde él expone una oposición entre generaciones, la percepción adulta generalizada de la juventud construida con ayuda de los medios de comunicación y la juventud como un conjunto de individuos que luchan por definir "nuevos tipos de conducta que sean aplicables a sus vidas" (Erikson, 1997:162).

En este sentido Erikson percibe a la juventud como una que se encuentra en búsqueda del ser, pero que además rechaza a la generación hegemónica, a la que goza del poder: la adulta. La juventud en voz del autor desacredita la autoridad paterna y la institucional además la enfrenta, buscando la permisibilidad de la inconformidad y sobre todo de los nuevos límites lógicos y éticos (Erikson, 1997).

En términos generales, la juventud para Erikson experimenta la descentralización de la vida, retoma una actitud en ocasiones nihilista que se sitúa

en la búsqueda del placer y el escaso disfrute, en la búsqueda compulsiva y adictiva de la experiencia pertinente.

3.1.2. El acercamiento sociológico a la problemática juvenil.

Los jóvenes han sido abordados desde la disciplina sociológica enfocando especial interés en i) la trayectoria del joven 'integrado', señalando los momentos de tránsito que van de la adolescencia a la adultez. Etapas de desarrollo que definen instancias anheladas por el joven: ser autónomo, autosuficiente y jefe de familia.

Otra perspectiva de análisis dentro del campo de la sociología dirige su atención al ii) proceso de socialización en los jóvenes, atendiendo el grado de interacción que éstos tienen con otras instituciones que facilitan el pase a la sociedad adulta -escuela, empleo, obtención de la credencial de elector, etc.

Finalmente, otro acercamiento constituye la imagen negativa iii) de los jóvenes 'alternativos', aquellos que por haber elegido un camino distinto al del 'deber ser' se les asocia con desviación, deficiencia, desequilibrio, patología, etc. (Medina, 2000:12).

A lo largo de la investigación social se han formado escuelas de estudio que al analizar problemas sociales como urbanización y delincuencia se encontraron con importantes actores sociales que definían los resultados de investigación, estos eran los 'sujetos juveniles'.

En los años veinte, la Escuela de Chicago, amplia los análisis de carácter urbano y desarrolla un modelo ecológico-social. La observación de la organización espacial —el terreno y la vivienda— era entendida como una cadena de anillos concéntricos. (Jary,1995:68).

Ubicada en una ciudad que presenciaba cambios rápidos, crecimiento urbano y flujos migratorios, la Escuela de Chicago orienta sus primeros estudios a problemas existentes en diversos vecindarios y subculturas: marginalidad, prostitución y delincuencia.

Robert E. Park y un amplio grupo de investigadores con la idea de "analizar formas de conducta específicas surgidas en el nuevo ecosistema urbano" descubre la existencia de bandas de jóvenes callejeros que vivían en la agitación social, conflictos constantes y violencia extrema (Feixa, 1998: 37).

Los vecindarios de migrantes y sus bandas callejeras constituían para Park 'regiones morales' dentro de sociedades urbanas que mediante el 'contagio social' difundían conductas desviadas. Así, las interpretaciones en torno a estos grupos iban desde la *anomia* social —comportamientos degenerados, depredadores y patológicos— hasta el reconocimiento de la complejidad de sus actitudes relacionadas fuertemente con el contexto social (Feixa, 1998). La colaboración de Park a la Sociología Urbana, fue de gran importancia ya que dio énfasis a la investigación empírica, y en especial, a la observación participante.

Por su lado, Frederic Thrasher, padre del concepto 'banda juvenil', con su estudio *The Gang: A Study of 1, 313 Gangs in Chicago* da inicio a un nuevo enfoque basado en la sistematización y la observación empírica. Su más grande aportación fue señalar el hábitat de las bandas juveniles, como áreas intersticiales que se encontraban entre los deteriorados vecindarios y las zonas industriales, entre el distrito central y el área de ferrocarriles. En suma, el entorno de las bandas constituía "zonas de filtro entre dos secciones de la ciudad" (Feixa, 1998:38; Phillips, 1999).

Dos de los estudios que propusieron una perspectiva distinta y que además utilizan técnicas de investigación cualitativa son los de Whyte y Mead. Dirigiendo una mirada hacia la construcción del liderazgo y la solidaridad de las bandas de jóvenes, *Street Corner Society* de William Foote Whyte emplea como herramienta de investigación la observación participante lo que le permite dar cuenta de los lazos estrechos de lealtad y vínculo al interior del grupo (Feixa, 1999).

Así, Whyte devela la estructura organizativa de la banda, formas de conducta y liderazgos estables y a su vez, indica a la calle como espacio de socialización

juvenil y la esquina como territorio simbólicamente apropiado; aportes importantes que rescató del material etnográfico construido.

Por su lado Margaret Mead en 1925 es enviada a Samoa por Franz Boas a estudiar un período particular de la vida en donde los aspectos biológicos y sociales causaban conflictos, la adolescencia. El debate sobre la naturaleza humana (lo inherente) y el aprendizaje (lo culturalmente adquirido) como determinantes de la personalidad, estaba en apogeo.

Mead al estudiar las chicas adolescentes en Samoa tiene hallazgos completamente interesantes. Mientras que en Europa y Estados Unidos la adolescencia era reconocida como 'etapa de estrés emocional y conflicto personal causada por cambios biológicos' en Samoa no pasaba esto.

Mead encontró que la adolescencia en Samoa era la etapa de la vida más feliz y divertida i) la cultura samoense en sí misma era muy relajada y casual por lo que ii) el sexo era una cuestión de aceptación general entre los adolescentes. Parecía ser una cuestión de disfrute en calidad y cantidad antes de escoger una pareja estable (Mead, 1985). Los resultados de su investigación fueron expuestos en su libro *Coming of Age*, el que escribió con un lenguaje accesible para un público general, lo que ocasionó un revuelo en la sociedad norteamericana por el éxito que tuvo.

Para la década de los treinta los agrupamientos juveniles eran estudiados desde la perspectiva del conflicto y cambio social. Categorías como edad y género; promovieron la aparición del concepto 'cultura juvenil' entendida ésta como una cultura homogénea, la de la nueva ola generacional.

La Escuela Estructural-Funcionalista de Talcott Parsons dirige sus estudios a un sector muy definido de la población juvenil, los *College Boys*, estudiantes de clase media con acceso a educación que fueron visualizados por los científicos sociales, como la juventud del momento. A diferencia de los 'jóvenes de las esquinas' los *colleges boys* veían a la institución educativa como su espacio de socialización.

Entre otros trabajos, los de Ralph Linton, Robert y Helen Lynd visualizan una construcción cultural juvenil distinta a la de los adultos y señalan a la escuela como

“centro de la vida social juvenil”. Las diferencias generacionales se hacían cada vez más visibles, por lo que, la edad, se constituye como categoría prescindible para denominar a la‘Cultura Juvenil’, concepto parsoniano que definía a la generación de jóvenes como uniforme, consumista y ociosa (Feixa, 1998).

En 1970 surgen los estudios que analizan la explicación tradicional del conflicto por medio de la lucha de clases. Enfatizando la ideología contracultural del momento, éstos defienden la libertad juvenil, su emancipación y estilo reivindicador de modas, música *rock*, espacios educativos y laborales.

El paradigma contracultural nace en Inglaterra en la Escuela de Birmingham. Los jóvenes de la posguerra que permiten el surgimiento de los estilos juveniles, *mods, skinheads, punks, rockers,* abren las puertas al estudio de la cultura juvenil desde una perspectiva marxista.

Trabajos como *Folk Devils and Moral Panics* de Stan Cohen, *Learning to be labor* de Paul Willis y *Resistance through rituals: Youth Subculture in Poswar Britain* de Stuart Hall y Tony Jefferson fueron de suma importancia para esta escuela.

El trabajo de Willis presenta la constitución de una cultura escolar contestataria, en donde los muchachos rechazan la lógica oficial educativa, ya que ésta no ofrecía los conocimientos adecuados para la obtención de ‘mejores trabajos’, como solía ofrecer; y sí representaba una autoridad frente a los jóvenes. A estos jóvenes no les interesaba en lo absoluto sacrificar la convivencia con los camaradas, las juergas y bebidas, por trabajos que en voz de la academia eran los mejores, pero en la realidad resultaron ser los peores por la baja remuneración y amplia explotación que los caracterizaba (During, 1993).

Más tarde el Centro de Estudios Culturales Contemporáneos de la Universidad de Birmingham, abre el debate de las ‘Subculturas juveniles’, interpretando a cualquier estilo ritualizado de los jóvenes de la clase obrera y de su comportamiento ocioso, como tentativas de resistencia frente a los cambios estructurales y culturales.

Hall y Jefferson publican el libro “Resistencia a través de rituales: subculturas juveniles en la Bretaña de posguerra” una colección de artículos, en donde los

diversos autores concluían que la clase trabajadora se estaba fragmentando, en trabajadores especializados —que prometía de cierto modo un lugar en la clase media— y el trabajo no especializado —que significaba trabajar en el área de servicios y contar con un status social bajo— por lo tanto, éste último era el destinado a la mayoría de jóvenes (During, 1993).

Así, la noción clase, se convierte en el agente clave para entender la condición en desventaja de la juventud obrera. A pesar de ello, los jóvenes subalternos se sirvieron de formas culturales hegemónicas para expresar su oposición y resistencia. (Jary, 1995: 556).

3.1.3. La aportación antropológica a la discusión.

Las herramientas utilizadas por William Foote Whyte, las aportaciones de Margared Mead y los de la Escuela de Birgmingham habían abierto el camino para matizar las generalizaciones que se hacían en torno a los jóvenes: análisis de los sujetos en relación a la estructura, integrados o desviados.

Más tarde, los resultados arrojados por estudios sociológicos son retomados desde la antropología, disciplina que da un giro al estudio de los jóvenes para retomar la voz de los sujetos de investigación y rebasar las categorías analíticas construidas desde fuera.

En la década de los ochenta las investigaciones se caracterizan por ser de carácter descriptivo. En el afán por conocer las especificidades de las culturas juveniles emergentes, diversas y cambiantes, la antropología propone la inmersión en la cotidianidad juvenil.

La observación participante es la herramienta primordial que pormenoriza la vida del joven. Pasado el tiempo las directrices de los trabajos se encapsulan en dos distintas y opuestas tendencias, una que prioriza al sujeto de investigación dando a

conocer la visión *emic* y la otra tendencia que aglomera los trabajos que dan importancia a la visión *etic*[44] .

Por no explicitar el eje teórico que estructuraba a dichas investigaciones dando más importancia a la etnografía, las distintas posiciones no dan pauta a una discusión entre los resultados de ambos enfoques (Reguillo, 2000:27).

Era la combinación de la visión *emic* y la *etic* la que permitiría realizar propuestas teórico-metodológicas más completas como lo hizo Carles Feixa al inaugurar la discusión teórica de las Culturas Juveniles a finales de los ochenta.

Estudiando a los jóvenes desde sus estilos y formas culturales, como sujetos sociales del aquí y el ahora, rebasa la categoría transitoria de la edad. Los jóvenes se convierten en sujetos-objetos de investigación de múltiples disciplinas y la mirada antropológica le hace frente a ese sesgo que desde la sociología se percibía al enfatizar más la preocupación adulta con respecto de la existencia, permanencia y resistencia de la actitud juvenil.

Con su precursor trabajo *La Tribu Juvenil*, publicado en 1988, Feixa presenta un recuento de las juventudes en sociedades precapitalistas occidentales en donde analiza el papel de este sector de la población destinado a la reproducción social. Lo importante de este texto radica en la propuesta de análisis transcultural para observar los significados y las prácticas juveniles en distintos contextos culturales.

Aunque los ritos en torno a la etapa de la juventud y el rango de edades variaban para cada sociedad, la semantización de ésta aludía al goce de privilegios y responsabilidades que el resto de la sociedad no tiene, de acuerdo a los valores más apreciados para cada grupo cultural (Feixa, 1988).

A lo largo de sus diversos trabajos con jóvenes, Carles Feixa ha construido una particular perspectiva de análisis que sitúa a estas juventudes como grupos juveniles que configuran sus identidades y perpetúan sus colectivos a través de prácticas socioculturales.

---

[44] En Antropología, la visión *emic* representa el punto de vista de los sujetos de investigación con respecto a su realidad. Mientras que la *etic*, habla de la perspectiva del investigador en torno a la

La diversidad que implica el concepto juventud era amplio y aún es prolífico. Es por ello que el autor propone hablar de 'Culturas Juveniles' en plural y sin prefijos para repensar el problema desde una perspectiva menos reduccionista y elípsico-transversal en donde se tenga claro que las culturas juveniles como noción abstracta va más allá de un ser completamente uniforme (Feixa, 1995).

En su libro "El reloj de Arena" además de presentar un recuento histórico de la acepción 'juventud', estructura un pormenorizado estado de la cuestión y hace un estudio comparativo entre culturas juveniles de Cataluña y México; el autor propone un marco conceptual para la aproximación a los estilos de las culturas juveniles. Éste invita a reflexionar sobre las condiciones sociales en las que el joven se encuentra, las imágenes culturales que se producen y el estilo juvenil que resulta de la combinación de diversos factores.

> ... las culturas juveniles pueden representarse como un reloj de arena. En el plano superior se sitúan la cultura hegemónica y las culturas parentales con sus respectivos espacios de expresión... En el plano inferior se situán las culturas y microculturas juveniles, con sus respectivos espacios de expresión... Los materiales de base (la arena inicial) la consituyen las condiciones sociales de generación, género, clase, etnia y territorio. En la parte central, el estilo filtra estos materiales mediante las técnicas de homología y del *bricolage*. Las imágenes culturales resultantes (la arena filtrada) se traducen en lenguaje, estética, música, producciónes culturales y actividades focales (Feixa, 1998: 73).

La aportación de Feixa al estudio de las juventudes es significativa, puesto que invita a analizar de manera amplia y profunda —espacial y temporalmente—, la emergencia y resignificación de estilos culturales juveniles que no son ni estáticos ni únicos, sino móviles, híbridos y mutantes.

En México las investigaciones en torno a los jóvenes dieron un giro importante a partir de la década de los ochenta. Antes, en la década de los 70, los movimientos juveniles urbanos, eran el centro de investigación, pero con el surgimiento de los chavos banda y los cholos, la mirada hacia jóvenes populares de las periferias citadinas, se vuelve predominante.

---

realidad del sujeto de investigación sin combinar la visión del estudiado.

Académicos en México quienes han analizado a los jóvenes de distintos lugares, edades y espacios, han sido José Manuel Valenzuela Arce, Rossana Reguillo, Maritza Urteaga, Pablo Gaytán, José Antonio Pérez Islas, Alfredo Nateras, Adrián de Garay, Fernando Villafuerte, Gabriela Rodríguez, Roberto Brito, Héctor Castillo Berthier y muchos más de distintas disciplinas que ofrecen perspectivas analíticas interesantes para abordar a los sujetos juveniles tratando de exponer la complejidad de su condición.

El sociólogo José Manuel Valenzuela, quien inaugura una nueva aproximación metodológica partiendo del conocimiento del sujeto juvenil —formas de vida y visión de mundo—desde su propio contexto sociocultural, da cuenta de la diversidad al interior de este sector de población conocido como juventud.

En la mayoría de sus trabajos, el concepto central 'identidad' lo ha desarrollado en estudios con juventudes populares en el norte del país como los cholos y *punks* en Tijuana, en donde expone su cotidianeidad describiendo formas, estilos y producciones culturales. Entre otras de sus obras están "¡A la brava ese!" (1988), "Vida de barro duro: cultura popular juvenil y *graffiti*" "El cholismo en Tijuana"(1984),"Decadencia y auge de las identidades. Cultura nacional, identidad cultural y modernización" (1992), "Los Ángeles: identidad y movimientos sociales" (1992), "El color de las sombras" sobre chicanos en el este de Los Ángeles y "Oye como va. Recuento del rock Tijuanense"una antología de la producción cultural juvenil rockera en Tijuana.

Por su parte Rossana Reguillo Cruz, comunicóloga de formación, realiza una investigación a finales de los 80 y principios de los 90 que si bien se inscribe en la corriente de estudio sobre movimientos sociales ahora es un clásico para quienes se interesan en el estudio sobre jóvenes.

"En la calle otra vez. Las Bandas: identidad urbana y usos de la comunicación" (1995), analiza relacionalmente los conceptos territorio, competencia e identidad. Haciendo uso de la observación participante la autora interpreta la identidad de una

banda de jóvenes urbanos a través de los usos de la comunicación y sus formas de producción cultural en la ciudad de Guadalajara.

En su libro, Reguillo estudia la identidad cultural a través de la comunicación interna entre los chavos y su relación con el sistema social. El uso y apropiación de espacios, la conformación del colectivo o banda y la representación de la identidad, conforman un entramado de relaciones sociales y representaciones simbólicas que integra no sólo las significaciones juveniles, sino las condiciones sociales en las que éstos se encuentran y con las que se enfrentan y conviven.

Por su lado, la antropóloga Maritza Urteaga, incursiona en el estudio de prácticas culturales de jóvenes populares, el consumo cultural y sus formas de agrupación. En 1998 da a conocer su libro "Por los territorios del rock. Identidades juveniles y rock mexicano" en el que analiza al rock como producción cultural edificadora de identidades *punk*. Presenta la construcción de las identidades juveniles desde el consumo cultural y en particular, sobre la identidad rockera de los jóvenes ochenteros de ciudad Nezahualcóyotl.

Una de los disertaciones que conviene abordar para el caso aquí estudiado es la del antropólogo social Rodrigo Díaz Cruz quien al discurrir detenida y metódicamente sobre 'la creación de la presencia' para explicar 'el simbolismo y *perfomance* en grupos juveniles' habla de i) los ritos de paso, ii) la fase marginal o liminal y ii) los seres transicionales que no se encuentran ni en una, ni en otra posición social.

Retomando a Van Gennep con sus análisis sobre los "Ritos de paso" y más tarde a Victor Turner con la aproximación de los procesos rituales en sociedades complejas, Díaz expone los estadios del orden social —separación, marginación e incorporación— que le ayudan a describir las peculiaridades de la fase liminal para caracterizar a esos 'neófitos' o seres liminales que al encontrarse en una faceta de reflexión y especulación, rompen con lo establecido, es decir, con las estructuras (Díaz, 2002).

Las acciones que transcurren en el momento y que tienen como objetivo el acto de creación, son definidas por el autor como *performance*. Actos que crean presencia para los jóvenes que son seres liminales, marginales o inferiores por no encontrarse inscritos ni en el mundo adolescente ni en el mundo adulto.

Estadio en el cual "con frecuencia se generan mitos, símbolos, rituales, sistemas filosóficos y obras de arte" y hoy en día puede observarse a través de:

> ... nuevas formas de ritualización y de performances que construyen, que transforman, que reproducen socialmente la realidad, que crean presencia suficientemente vívidas como para conmover, seducir, engañar, ilusionar encantar, divertir, aterrorizar; y mediante esas presencias se alteran las disposiciones, los hábitos corporales, las relaciones sociales, los estados mentales (Díaz, 2002: 34).

En suma, los jóvenes como seres liminales o constitutivos de identidades liminales invitan a pensar en antiestructuras, desidentificaciones, transgresiones y creaciones de su propia visibilidad afrontando así el 'estado marginal' en que se encuentran. Sin pertenecer al estado que gozan los adultos, ni tampoco al estado de la niñez. Los grafiteros se encuentran en un estado juvenil en donde crean su presencia en el acto mismo de pintar, simbolizando de distintas maneras su espacio y su tiempo.

En el siguiente apartado, los estudios del *graffiti* dan a conocer algunas de las características marginales del *graffiti* como producción cultural plástica, además de las condiciones marginales en las cuales su productor juvenil se encuentra.

3.2. El estudio del *graffiti*.

En este apartado, discuto las perspectivas desde las cuales ha sido abordado el tema del *graffiti*. Es necesario señalar que he escogido sólo las obras que más convinieron a mi análisis. El *graffiti* ha sido estudiado por varios autores desde distintas disciplinas como la antropología, sociología, psicología o lingüística y también desde las artes como la fotografía y la pintura. La mayoría de estos trabajos abordan el tema desde la dimensión de la producción cultural[45].

Pocos han sido los investigadores que han enfocado su estudio hacia la exploración de las subjetividades de los actores sociales. Menos aún han sido los que trabajaron al *graffiti* desde la circulación o el consumo juvenil. Aquí presento distintas perspectivas que han sido utilizadas para acercarse al *graffiti* y las clasifico en estudios enfocados en i) la producción y el consumo, ii) la circulación y iii) la resistencia. Además doy a conocer la perspectiva teórica con que estudio a los jóvenes grafiteros mexicanos.

3.2.1. Desde la producción y el consumo.

La mayoría de los libros ilustran la creación y el proceso de producción del *graffiti* así como los mecanismos empleados para lograr su elaboración en un espacio clandestino. Uno de los textos clásicos es *Getting Up*[46] de Craig Castleman publicado en 1982. Éste trata del surgimiento y desarrollo de esta nueva subcultura metropolitana en la ciudad de Nueva York de los años sesenta. La voz de los escritores de *graffiti* en vagones del metro, es recuperada en este libro y da cuenta de cómo sus obras constituyen una parte importante en el arte contemporáneo neoyorkino, pintando en la calle y llegando más tarde a galerías de arte.

Castleman construye la historia del *graffiti* neoyorkino, apoyándose en entrevistas de escritores pioneros de este oficio. Al exponer los componentes más

[45] Esto quiere decir que los trabajos exponen el proceso de elaboración del *graffiti*, las técnicas y estrategias empleadas. Aunque también se habla de la circulación de discursos e imágenes entre los jóvenes que pintan y el consumo de éstos mediante fanzines, revistas y otros objetos culturales, comúnmente estas dos últimas dimensiones son tratadas de manera secundaria en los estudios.

relevantes en la escritura del *graffiti*, el autor señala la constitución de una jerga que los jóvenes crean para definir estilos y formas puntuales al realizar una producción, los que hoy día se mantienen vigentes en el lenguaje grafitero de muchas partes del mundo.

La descripción detallada de las producciones constituye una importante aportación al estudio del *graffiti*, ya que de acuerdo a las investigaciones que Castleman hizo pudo dar cuenta de la metodología, tipo de material que consumían, estrategias para conseguir tal material, organización del tiempo y elección de los espacios para realizar una producción.

Las valoraciones en el mundo del *graffiti* están relacionadas con las innovaciones y creaciones de los escritores. La complejización de una obra tanto plástica como estratégicamente hablando era lo que les otorgaba fama y respeto.

> A los primeros escritores como Taki 138, Frank 207, Chew 127 y Julio 204, les traía sin cuidado el estilo de sus «golpes» («hits»), término utilizado entonces para las firmas o contraseñas («tags»); lo único que les importaba es que aparecieran en todas partes y que la gente pudiera leerlas. Más tarde, al parecer cientos de nuevos escritores, empezó a otorgar cada vez más importancia al estilo, al «hacer cantar» tu nombre; es decir, hacerlo destacar entre todos los demás (Castleman, 1982: 59).

Los perfiles del escritor se ilustran en una confrontación de opiniones entre agentes policiales, vigilantes de la seguridad interna del transporte metropolitano así como de los mismos escritores. La combinación de juventudes de distintos grupos sociales y étnicos fue evidente.

Otras obras que son consideradas clásicas por los grafiteros son *Subway Art* y *Spraycan Art*[47] porque hablan de la historia del *graffiti* y contienen la imagen del ser grafitero — un joven neoyorkino atrevido y creativo— que se difunde a través de distintos elementos discursivos que se han vuelto íconos en el movimiento.

Estos libros aunque no hablan del consumo cultural de los jóvenes, al difundir los perfiles del grafitero construyen pautas de consumo musical y vestido. Las manifestaciones callejeras vinculadas a la expansión del *graffiti* también se difunden:

---

[46] Dejarse Ver.

[47] Arte del Metro o Arte Metropolitano y Arte del Aerosol o Arte Enlatado.

el *hip hop*, el *rap* y el *break dance* son estilos de música y de baile que se constituyen en emblemas que inspiran al consumo cultural de masas.[48]

Asimismo, las técnicas y las formas en la escritura fundan estilos de producciones que todo joven implicado en el mundo del *graffiti* debería conocer y que además ayudaría a definir su calidad de grafitero, legal o ilegal.

Los estilos de las producciones en la dimensión ilegal serían los *tags* o firmas, los *wilds* o salvajes, los *bubbles* o bombas, los *throw ups* o vomitados; y en el legal estarían los *master pieces* u obras maestras y los *cómics* o caricaturas.[49]

En el libro *Subway Art*, Martha Cooper y Henry Chalfant hacen una presentación de los orígenes del *graffiti* en los vagones del metro neoyorkino, describen la proliferación del estilo caligráfico e icónico que empieza en los vagones del metro y que más tarde pasa a las paredes y otras superficies públicas.

A través de notas periodísticas sobre los primeros grafiteros y fotografías de las mejores producciones, los autores narran cómo las galerías de arte abren sus puertas e invitan a aquellos escritores de *graffiti* quienes firmaban con su apodo, número de casa y calle del barrio en donde vivían para ser contactados.

Henry Chalfant y James Prigoff en *Spraycan Art* describen la evolución y expansión del *graffiti* artístico de la década de los 80 en una serie fotográfica con comentarios de algunos escritores. Piezas espectaculares de más de veinte ciudades del mundo dan a conocer los estilos diversos y el valor simbólico que sus productores dan a sus creaciones. *Spraycan Art* también señala cómo la música *hip hop* se enlaza con el *graffiti* y permite expandir e imponer una técnica mundial a

---

[48] *Hip*, cadera y *hop* salto, hip-hop es un movimiento artístico y musical de los 80's que surge como expresión callejera de afroamericanos e hispanos de los *guettos* en Estados Unidos. Comprende tres elementos ligados a aparición: el *graffiti*, expresión escrita, el *rap*, expresión lírica del canto y el *break* dance, expresión acrobática del baile (DLE, 2000).

Hoy en día se conoce como un estilo musical que alude a un ritmo tranquilo pero con cortes golpeados, en donde la forma de bailar es encorvar la espalda y abrir los brazos en forma arqueada y moverlos de arriba abajo pero suavemente y entrecortados, al ritmo de la música hip- hop.

[49] El lector podrá revisar al final del trabajo, un glosario de términos juveniles con especial atención a las prácticas grafiteras. En él se especifican varias de las nociones ahora utilizadas para denominar los estilos de las producciones.

principios de los ochenta reemplazando el carácter ilegal y transgresor —característica primordial del *graffiti*— por otros atributos artísticos más valorados.

3.2.2. Desde la circulación.

Estudios más actuales como los de Armando Silva "*Graffiti*: una ciudad imaginada" y "Punto de vista ciudadano. Focalización visual y puesta en escena del *graffiti*" hablan de la dimensión comunicativa y expresiva del *graffiti*, de cómo un movimiento expresa lo inexpresable en el circuito oficial de comunicación y da lectura a la relación entre el individuo y su ciudad.

En el primer libro se estudia la forma comunicativa, las motivaciones sociales y resultados estéticos que del *graffiti* surgen. Este es presentado como un lenguaje críptico que es reflejo de lo que puede ser el verdadero lenguaje urbano. La aportación más interesante es la que explica la mecánica de la comunicación *graffiti* representada por una correlación entre valencias e imperativos, los cuales identifica en la semántica del *graffiti*. Marginalidad, anonimato, espontaneidad, escenidad, velocidad, precariedad y fugacidad son cualificaciones del *graffiti* que denomina 'valencias'. Éstas dependen de causas sociales o 'aspectos externos, contextuales e históricos'; llamados 'imperativos' que no son más que escenarios que le dan peso al mensaje, sean éstos de carácter comunicacional, ideológico, psicológico, estético, económico, físico y social.

> El graffiti puede concebirse como un fabuloso mapa de la cotidianidad urbana, en el que se cuelan desde las necesidades más apremiantes y coyunturales 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 (Silva, 1988: 42).

El segundo estudio asegura que el *graffiti* en Bogotá es una marca prohibida que dice lo que no está permitido. "Radicando en lo obsceno, irrumpe ética y estéticamente en lo convencional." La metodología utilizada por Armando Silva, basada en un cuerpo teórico sobre 'comunicación urbana' toma al *graffiti* de manera aislada, es decir, se sirve de una imagen como registro visual de manera independiente a sus

receptores. Esto le permite hacer una categorización de las imágenes que circulan en la ciudad y así diferenciar qué es *graffiti* y qué no lo es.

Asimismo, identifica la intencionalidad y las valencias que caracterizan al *graffiti* colombiano (Silva, 1992:31). Para Silva el *graffiti* encierra un punto de vista ciudadano, es decir, una "estrategia discursiva que narra historias de su ciudad" que puede ser representado tanto en discursos orales como en imágenes visuales.

La presencia misma del *graffiti* entonces, encierra un punto de vista, una particular visión del mundo y una lógica práctica que permite agrupar personalidades (Silva, 1992:39). El *graffiti* es una ventana para observar una forma de agrupación identitaria juvenil.

Comparando las escuelas de *graffiti* norteamericano y europeo con lo que parecería ser una tendencia estilística para el caso latinoamericano, el autor identifica en sus resultados de investigación un estilo particular en el espacio cultural latinoamericano.

> En América Latina se vive el tercer gran momento del graffiti contemporáneo, luego del de París en 1968 y del de New York a comienzos de los setentas. Se trata, como es obvio, de una escritura urbana con ciertas características expresivas y comunicativas, pero también de un movimiento intercontinental en el que caben sectores populares, obreros, universitarios, artísticos, políticos, e incluso grupos virulentos que, en vez de pregonar un vuelco radical, exigen un lugar adecuado en la estructura vigente (Silva, 1988: 10).

3.2.3. Desde la resistencia.

Otras reflexiones consideran al *graffiti* como manifestaciones de resistencia y a sus productores como sujetos con actitudes contestatarias. La perspectiva sociológica de Juan Flores, que aparece en 1984, en el encuentro anual de la *Society for the Study of Social Problems* se sitúa en esta línea.

En "Cultura callejera negra y puertorriqueña en Nueva York. *Rap, graffiti* y *break*, Flores expone i) la visión oficial de aquella nueva forma de expresión como un fenómeno de desviación social que amenaza el *status quo* de la sociedad y ii) la experiencia juvenil con expresiones callejeras que ofrecen diversión y fama repentina.

En este artículo Flores, quien fuera profesor del Centro de Estudios Portorriqueños de la Universidad de Nueva York, no solamente habla de la procedencia socioeconómica de estos jóvenes, sino de la ascendencia étnica, para vincular sus formas de diversión con las experiencias directas que éstos tenían con la marginación social y la discriminación racial.

Negros y portorriqueños fueron los primeros en coincidir con los tipos de música, ropa y baile en la parte sur de la ciudad y en manifestarse de diversas formas en el espacio callejero. "Su experiencia común de la exclusión racista y de la distancia social con respecto a su contraparte étnica blanca, los acercaba aún más (Flores, 1984: 37)".

Entre la escritura del grafitero y la lírica del rapero los tintes políticos dieron a luz cuando los movimientos pro derechos civiles se intensifican en la década de los sesenta (Flores, 1984). La resistencia colectiva que sustentaba a estas manifestaciones juveniles, hablaba de presencia y libertad ante la represión, elitismo y anonimato impuesto por los neoyorkinos.

Otro trabajo más reciente que se incluye en esta línea de investigación es el del sociólogo Pablo Gaytán con su artículo "Sombras cromáticas en el archipiélago urbano. Pintas, Tags y Graffiti en la Submetrópoli Defeña". Aquí el autor rescata el contexto social, cultural e histórico del movimiento juvenil grafitero de la ciudad de México.

Tratando de no caer en un análisis parcial de las identidades a través del estudio y exposición de los '*looks* mediáticos' que éstos presumen, el sociólogo Gaytán relaciona las identidades juveniles con, frente o contra el poder y desde su espacio urbano.

Aborda la transformación socioeconómica que sufren los espacios urbanos y como éstos repercuten en la vida juvenil de la gente empobrecida ubicada en los alrededores. Define a los colectivos juveniles como 'identidades en resistencia' inscritos en una lógica de dominación que los devalúa y estigmatiza. Así para

Gaytán, los *crews* de *taggers* y grafiteros submetropolitanos conforman un movimiento juvenil contestatario (Gaytán, 2000).

El análisis central del autor implica la relación entre un espacio social excluyente, ciudades segregantes y conflictivas y la creación de espacios incluyentes, grupos juveniles. Éste análisis lo divide en tres etapas i) el proceso de urbanización que polariza a la ciudad en zonas de acceso y servicios de lujo y en áreas periféricas llenas de carencias. Momento en que las juventudes habitantes de espacios marginales se conciben como 'distintos' por su forma de vivir la exclusión en una ciudad fragmentada y fragmentaria. "Los chavos-banda de finales de los años setenta percibirán su entorno urbano a partir del barrio, la calle o la cuadra, apropiándoselo como un espacio personal y local que los identificara a donde fueran" (Gaytán, 2000: 80).

ii) La segunda etapa corresponde a la década de los ochenta y describe una nueva forma de organización de las bandas juveniles. La participación de preparatorianos, colegiales y universitarios en las bandas da un giro significativo en su dinámica, se apropian del espacio público para convertirlo en uno comunicacional.

El contenido de los mensajes relacionado con el contexto social y económico estaba enfocado a la manifestación de una conciencia de la situación actual, más que una disputa por el territorio entre las bandas. Los colectivos juveniles empiezan a hacer uso de la clandestinidad para expresarse en el terreno de asfalto.

Hay una convergencia de distintas juventudes viviendo la misma experiencia "el estar fuera de la ciudad en proceso de privatización" lo cual impulsa la formación de espacios simbólicos (Gaytán, 2000).

iii) La siguiente etapa constituye 'el nuevo modelo urbanizador globalizante' en donde cualquier creación de espacio queda en manos de los intereses económicos neoliberales. Por ello, las demandas juveniles con respecto al acceso de espacios es satisfecha desde la producción industrial, creando lugares de diversión-consumo para el nuevo 'hombre moderno'.

Todo aquello que hasta entonces había sido la producción alternativa de los movimientos juveniles subterráneos, conscientes y críticos de una realidad excluyente, se convierte en producto cultural comercial, la música, la literatura, el vestido. En suma, se presencia la 'privatización de los espacios juveniles' (Gaytán, 2000).

> La nueva generación juvenil de los noventa integrante de *crews* de *tageadores* y *grafiteros* va a marcar a la ciudad planificada mediante sus rayones y graffitis clandestinos. Desde la clandestinidad, se apropiarán del espacio público para atentar contra la propiedad privada y hacer hablar a las calles... y desatar con ello la rabia del ciudadano normal y civilizadamente ordenado... transgreden al mismo tiempo, de manera constante e intencional las nociones estéticas, la comodidad visual y la propiedad privada inmobiliaria de la cual han sido excluidos (Gaytán, 2000:93).

Gaytán termina criticando la postura de las instituciones dedicadas a la 'atención' de las juventudes, por carecer de una política cultural que vea por las necesidades reales de los chavos. Al ofrecer espacios para canalizar sus producciones a la lógica de un lenguaje o arte oficial, obvian que esta expresión no cuenta con un contenido comercial (Gaytán, 2000).

Susan Phillips, en su libro *Wallbangin'. Graffiti and Gangs in L. A.* descifra el lenguaje simbólico del *graffiti* a partir de su dimensión comunicativa dentro de las bandas juveniles que se sirven de él para identificarse. Muestra cómo hoy en día en el este de Los Ángeles, se viven altos grados de violencia y marginación social hacia los *taggers*[50] quienes para dejar huella de su existencia, manifestar su opinión en contra del gobierno, marcar territorio o burlar a la ley, se juegan la vida, pues saben de antemano que la policía tiene, si no el derecho, sí la posibilidad de incluso matarlos si llegan a atraparlos.

En una guerra constante entre los que manchan las paredes, los controladores sociales y los conflictos entre distintas bandas; el *graffiti* se observa como una cuestión de vida o muerte (Phillips, 1999).

El *graffiti* es diverso, sin embargo, dice Phillips, la mayoría es indescifrable y asusta a la gente. Éste, debería ser accesible y tener el común denominador de la

comunicación humana, pero como carece de ello, "El *graffiti* representa un cuerno en el lado de la sociedad civil, un símbolo de su muy incivilizado aspecto... El *graffiti* nos trae toda clase de preguntas que nos refieren al estado actual de nuestro mundo" (Phillips, 1999:14, mi traducción).

Las producciones grafiteras producen frustración, miedo y enojo en la sociedad californiana. La autora piensa que la percepción del *graffiti* por parte de la ciudadanía podría cambiar si existiera un conocimiento más cercano a éste. Es por ello que uno de sus objetivos radica en explicar a la gente los mensajes que hay detrás de esas pintas, en dar a conocer esas historias que encierran lógicas distintas, en su caso, lógicas de bandas callejeras que están en contra del Estado y de un sistema social opresor.

Desde una mirada antropológica el trabajo de Susan Phillips rescata la subjetividad de los productores de *graffiti*. Observa cuáles son las condiciones en las que éstos lo producen y el sentido que éste lleva.

> Para las bandas, escribir ha llegado a ser importante porque le ha permitido a los miembros de la banda resignificar sus sistemas, concretizar fronteras territoriales y simbólicas, y mantener conexiones a través de distancias sin contacto actual (Phillips,1999: 43; mi traducción).

Phillips afirma que el comportamiento de la banda funciona como forma de protección y empoderamiento, como una red que la gente tiene para mantenerse en equilibrio al relacionarse con el resto de la sociedad.

En suma, esta antropóloga estudia al *graffiti* y a las bandas en el este de Los Ángeles en tres niveles, un nivel político que observa y resalta el carácter ilegal de esta manifestación para reconocerlo como práctica específica de comunidades corporadas cerradas: las bandas que guardan una filosofía basada en el desencanto, en la percepción de un mundo sin posibilidades de cambio y con una fuerte organización interna basada en códigos y símbolos particulares, manejando como herramienta identitaria el *graffiti* críptico.

---

[50] Chavos grafiteros dedicados solamente a firmar.

Frente a la existencia de un mundo globalizado el nivel cultural e identitario es estudiado por Phillips desde las diferencias de las producciones y prácticas específicas de los grupos sociales, en este caso de las bandas de grafiteros.

Finalmente el nivel comunicacional es entendido como manifestación cultural que enfrenta al poder estatal y al poder de las otras bandas mediante estrategias de resistencia, utilizando al *graffiti* como herramienta, lenguaje restringido imposible de decodificar pero dirigido a determinados espacios públicos.

Como se puede observar la mayoría de los trabajos que han tocado el tema del *graffiti* están enfocados al producto cultural desde distintas dimensiones, sólo el trabajo de Phillips orienta su análisis a los sujetos, desde la constitución de una identidad juvenil a partir de sus prácticas relacionadas con el contexto sociocultural.

Mi aporte a la discusión tanto de las culturas juveniles como del estudio del *graffiti* es, no solamente dar a conocer la particularidad de los sujetos juveniles y la configuración de su identidad grupal en torno a la práctica grafitera, sino además explicar su realidad como una insertada en un proceso globalizante.

Ubicando el tema de las culturas juveniles en un plano global, se puede decir que existen prácticas juveniles globales en plural, perspectiva teórica que sitúa al *graffiti* como práctica juvenil global y a los jóvenes grafiteros como productores culturales a nivel local.

Creo que las dimensiones del *graffiti* como fenómeno de presencia mundial ayudan a entender las constantes dentro de esta práctica juvenil, cuestiones que serán abordadas en el siguiente capítulo.

4. ¿De dónde viene el *graffiti*?

Este capítulo tiene como objetivo contextualizar la aparición del *graffiti* y dar un seguimiento a su expansión territorial hasta llegar a territorio mexicano. Para ello comienzo hablando de los orígenes de la palabra, abordo sus distintas dimensiones –comunicacional, vandálica y artística-, presento un breve recuento histórico que toma como nodos de producción a la ciudad de New York y más tarde a la de México.

Para concluir, hago la presentación cronológica de los *crews* de grafiteros con los que trabajé y creo una especie de red grafitera en donde las interacciones juveniles enmarcan un discurso y una imagen específica de esta particular identidad juvenil.

4.1. Del significado y rostros del *graffiti*.

El término es de origen italiano y es el plural de la palabra *graffito*. Según el Diccionario de la Lengua Española refiere a un 'mineral de textura compacta y de color negro grisáceo que se compone de carbono natural', éste es utilizado en la fabricación de aplicaciones industriales como: minas de lápices y crisoles refractarios (DEL, 1998: 386).

La palabra viene del griego *graphis* y en un segundo orden de ideas también puede interpretarse como cualquier dibujo o trazo hecho a mano en la pared. Las pinturas rupestres de la prehistoria, las inscripciones de cualquier cultura madre en nuestro país como la Maya, Zapoteca, Olmeca o Azteca y, finalmente, el movimiento artístico de México del siglo XX conocido como Muralismo[51], son indiscutiblemente raíces de esta forma de expresión contemporánea que conocemos ahora como *graffiti*.

En Colombia, Venezuela, Bolivia, Ecuador, Argentina y otros países sudamericanos el término para denominar al *graffiti* es el de 'pintada'. En el México de los años sesenta le llamaban 'pintas' a aquellos mensajes que regularmente tenían una connotación política, poética o humorística. Las bandas callejeras de los ochenta

[51] Este corriente artística de 1920, tuvo como objetivo la creación de obras monumentales para el pueblo y rechazó las obras de caballete destinadas a galerías, fue representado por grandes muralistas como Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros (DLE, 2000).

también las nombraban ‘pintas’ mientras que en el norte del país las conocían como ‘placas’.

No es sino hasta finales de los ochenta y principios de los noventa que los jóvenes definen a sus pintas como *graffitis*. En este estudio, reconocemos como *graffiti* a cualquier grabado, escrito o dibujo hecho sobre vidrio, muro, metal, textil, madera u otra superficie. Los jóvenes urbanos de hoy, que hacen inscripciones con ácidos, plumones, vidrios, clavos, crayolas, aerosol y demás, son conocidos como *grafiteros* y otras veces como escritores.

Actualmente, el *graffiti*, constituye un movimiento mundial. Su presencia, abarca recónditos espacios de cualquier población. Es un fenómeno muy complejo que contiene diversas facetas y tipologías. El *graffiti* es una forma de comunicación que permite la interacción entre un determinado grupo de personas que pasan por alto conscientemente las condiciones y normas de la sociedad en la que habitan.

El *graffiti* guarda símbolos lingüísticos que hablan de colectividad, soledad, valor y búsqueda. La palabra *crew* se retoma para indicar la agrupación grafitera a la que se pertenece, por ejemplo, cuando un escritor firma una pared escribe su nombre de grafitero y después las siglas de su *crew*.

La firma, revela sólo ante los ojos de quienes son grafiteros: i) presencia, ii) autoría y ii) pertenencia al colectivo; p. e. Killer, **LEP crew**. El *Killer* es un miembro del *crew LEP* que estuvo en ese lugar y se adueñó de la pared. [52], La palabra *one* que también pertenece a la lengua inglesa y significa uno, el escritor la utiliza ya sea para indicar que no pertenece a algún *crew*, para demostrar su interés por obtener reconocimiento individual o porque pasó por ahí y sólo pintó.

En México, escribir el sobrenombre y luego la palabra *one* significa para ellos ser un ‘ganador’ y que se está ‘sólo’ p. e. **Hueko** ONE. El escritor que anda sólo es considerado como atrevido y valiente, puesto que no necesita de acompañantes o del respaldo del colectivo para inscribirse en la escena del *graffiti*.

[52] Las siglas *LEP* significan Libertad en el Paraíso. Más adelante explico de manera detallada el significado de las siglas de los *crews* que fueron parte de esta investigación.

Un grafitero que agrega *one* al final de su firma también puede estar buscando la atención de los colectivos más famosos y espera ser llamado a formar parte de uno de ellos. Sin embargo, en el mundo del *graffiti* es posible pertenecer a varios *crews* a la vez.

La influencia directa del movimiento grafitero de Estados Unidos en México es notable. Existen muchas apropiaciones en la jerga del *graffiti* mexicano, palabras que no son traducidas al español o que no son propuestas desde nuestra lengua para denominar actos, sujetos y objetos claves.

Ana Vigara en su artículo "Graffiti y pintadas en Madrid: arte, lenguaje y comunicación" explica la manera en que la palabra *graffiti* se adopta a nivel mundial:

> Con la popularización, dignificación e internacionalización de la actividad, se consolida el término *graffiti* como designación de todo mensaje mural (con o sin contenidos verbales, con o sin voluntad estética), invariable tanto para el singular como para el plural: la–*i* final pierde así su carácter morfemático de número y queda reducida a un simple indicativo de procedencia en casi todos los idiomas (Vigara, 1996:2).

Writer fue la palabra designada para hablar de aquellos que pintaban en los guettos de Manhatan, el Bronx y demás ciudades norteamericanas. [53] En la ciudad de México, les llaman escritores o grafiteros y no pintores, a quienes se dedican a esta actividad.

Toda la jerga del *graffiti* norteamericano ha sido apropiada por los grafiteros mexicanos para conformar su propio léxico. Aunque la acción la denominan 'pintar' o 'grafitear', el producto es reconocido de acuerdo a los estilos norteamericanos impuestos en el *graffiti*: *master piece*-obra maestra, producción o pieza, *cómic*-caricatura, *tag*-firma, *throw up*-vomitados, *bubble*-bombas, *three d*s- tridimensionales o deltas, *wildstyle*- estilo salvaje.

Existen también códigos gráficos dentro del *graffiti* que comunican distintas intenciones, como las flechas, las burbujas, los subrayados o los tachones. Las flechas invitan de manera reiterativa al transeúnte a observar la firma, indicando el lugar

[53] *Guetto* o gueto. Palabra italiana que puede ser traducido como 'judería' lugar en donde por ley se obligaba a vivir a los judíos. Actualmente, este término es utilizado para definir a zonas urbanas muy pobladas que aglomeran minorías étnicas o culturales (DLE, 1998).

exacto en donde está el sobrenombre escrito. Además, pertenecen al estilo europeo que se caracteriza por usarlas en cada tag.

Las burbujas son detalles decorativos que imprimen estéticamente una bomba. Los subrayados indican importancia, ese interés por parte del escritor para hacer más evidente su *tag*. Finalmente un tachón, denota malestar, enojo o provocación. El escritor que se atreve a tachar la producción de otro, sea ésta grande o pequeña, está buscando problemas. Para aquél que fue 'pisado', el tachón significa humillación y el sentimiento de indignación le produce enojo y lo incita a la venganza. [54]

El círculo de ofensas y enfrentamientos puede originarse desde un simple tachón. Esto habla del circuito comunicacional al que refiere Armando Silva en su libro "Graffiti, una comunidad imaginada". Un circuito abierto para los escritores que aprenden, reinventan y resignifican estos códigos, quiénes conforman una comunidad cerrada y seleccionada frente al resto de la ciudadanía que no comparte estos códigos (Silva, 1988).

Las técnicas artísticas y tipográficas en el campo de la comunicación visual poseen significaciones específicas de contenido y de forma dentro del mundo del *graffiti*, lo cual está estrechamente conectado a las valoraciones de un grafitero. Significan tiempo, esfuerzo, presencia y calidad. De ahí que el *graffiti* en su forma comunicacional permita la agrupación de sujetos juveniles que comparten referentes e intereses personales.

> ...la comunicación graffiti, tal como ha sido desarrollada prevé ciertos imperativos como indispensables: comunicacional (I1), ideológico (I2), sicológico (I3)- para la inclusión de un texto en tal circuito; es decir que la inscripción urbana que llamamos graffiti corresponde a un mensaje o conjunto de mensajes, filtrados por la marginalidad, el anonimato y la espontaneidad (Silva, 1998:32).

Armando Silva dice que las palabras dejan de ser los únicos instrumentos para comunicar un sentimiento o pensamiento, ya que mediante distintas producciones culturales hoy en día se pueden descifrar mensajes codificados (Silva, 1998). Los

[54] Pisar para los grafiteros de México significa tachar o trazar una línea por encima del *graffiti* de otro escritor.

grafiteros tienen una comunicación críptica que en algunas ocasiones permea al resto de la sociedad dejando ver sus anhelos y frustraciones.

El *graffiti* como acto vandálico denota lo que el joven siente con respecto al sistema reglamentario que rige a la sociedad que habita. Alude a la falta de espacios y expresa la apropiación 'arrebatada' de éstos. De manera consciente o inconsciente y en forma directa o indirecta el grafitero se apropia de un espacio y da testimonio de su existencia.

Un joven con poco acceso a espacios laborales y educativos, incluso familiares o afectivos, puede ser que busque 'libertad' 'regocijo' y 'atención'. Por ejemplo, los grafiteros, quienes en su mayoría, son jóvenes de escasos recursos económicos, tienen que trabajar para ayudar a su familia, se emplean temporalmente porque no encuentran puestos de planta y casi siempre los trabajos son de poca remuneración, siendo ayudantes o empleados de tiendas en donde los requisitos académicos no son elevados, así que pocos de ellos logran terminar una carrera por los menos técnica.

Ser joven en México no es fácil ya que se sufren de exclusiones que i) provienen de los procesos estructurales inherentes al sistema (falta de empleo y educación, acceso a las tecnologías, etc.) y otras exclusiones ii) que tienen que ver con el asunto de 'ser joven', ya que en su mayoría los jóvenes son percibidos como sujetos inmaduros e incapaces, en proceso natural de integración a la vida adulta.

El espacio simbólico que acoge a la mayoría de los jóvenes urbanos es la calle, lugar abierto a cualquiera, en donde confluyen miles como él que buscan ser escuchados, quejarse y a la vez burlarse de todos aquellos quienes sí gozan de los 'mejores' espacios, de aquellos quienes dictan los estatutos del 'deber ser' y de quienes regulan el *status quo*, es una transgresión del orden social, ideológico, visual y lingüístico.

> ... la calle se configura como ese espacio extraoficial de comunicación, aunque no sea el único espacio público que adquiera ese valor alternativo como cauce de expresión... Dentro de este cauce y esta tendencia el ciudadano va a desarrollar toda una serie de mecanismos para hacerse oír en esta sociedad del espectáculo, desde la iniciativa personal o la acción colectiva (Figueroa, 1998:1).

Para los grafiteros, el espacio que simboliza una carga ideológica y sentimental más profunda es 'la pared', lugar que todos los jóvenes escritores del mundo usan como caballetes en una exposición de galería. Buscar un 'spot' —como ellos lo denominan— significa posibilitar la proyección de su identidad de manera concreta, es anunciarse a sí mismos y anunciarse de la mejor manera, con estilo y calidad.

Una característica importante del *graffiti* vandálico es la agresividad utilizada para expresarse, producto de la misma agresividad de la que han sido objeto por parte del resto de la sociedad: adultos que no los toleran, ni respetan o no los toman en cuenta, o jóvenes que compiten con ellos para ser más reconocidos en este ámbito y otras juventudes como la *dark*, la *punk*, la *rasta* y otras que los critican y segregan por no compartir los mismos ideales.

Así, el *graffiti* en su dimensión vandálica se incluye en "toda esa oleada de propuestas que responden en el fondo a motivaciones semejantes de reivindicación de la individualidad desde la iniciativa personal o de la entidad de ciertos colectivos menores no identificados con el sistema establecido (Figueroa, 1998:2).

Las paredes de todos y de nadie son espacios seductores que proveen al joven de identidad, autoría y protagonismo, en donde millones de personas pueden voltear a verle y en donde él se proyecta como un 'ganador'.

El último rostro del *graffiti* que pienso tratar aquí es el artístico. El arte (del latín *ars* que significa 'habilidad') es una actividad que necesita de aprendizaje y especialización, lo artístico requiere de cualidades técnicas y creatividad para expresar la personal visión de mundo de manera estética, emocional y/o intelectual (DLE, 2000).

El perfeccionamiento de una habilidad implica el interés por expresar de manera precisa y estética un sentimiento, una visión, una postura, un pensar. El *graffiti* artístico conlleva un proceso de especialización que parte de la firma —líneas y curvas monocromáticas— pasando por dibujos de letras infladas, alargadas, estiradas o anchas, hasta llegar a la combinación de trazos muy definidos que logran plasmar realismos como rostros, paisajes, caricaturas.

También se necesita de habilidades técnicas como el dibujo a lápiz, la combinación de colores, la precisión del pulso, la imitación y ampliación perfecta de fotografías. Desde las rayas, curvas y trazos con aerosol, la práctica es necesaria y debe ser constante para que al combinarlas se produzcan obras maestras.

> Lo más normal es que el artista haga con las letras de su nombre el *graffiti*; éste es, sin duda el *graffiti* (propiamente dicho) más abundante: el autor dibuja-pinta en alguna de las variadas **letras** posibles (copiadas o no) el mismo nombre que le ha hecho ya famoso, de acuerdo con unos cánones de estilo que incluyen la utilización de los **materiales** adecuados, la limpieza en la realización, el tipo de letra elegido, la ausencia de "churretones", la armonía en la combinación de los colores y la impresión de relieve... (Vigara, 1996: 8).

Los grafiteros que quieren iniciarse en el mundo artístico han dejado de lado la camaradería y la amistad ya que su superación personal es más importante y poner empeño en cada línea que realizan es desarrollarse artísticamente y construirse un futuro dentro del mundo del arte: como pintores en galerías, rotulistas por contrato, dibujantes, aerografistas o comerciantes de material para pintar *graffiti*.

El *graffiti* es visto como arte popular o callejero por varios pintores, artistas, científicos sociales y los mismos grafiteros. Esta pintura mural popular tiene raíces en el movimiento artístico de los años cincuenta, surgido en Estados Unidos y Gran Bretaña conocido como *Pop Art* o Arte Popular. Corriente artística que surgió como reacción en contra del expresionismo abstracto y que expuso temas reales inspirándose en la cultura de masas.[55]

En pinturas, *collages* y esculturas se utilizaron materiales industriales —poliéster, gomaespuma o pintura acrílica— "elementos importantes que influenciarían más tarde al grafismo y el diseño de moda". Los rasgos del arte popular se centraron en la descontextualización, la incongruencia, la provocación y el buen humor (EE, 2002).

[55] Las pinturas generalmente eran de productos comestibles de alto consumo como: latas de coca-cola, cremas campbell, o botellas de cervezas. Hubo también collages elaborados con objetos domésticos como colchas y almohadas (Enciclopedia Encarta, 2002).

4.2. Contextualización del *graffiti*: primeros lugares de aparición.

A finales de la década de los sesenta, el contexto sociopolítico a nivel internacional era el de grandes movilizaciones, estudiantiles —Francia y México en 1968—, revolucionarias — en América Latina- y manifestaciones pacifistas en contra de la Guerra de Vietnam— en Estados Unidos—.

Esta atmósfera nutre de rebeldía a distintas manifestaciones artísticas en Estados Unidos de Norte América: el muralismo chicano en San Diego y San Francisco, el *graffiti* neoyorkino y expresiones callejeras como el *hip hop*, el *rap* y el *break dance*[56] estuvieron orientadas a exponer la violencia cotidiana de las urbes (crimen, droga, cárcel, represión). Es así como el *graffiti* surge en un país lleno de contradicciones, discriminación racial, social, cultural y económica.

Estados Unidos es el país que acogió a la mayor oleada de inmigrantes a nivel histórico y mundial: más de 40 millones de individuos de distintos países entre 1819 y 1995 llegaron a poblar territorio norteamericano. Las comunidades que se constituyeron como las más fuertes fueron la africana, la latina y la asiática (Marciel, 1994). Tradiciones y costumbres de muchos países fueron entremezclándose en Norteamérica, sin embargo, la población anglosajona nunca soportó compartir su territorio con los otros, 'los intrusos' los de color oscuro' 'los de los lenguajes raros'.

> Todos estos movimientos migratorios fueron vistos con temor en Estados Unidos. Constantemente se argumentaba que la presencia de inmigrantes de Centroamérica y el Caribe podía deteriorar el "balance étnico" norteamericano ya que, al no integrarse al *melting pot* "las instituciones, los valores y las tradiciones norteamericanas" se verían en peligro (Marciel, 2994:39).

Con las crisis económica de 1929, muchos agricultores migraron a las ciudades pero la mitad de los trabajadores industriales vivía ya en la pobreza (De Diego, 1998). Nueva York, Boston, Chicago y San Francisco eran ciudades industrializadas pero también fragmentadas. Mientras se podía disfrutar de maravillosos museos, universidades y bibliotecas públicas, existían crecientes suburbios en las periferias de la ciudad o en

[56] Flores, Juan, *Rap*, *graffiti* y *break*. Cultura callejera negra y puertorriqueña en Nueva York, Cuicuilco No. 17, México, abril-junio de 1986, 34-40.

los alrededores de las zonas industriales conocidos mayormente como los barrios bajos 'infestados' en su mayoría por población negra y latina[57].

Durante los procesos de industrialización y reindustrialización, la llegada de migrantes rurales nacionales, de migrantes internacionales y la recepción de éstos a la ciudad produjo una distorsión sociocultural: 'nuevas formas de actitudes y estrategias de adaptación o de resistencia (De Diego, 1997:85).

En varias ciudades, jóvenes negros y radicales lideraron agitaciones que rechazaban tácticas pacifistas ineficaces para la defensa de los derechos fundamentales como la del religioso Martin Luther King. El asesinato de este personaje en Memphis, Tennessee, en 1968, desencadenó motines raciales en más de cien ciudades. Fueron incendiados distritos comerciales en barrios negros y muchas personas fueron asesinadas.

Siguiendo el ejemplo de los negros, otras minorías como los latinos, asiáticos, indígenas y homosexuales exigieron una ampliación y respeto de sus derechos. Al respecto Juan Flores comenta:

> Hacia fines de los años 60, se volvieron más evidentes las implicaciones políticas de esta interacción cultural entre una nueva generación de negros y portorriqueños. El movimiento pro derechos civiles y la lucha de liberación negra dio origen a la organización del partido *Young Lords* (Flores, 1984:37).

Para finales de la década de los sesenta las agrupaciones juveniles conocidas como *gangs* o como 'gangas' en el este de Los Ángeles estaban en su apogeo.[58] Jóvenes negros, latinos, asiáticos, caribeños, europeos y demás se congregaban en bandas para defender el barrio o el *guetto* en donde vivían. Las pugnas callejeras eran constantes.

---

[57] "Es en el período de entreguerras y esencialmente durante los años que siguen a la gran depresión económica de 1929 cuando los procesos migratorios desde las explotaciones agrícolas del sur y centro de los EE.UU. se producen debido a la caída general de los precios de los productos del campo y la rutina de la pequeña y mediana propiedad tradicional en estas zonas. La mayor parte de esta masa de población en pleno éxodo rural era de origen afro-americano" (De Diego, 1997: 86).

[58] *Gang* es una palabra inglesa que significa banda. Ésta es utilizada para denominar a las bandas callejeras juveniles. Sobre el tema hay muchos estudios que profundizan la dinámica de las bandas como el clásico "Street Corner Society" de William Whyte Foot, "Barrio Gang" de Diego Vigil, "Wallbangin' Graffiti in L. A." de Susan Phillips y en México "En la calle otra vez" de Rossana Reguillo y "La banda rifa" de Rogelio Marcial.

El acceso a las drogas, el robo, la prostitución, las carencias de todo tipo, el racismo y el poco o nulo acceso a espacios anglos eran su cotidianeidad.

> No es de extrañarse, entonces, que a los jóvenes negros y portorriqueños les comenzara a gustar los mismos tipos de música, ni que empezaran a bailar lo mismo y a vestirse y hablar de manera similar. Su experiencia común de la exclusión racista y de la distancia social con respecto a su contraparte étnica blanca, los acercaba aún más (Flores, 1986:37).

En este contexto, la ciudad de Nueva York presencia un nuevo fenómeno que toma lugar en los vagones del metro. Con formas extrañas y llamativas había quienes pintaban letreros o mensajes raros a escondidas y en horas nocturnas en los trenes del transporte metropolitano.

La presencia del *graffiti* se había dado a conocer en distintas partes de la ciudad ya que los *taggers* pintaban las paredes con el nombre o número de las calles en dónde vivían (Flores, 1986; De Diego, 1998). [59] No fue hasta que aquellos jóvenes interesados por atraer la atención y el interés de los neoyorkinos buscaron los lugares más riesgosos y vistosos en donde tendrían una potencial audiencia y además un intercambio fluido con otros *taggers*, el metro fue la mejor opción.

Para 1980 la expansión de esta práctica toma lugar a nivel nacional en el país norteamericano. A través de la música y, en especial, del *hip hop*, el *graffiti* y otras expresiones callejeras neoyorquinas se convierten en la moda de los adolescentes estadounidenses de los *guettos*.

A mediados de esta década varios son los viajes que realizan los *writers* neoyorquinos a galerías europeas, el *hip hop* ganaba popularidad y la cultura callejera de Nueva York empieza a despertar en muchos lugares iniciando así un movimiento global que formaba ya para ese entonces "...parte de una cultura juvenil que incluyó a artistas, break-dancers, raperos, mezcladores de música, entre otros" (Chalfant, 1987: 8).

En Europa las primeras expresiones que utilizaron el aerosol como herramienta para manifestar opiniones y demás, tiene antecedentes en el movimiento francés de

[59] Los *taggers* son los jóvenes que se dedican a hacer tags o firmas en cualquier superficie, con rotuladores, crayolas, ácidos, aerosol, entre otros.

mayo de 1968 que fue propiciado por estudiantes.[60] Sin embargo, su expansión en el ámbito artístico se dio a finales de los ochenta.

> Las calles de las grandes ciudades europeas comienzan por entonces a llenarse de letreros, casi siempre de carácter ideológico o político, el anti-régimen, que buscan una difusión social que de otro modo no podrían obtener. El Mayo del 68 francés extiende por el mundo la ideología del mensaje callejero inconformista, comprometido, idealista y utópico... el Mayo del 68 trae a nuestros estudiantes e intelectuales de la época la palabra italiana *graffiti* que es la que los franceses utilizan para referirse a esos sus escritos murales (Vigara, 1989: 2).

En América Latina fueron las ciudades de Bogotá, Río de Janeiro, Caracas, Buenos Aires y la ciudad de México los primeros lugares que presenciaron este tipo de expresión juvenil.

4.3. El arribo del *graffiti* a la ciudad de México.

Antes de los grafiteros, en la ciudad de México las pintas tuvieron una importante presencia en el Movimiento Estudiantil del ’68. Como protesta, los mensajes políticos eran pintados con aerosol de color negro por los estudiantes para demandar, exigir y denunciar deficiencias gubernamentales: ausencia de planes y programas de estudio a nivel nacional, privatización de la educación, corrupción política, demagogia, fraudes electorales.

A finales de la década de los setenta, fueron los jóvenes de colonias populares, comúnmente conocidos como ‘chavos banda’, quienes agrupados en colectivos de más de veinte individuos del mismo barrio en las esquinas, las calles o cuadras; rayaban paredes con aerosol para delimitar el territorio de la banda a la cual pertenecían y perpetuar su adscripción barrial.

---

[60] Jóvenes que estaban en contra del sistema educativo que tenía como prioridad graduar a una gran cantidad de estudiantes sin prepararlos para los espacios laborales que les esperaban. Además estos estudiantes reprobaban las dinámicas consumistas del sistema capitalista. Se convocó a una huelga general, hubieron protestas estudiantiles por todas partes pero éstas fueron enfrentadas por la policía. El sindicato de obreros los apoyó y más tarde esta manifestación aglomeró a millones de personas, este movimiento se convirtió en una manifestación en contra del régimen de Charles de Gaulle, primer presidente de aquel país.

El bote de aerosol y la pinta, se convirtieron en herramientas para el control territorial, ocasionando conflictos juveniles por el reconocimiento de límites espaciales. 'El tachón' de unos sobre otros era motivo de ofensa, enfado y pleitos callejeros.

Éstas fueron las características que particularizaron a las agrupaciones juveniles de principios de 1980, satanizadas de inmediato por el mundo adulto como 'bola de vagos y criminales', 'jóvenes violentos y delincuentes'.

> ... el arte moderno del spray llegó a México en la década de los ochenta, como una manifestación de protesta y delimitación de territorios entre las distintas bandas de la capital, a la cabeza [estaban] Los Pachintos, cuyos integrantes eran oriundos del barrio Tacubaya (Revista Temas del Mundo, 2001: 4).

Otras expresiones de este tipo y con el mismo sentido aunque con referentes disímiles fueron surgiendo en las calles de asfalto del norte de la ciudad. Las placas de los cholos —jóvenes que han intercambiado, adoptado y resignificado de manera directa elementos de la cultura chicana en la constitución de sus colectivos llamados clica— con el afán de delimitar su territorio y defender el barrio, plasmaron de manera constante en paredes, la placa de la clica, en los límites de su barrio; además realizan murales con temas católicos: la Virgen de Guadalupe, el nombre Lupita, Cristos y ángeles. [61]

Entre los chavos banda que pintaban placazos en sus colonias y los cholos que se dedican a pintar monocromáticamente sus murales y placas, surgen aquellos dedicados a rayar paredes: los *taggers*. Varios son los jóvenes quienes afirman que el *graffiti*, desde su nacimiento hasta la aparición en esta urbe mexicana, responde al recorrido de las siguientes ciudades: Nueva York- Los Ángeles- Tijuana-

[61] Los cholos son jóvenes mexicanos con estilos americanizados, congregados en pandillas delimitadas territorialmente por el barrio al cuál pertenecen. Gustan de raparse la cabeza, vestir guango, usar paliacates y lentes oscuros grandes. Los cholos experimentan de manera constante la violencia con amenazas, golpizas y hasta asesinatos. La identidad chola refiere al orgullo de ser mexicano, representado en la fe católica, el origen prehispánico y en la adscripción territorial "por mi madre vivo y por el barrio muero" es el lema del cholo. El cuerpo conforma otro espacio de representación simbólica tatuado con símbolos y signos de la identidad chola, los tres puntos que forman un triángulo y que representan 'la vida loca', el nombre manuscrito de 'La Lupita' y el nombre de la clica p. e. 'Sur 13'.

Guadalajara- Nezahualcóyolt y México. Las ciudades mexicanas que tienen inicialmente contacto con estas expresiones juveniles guardan una característica peculiar, para el país eran polos de desarrollo a nivel industrial (Tamayo, 1998).

Contextualizando la emergencia de estos actores juveniles con el ámbito socioeconómico e histórico del país mexicano, el sociólogo Pablo Gaytán, relaciona el proceso de urbanización-modernización de estas ciudades y en especial, la ciudad de México, con la segregación espacial y social. Esto último lo experimentó el grueso de la población y de manera particular, el sector juvenil, que para aquél entonces se convertiría en 'población de riesgo' por estar desempleada y gozar de un prolífico tiempo libre.

> Cuando llegó la cruda petrolera con sus obvias consecuencias económicas, en las ciudades del país se escenificaron las primeras batallas simbólicas juveniles; en Tijuana los placazos de los cholos marcaron la raya del "barrio rifa"; en Monterrey, los cholombianos dibujaban sus placazos góticos en la colonia Independencia; en Guadalajara, los guanatocholos afirmaron su presencia con placazos en todos los espacios públicos; y en la ciudad de México los chavos-banda demarcaban sus barrios con pintas multicolores para expresar sobre los escenarios urbanos la presencia de la primera generación juvenil *desmaderna* (Gaytán,2000: 79).

Jóvenes de ciudad Nezahualcóyolt agrupados para bombardear las paredes y retar a cualquier autoridad, son los primeros en este oficio. Desde entonces los más conocidos en el mundo del *graffiti* defeño son el *Fly*, el *Joker*, el *Sketch*, el *Humo*, el *Crater*, el *Venus*, el *Killer*, el *Koka* y el *Aztec*, personajes que representan estandartes para todos los grafiteros en la ciudad.[62] Los relatos de *el Killer*, un veterano en el mundo del *graffiti*, nos dicen al respecto:

> *Killer*: Empecé como en el noventa o en el 89, igualmente empezó el *Koka* y su primo el *Aztec* que antes ponían *Balam* y *Rat. Balam* era el *Koka* y *Rat* su primo el Aztec, ahorita ese chavo es tatuador, ellos empezaron y a mí me jalaron porque pues a mí me llamó la atención ¿no? ... yo fui el tercer *LEP* que entró y en ese tiempo no había movimiento de *graffiti* éramos nada más de Iztapalapa nosotros tres y obviamente en ese momento llevábamos año y medio, dos años más antes, el más viejo era el *Fly* y el *Sketch* ... por ejemplo el *Fly* era el que nos vendía las válvulas, los plumones y el *Sketch* ya lleva un montón de años en esta onda porque va mucho a Guadalajara y si nos ponemos a pensar

[62] Algunos de ellos han emigrado al extranjero en busca de espacios y estilos innovadores o se van por ofertas laborales y, otros más, han seguido el camino de la pintura artística y se quedan en México para actualizar sus técnicas estudiando pintura al óleo, muralismo, expresionismo, realismo, otras.

> el *graffiti* viene del norte hacia acá, ¿no? Entonces empezó en Tijuana por los ochentas, pasó en Tijuana del 85 al ¿qué será? [se pregunta a sí mismo] 90 en su apogeo y luego ya se vino para acá que empezó el desmadre por el 92 al 95 más o menos, hasta el 2000 ¿no? Más o menos que todavía estaba algo bueno.[63]

Este testimonio da cuenta del arribo y la propagación del *graffiti*, pues a principios de los noventa, es cuando la ciudad de México comienza a ser invadida por inscripciones en aerosol. Iztapalapa, Pantitlán, Constitución, Coyuya, entre otras áreas ubicadas en las orillas de la ciudad; fueron las primeras en reunir tanto firmas grafiteras como colectivos de *taggers*.

Para aquél entonces no existía una variedad de estilos, sino más bien se reducían a firmas y bombas, ya que el objetivo de los grafiteros era pintar su clave en la mayor cantidad de espacios posibles de manera ilegal y riesgosa. Con el paso de los años y el intercambio de información entre jóvenes que compartían esta forma de expresión, hubo grafiteros que venían de Guadalajara a la ciudad de México cargando libretas llenas de estilos de firmas: con flechas, letras encimadas, acostadas, con estrellas, con burbujas,.

También hubo quienes viajaban al norte del país —Tijuana— o al sur de Estados Unidos —San Diego y Los Ángeles— y otros más que venían del *gabacho*.[64] Muchos estilos se fueron retomando, otros transformando y finalmente expandiendo en toda la ciudad.

Era el año de 1995 cuando el *boom* del *graffiti* invadió la ciudad. Toda esa generación juvenil llamada 'de la crisis', caracterizada por su apatía política, ausencia de un proyecto a futuro e incredulidad a políticas gubernamentales; toman como icono al Movimiento Zapatista del 94, símbolo de rebeldía y protesta contra el neoliberalismo. Son muchos los jóvenes defeños que simpatizan con los ideales

---

[63] Entrevista que realicé el 12 de enero del 2003 al *Killer*, grafitero del crew *Fune, Lep* y *Rwasa*.

[64] El gabacho es cualquier otro lugar del extranjero. Regularmente la palabra se utiliza para nombrar al lugar o a la persona que es originaria de Estado Unidos, pero la mayoría de la población mexicana, también utiliza la palabra para referirse a la persona extranjera que habla otro idioma y que es rubio, alto y delgado, sin fijarse mucho en la procedencia exacta.

revolucionarios del EZLN.[65] Entre ellos, se encontraban grafiteros que crearon conciencia de la situación económica, social y cultural del país a través de sus experiencias directas con la privatización de espacios juveniles, es decir, la expropiación de sus espacios culturales creados para el intercambio equitativo de sus artefactos.[66]

En la ciudad, los jóvenes estaban siendo empujados a consumir gustos y estilos que ellos mismos habían creado pero que estaban siendo trasladados a lugares infestados por las industrias culturales del vestir, el oir, el oler, el bailar, el cantar y el leer. Jóvenes que se dedicaban a pintar, comienzan a orientar sus producciones con temas en torno a la exclusión social, rechazo a la desigualdad y el racismo. Aunque, muchos de ellos, sólo intensificaron sus ganas de pintar para retar al sistema sin importar las consecuencias y se dedicaron de manera exclusiva a rayar sin dejar mensajes explícitos.

Cientos de jóvenes salían en las noches y en las madrugadas para pintar el metro, los bancos, las casas o los puentes peatonales. Eran muchos los *crews* que competían por el premio de "ser reconocidos por la chaviza de *writers*" a través de sus huellas en la arena del *graffiti*. Entre los *crews* más pujantes estaban el *AMX* Artistas Mexicanos Extremos, el *SF* Sin Fronteras que pintaban en el Parque Vía por Azcapotzalco empezando desde el puente de Viga en el Estado de México, área que abarca desde la colonia El Rosario hasta la torre de PEMEX en circuito interior. También estaban los *A*, Aztlán, los *FME Fucking Mother Epifania* quienes rayaban en Atizapán, Satélite, Lomas Verdes y parte de Tlalnepantla.

Para ilustrar la dinámica juvenil de los grafiteros de aquél entonces las palabras del *Killer* nuevamente constituyen una excelente demostración:

> *Killer:* Por ahí del 96 o 95 ¡ahhhh no!... por el 94 [rectifica] hacíamos juntas, unas juntototas. Un buen de banda, éramos como 30 cabrones del *LEP*, sí, éramos un chingo. Nada más que de ahí se fueron saliendo los que hacíamos realismo, los *bombers* y todo eso porque sí habían *bombers*, *taggers*, y tuvimos problemas con los *CHK* y tuvimos

[65] Ejército Zapatista de Liberación Nacional.

[66] El ejemplo más presente es la transformación del Tianguis Cultural del Chopo que pasó de un centro cultural de trueque juvenil a un "desfile de trapos sabatinos" (Gaytán, 2000).

> problemas con.. más que nada con esos güeyes, porque fueron nuestros enemigos de aquel tiempo.. porque aquellos eran *bombers* y nosotros éramos pieceros, entonces esos güeyes siempre nos metían calabaza y a parte de nuestro *crew* nos traicionaron ¿conociste a un *crew* famoso el *5K*? [me pregunta] Pues en un tiempo se juntó el *LEP* el *SF* -que el SF fue el que nos pidió paro a nosotros, no sé qué pedo tuvieron- entró el *ERA*, el *SNK* y el *UFE* eran los *crews* del *5k* y ahora sí a aplastar a todos los *CH* hasta que tuvieron treguas, se hizo un desmadre se madrearon ahí en Pantitlán o sea que terminó el pedo en putazos hasta que quién sabe qué pasó...[67]

Para aquél entonces estos chavos hacían sus herramientas de forma casera, las válvulas, las crayolas de distintos colores en una sola barra y otro tipo de material aún no estaban a la venta, así que para obtener distintos tipos de trazos tenían que extraer los atomizadores de botellas de perfume, *sprays* para cabello o desodorantes y luego aplicárselas a los botes de pintura en aerosol.

Las crayolas de colores, como prismas, eran elaboradas manualmente: tomaban un tubo de metal y en él derretían cuantos colores quisieran, de manera que cuando pintasen las líneas de la firma estarían coloreadas como arcoiris. Para lograr una línea gruesa tomaban los botes de pinturas de zapatos y los llenaban con el color deseado.

Las producciones de *graffiti* empezaron a publicarse, los mismos jóvenes retratan sus obras para comprobar su eficacia y así ser aceptados en los *crews* a los cuales deseaban pertenecer. El *graffiti* se vuelve una moda. Revistas, vídeos, cómics y fanzines comienzan a ser vendidos, distribuidos e intercambiados entre este sector juvenil.[68]De esta manera los diversos *crews* y grafiteros de distintas y lejanas partes de la ciudad de México se conocen. Por ello, el reconocimiento de 'los mejores' se intensifica y expande a estos medios de comunicación subterránea.

Del 95 al 2000 el *graffiti* se expande a lo largo de la república mexicana. Muchos adolescentes de las primarias y secundarias son atraídos por el movimiento

---

[67] Entrevista citada, No. 46.

[68] El fanzine, es una revista casera, muchas veces elaborada con letra de molde y dibujos a mano, los jóvenes las fotocopian y así las distribuyen.

Como veremos más adelante en el capítulo V hay un apartado que expone de manera detallada la distribución de productos locales y el consumo de productos mundializados en los

grafitero. Rayar con aerosol y plumones especiales en los baños, en las aulas, en las paredes de las instituciones educativas era un común denominador. Desde el norte al centro y del centro al sur, el territorio mexicano presencia escrituras en aerosol sobre muros de ciudades grandes y pueblos pequeños en donde hasta las paredes de adobe contaban con una marca de *graffiti*.

4.4. *Crews* y *writers* en la capital del país mexicano.

En este apartado presento a algunos *crews* de grafiteros que viven en la ciudad de México. Se trata de agrupaciones juveniles que se han inscrito en este mundo tan particular desde hace años y que además tienen una concepción distinta de lo que es el *graffiti*. Las maneras de pintar, los lugares y hasta el significado de trazar son en ocasiones diametralmente opuestas. Su presentación es necesaria para observar cómo se apropian, resignifican y desarrolla una expresión que tiene carácter mundial.

Los *LEP*. Libertad en el Paraíso o Libertad de Expresión en Pintura o de un Pueblo, es el significado de las siglas de este *crew*. Alrededor de 1987 este colectivo fue formado por *el Koka* y *el Aztec* quienes ocho meses más tarde invitarían a quien fuera en aquél entonces *Epidem*. El tercer miembro de este *crew*, *el Epidem*, era el hoy afamado *Killer*, quién al lado de aquellos se dedicó a *taggear* gran parte de la ciudad de México.

A pesar de provenir de la delegación Iztapalapa, ellos buscaron los lugares más recónditos y peligrosos de la ciudad y así demostraron que estaban listos para morir y dejar huella de su existencia "lo que sea de cada quién, tuvimos un record rayando. Fuimos hasta buscados por la policía" (afirma *el Killer* en una entrevista). En ese tiempo no habían tantos *crews* ni grafiteros, éstos fueron de los primeros en expresarse de esta manera.

---

jóvenes grafiteros. El tipo de revistas, fanzines, música, deporte y demás ilustran de mejor manera la moda del *graffiti*.

Un par de años más tarde cuando la presencia de otros *crews* surge en la escena urbana, los conflictos tanto de adscripción territorial como de reconocimiento y fama promueven la competencia entre grafiteros. Llegar a ser popular y arriesgado era y sigue siendo una de las características del 'buen grafitero' del 'rifado' del 'chingón'.

Los *crews* de aquel entonces también tenían problemas por las diferencias en los estilos de las producciones, mientras que los *LEP* se dedicaban a hacer piezas los *CHK* realizaban sólo *bombers*. Las piezas son letras más elaboradas, tienen más colores y formas complicadas, mientras que las últimas son letras infladas y rellenas con un mismo color. La diferencia radicaba en la experiencia en el arte del spray, puesto que una pieza es una obra más complicada de hacer y requiere de más tiempo y práctica.

Para principios de los noventa surge una agrupación de *crews* conocida como el *5k*, que significaba cinco *crews*. El *LEP* (Libertad de Expresión de un Pueblo), el SF (Sin Fronteras), el *UFE*, el *SNK* y los *ERA* (Existe, Resiste y Ataca), conformaron este colectivo sólo para lograr deshacer la cohesión del *crew CHK* (*Kids Hate Cops* o los niños odian a los policías). Por la mala relación que tenían y las constantes competencias, sus diferencias terminaron en golpes, pero el *5k* no logró su objetivo. Los grafiteros que vivieron estas batallas simbólicas dijeron lo siguiente:

> *Hueko:* Lo que no lograron cinco *crews*, dos pendejos de mismo *CHK* lo hicieron, se pelearon a madrazos y ahí es cuando valió madres el *CHK* y eso por un rato, pero la neta aún están grafiteando juntos. Mira, se tuvieron que unir cinco *crews* para uno solo y no la armaron [termina riéndose el *Hueko*, ex-miembro del *CHK*].
> *Killer:* ¡vete a la verga pendejo la neta los chingamos! [miembro del *LEP*]
> *Hueko:* [en tono de burla] pero no lograron su objetivo, nos la pelaron.[69]

El *crew Always Cunning*, en español Siempre Astutos es uno de los más reconocidos en toda la ciudad de México. Se formó en 1997. Por su larga y especial trayectoria,

[69] Testimonio tomado de la observación participante que realicé en trabajo de campo, un lunes 16 de marzo de 2003. Después de las clases de aerografía, el *Killer*, el *Hueko*, el *Ober*, el *Obles* y yo nos robamos unas sillas de plástico de la Parroquia de la Resurrección para ir a comer a mi casa, ellos me preguntaron que si tenía suficientes sillas y como dije que no, tomaron tres y el *Obles*, quién es el novato del grupo, las cargó aproximadamente treinta minutos hasta llegar a mi casa.

este colectivo se ha ganado el respeto de la mayoría de novatos y veteranos del *graffiti*. Fueron de los primeros en pintar bombas y vomitados y se volvieron famosos por hacerlo en lugares muy atrevidos como empresas importantes, avenidas peligrosas —periférico, viaducto, avenida Tlalpan— puentes, vagones del metro y terrenos baldíos. Su placa fue única por aquel entonces, puesto que ellos tuvieron la iniciativa de poner la palabra *familia* en inglés debajo de las siglas del *crew "AC family"*.

Este *crew* es muy unido, tiene cinco años de haber aparecido en la escena del *graffiti*, su intención de constituir una familia de cuates se logró gracias a la constancia de sus reuniones y sus prácticas de solidaridad. Iniciaron con aproximadamente 25 integrantes pero con el tiempo fueron desertando varios. Las reglas para ser aceptado a este colectivo son, llevarse muy bien con todos los demás integrantes, pintar con calidad, dar algunas fotos para demostrar el trabajo realizado y pintar de manera excesiva en diversas partes de la ciudad.

Aquellos que causan conflictos o tengan diferencias con algunos de los miembros del *crew* reciben la invitación a salir del grupo. Antes, se convocaba a una junta y ahí se nominaban a los posibles expulsados, todos opinaban y después decidían si éste saldría o no. Muchos de ellos fueron despedidos por tener otro tipo de pensamiento al de la mayoría y querer imponer sus ideas. Actualmente, los mismos miembros deciden permanecer o aislarse del *crew* y hacen pública su decisión cuando se encuentran con los otros integrantes. Hoy en día, el *crew AC* tiene aproximadamente 15 integrantes, de ellos, lo más conocidos son *el Set, el Picues, el Yate, el Huber, el Tenk, el Catom, el Heart y el Tyrek*.

Con Dignidad sin Ignorancia y sin Dogmas es el significado que guarda el nombre del *crew* que integran *el Sear, el Ober, el Liso, el Cinco, el Akus, el Linki, el Hisek y el Frosk*. El *DID* se formó en el año 2000, los muchachos ya se conocían y muchos de ellos pintaban solos pero fueron invitados por sus amigos a participar en este colectivo. Tanto el *Sear* como el *Ober* son jóvenes de 18 años que han dejado de estudiar la preparatoria, viven en la colonia Santo Domingo y les gusta pintar de

manera ilegal. Son especialistas en el estilo *bomber*. Su *crew* es muy conocido pero sólo en la zona sur de la ciudad, en los alrededores de las estaciones del metro Universidad, Copilco y Miguel Ángel de Quevedo. [70]

El *crew JA*, Jóvenes con Arte, fue formado por el *Dócil* y sus cuates. Eran jóvenes que pertenecían a dos distintos *crews*, el *VIH Vastal Ilegal Habits* (Bastardos con Hábitos Ilegales) y el *UMK Underground Mexican Kings* (Reyes Subterráneos Mexicanos) que tenían tiempo de conocidos pero que no todos se dedicaban al arte del aerosol. Formaron este colectivo para perpetuar sus relaciones amistosas. La mayoría, vivía en la misma colonia y se conocían desde que eran niños. Más tarde se mezclaron con otro *crew* que lleva el mismo nombre pero que pertenece a la zona de Iztapalapa y ahora comparten el nombre aunque no los espacios ni las relaciones.

El *crew* Formando Una Nueva Expresión es un colectivo juvenil que nació a principios del 2002 y se consolidó en junio del mismo año, con la iniciativa de un jesuita perteneciente a la Parroquia de la Resurrección, quién coordina el trabajo con jóvenes de esta orden religiosa.

Entre los objetivos primordiales de esta pastoral juvenil estuvieron i) consolidar una organización de jóvenes grafiteros que pudiese vincular su forma de expresión con los problemas sociopolíticos, ii) sensibilizar a la comunidad en general con sus producciones, iii) favorecer la creación artística impartiendo clases de dibujo y de *graffiti* y iv) canalizar sus inquietudes hacía el arte, impartiéndoles clases de óleo, aerografía y aerosol.

Para diciembre del 2001 el jesuita Jorge Atilano contacta a grafiteros de las colonias Ajusco-Coyoacán y Pedregal de Santo Domingo. Conoce a uno de los grafiteros más populares de la zona, *el Dócil*, quién al ser invitado a participar en este

[70] Estos dos jóvenes han pintado muchas veces de manera legal porque también pertenecen a otros *crews* que sólo pinta legalmente, uno de ellos es el *FUNE*. En la temporada que entrevisté al *Ober* dijo pertenecer a dos *crews*, al *PK* (Pacheclub o Puras Kopas) y al Did (con Dignidad sin Ignorancia y sin Dogmas). Sin embargo, al lado del *Sear* ellos fueron de los primeros que conformaron el *crew* Formando Una Nueva Expresión y regularmente se reúnen con los jóvenes que llegan a pintar los domingos a la Parroquia de la Resurrección.

proyecto dando clases de *graffiti* en un taller que tendría lugar en la parroquia acepta de manera entusiasta e invita a otros grafiteros, entre ellos, la famosa *Farsa*.

Ante la convocatoria de asistir a clases de *graffiti* impartidas por estos dos grafiteros son varios los jóvenes que asisten. Para el 27 de enero del 2002 se lleva a cabo la primer sesión y los chavos cooperan con $10.00 pesos para recibir la instrucción adecuada. Al cabo de un mes la asistencia bajó y quién impartía las clases se fue desanimando por la poca remuneración que recibía.

Tanto *el Dócil* como *la Farsa* fueron alejándose de este proyecto, asistiendo así de manera esporádica a las reuniones y a las clases, sin embargo, nuevos integrantes empezaron a llegar al punto de encuentro cada fin de semana. Para marzo del mismo año se consolidó un fuerte núcleo de jóvenes que viven muy cerca de esta parroquia, *el Bomit, el Doper, el Drawer, la Due, el Teick y* otros. La iglesia se vuelve así un lugar acogedor para aquellos jóvenes que estuviesen interesados en ir a pintar. Los apoyos por parte de la iglesia llamaban mucho la atención de los chavos, puesto que habían latas de aerosol gratis, bardas disponibles y uno que otro incentivo más.

Varios grafiteros que tenían tiempo de estar pintando de manera ilegal y que además guardaban una trayectoria indiscutible dentro del mundo grafitero, llegaron a las clases. Éstos pertenecían a distintos *crews* de la zona, sin embargo, su interés por mejorar las técnicas y por intercambiar puntos de vista con *el Dócil* y otros, fue lo que les llamó la atención.

Para junio del 2002 eran *el Dócil, el Killer, el Sear, el Kopia, el Seick y la Due* quienes lideraban al grupo de grafiteros. Empezaron a conseguir espacios en dónde pintar de manera conjunta y legal, cuestión que fue permitiendo la cohesión grupal. Hicieron algunos viajes fuera de la ciudad en donde de manera organizada pintaban murales, estos acercamientos dieron pauta a que se formara una amistad estrecha entre varios del grupo y finalmente —respondiendo a la propuesta del jesuita Jorge— eligen un nombre que los identificó como los del *FUNE*.

El *FUNE* es un *crew* atípico, puesto que sus orígenes responden a una iniciativa religiosa y externa a los miembros que lo constituyen. Aún así, conserva algunas de

las características de un genuino colectivo grafitero. Existe un liderazgo implícito que ejercen aquellos que son respetados por sus habilidades artísticas, por su trayectoria dentro del medio y por su compañerismo.

De la misma manera, se pueden observar rivalidades explícitas dentro del *crew*. A nivel individual, los jóvenes se critican por ser ególatras, egoístas, o por carecer de habilidades en el dibujo, a continuación ilustro esta afirmación con algunas de mis notas de campo.

> 20 de enero de 2003. El *crew Fune* estaba pintando la barda de la Parroquia de la Resurrección.
> Todos los integrantes del grupo estaban pintando menos el *Ober*. Éste se sentó enfrente de la *Due* y el *Seick* quienes estaban pintando juntos un mismo spot. Ni la *Due* ni el Seick había hecho un boceto antes de pintar y cuando ella empezó a trazar con aerosol negro un puño de una mano, el *Ober* me preguntó ¿cómo ves esa bola de estambre? Y en ese momento todos los de atrás soltaron una carcajada. Regularmente todos los chavos se burlan de la *Due* porque es mujer, porque no sabe pintar, y porque siempre se queja de las bromas y de las decisiones que los varones toman.
>
> 24 de febrero de 2003. El *crew Fune* se encontraba realizando un mural en el CEREAL en torno a los derechos laborales.[71]
> Hoy platicando con el *Kopia* y con el *Doper* descubrí algunas diferencias que existen entre ellos. El *Doper* es un grafitero de 17 años y el *Kopia* de 20. Los dos gustan mucho de la música aunque se inclinan por estilos distintos, el primero, gusta de la música electrónica, mientras que el segundo, adora la música *dark*. Por la mañana el *Doper* se había acercado a mí para preguntar si había escuchado alguna vez tocar a la banda de el *Kopia* y me aseguró que no me perdía de nada porque no sabían hacerlo bien. Me dijo que él era *disc jockey*y que sabía mezclar de todo tipo de música, además de que era contratado constantemente para amenizar las pachangas.[72]
> Una vez, el *Doper* estaba encargado de mezclar la música en una fiesta y llegaron los de la banda del *Kopia*. El *Doper* tuvo que dejar de mezclar ya que aquellos comenzaron a tocar y toda la gente se tuvo que sentar y otros irse porque no les gustó para nada la música, "eran ruidos" dijo el *Doper* en tono de burla.
>
> Por la tarde platiqué con el *Kopia* y me reveló su opinión con respecto al *Doper*. Dijo que éste era un fresa que se creía dj y que la verdad no la hacía que una vez lo encontró mezclando en una fiesta y que cuando él se acercó para hablar con él, *el Doper* le dijo que lo dejaran en paz porque estaba ocupado y que no podía explicarles lo que estaba haciendo

[71] El CEREAL es el Centro de Reflexión y Acción Laboral. Está dirigido por jesuitas, quienes contrataron la ayuda de los grafiteros del *crew FUNE* para la elaboración de un mural con el tema "Los derechos del trabajador" para ello, un día antes tomaron un curso en el que les dieron información pormenorizada sobre derechos laborales.

[72] *Disck* es disco y *jockey* significa maniobrar. Este término refiere a los mezcladores de música que son contratados por las discotecas, en los conciertos masivos o en fiestas. Comúnmente el término se abrevia a *D-j*.

porque era algo muy complicado. A ellos les molestó porque sabían que no era cosa del otro mundo y que sí podían entenderlo.

Los integrantes del *crew FUNE* se reúnen de manera inconstante aunque regularmente responden a los llamados por parte de la iglesia. Los patrones de comportamiento de sus integrantes oscilan entre el desmán y el interés por pintar, aunque reina la desorganización en todas sus actividades conjuntas. En respuesta a la presencia del jesuita, quien al final de cuentas es la autoridad, existen muestras de respeto y cariño combinadas con insultos y burlas por parte de estos jóvenes.

Conviven en un ambiente rudo. Su forma de relacionarse es característico de los arrebatos, golpes, groserías, ofensas, risas, propuestas, enojos y demás; pero esto no quiere decir que padezcan este ambiente, sino más bien, que lo disfrutan. Los grafiteros se sienten libres en estos momentos, la mayoría entiende y comparte estas formas de comportamiento.

17 de enero de 2003. Los grafiteros estaban reunidos esperando a Jorge el jesuita. É ste llegó y todos empezaron a burlarse de él. Como siempre, utilizaron el humor negro, albures y groserías. Esto se exacerba cuando el jesuita aparece. Se convierte en la comidilla de todos, se mofan de su tono de voz, de su acento, de la forma en que se dirige a los chavos, de cómo se para y cómo camina. Él no dice nada, sonríe y les pide que ya se pongan a trabajar, lo que obviamente no hacen.

Una vez, todos nos encontrábamos comiendo en la casa de Jorge, el *Killer* comentó "que chido es comer juntos" luego soltó una carcajada riéndose de sí mismo. Mientras comían, estuvieron discutiendo sobre el monto de la beca que el Instituto de la Juventud les ofrecía y *el Killer* estaba muy molesto porque a él no le habían otorgado la beca por ser mayor de 24 años. Eran tantas sus quejas que el *Sear* le contestó "mira ya deja de lloriquear, ahorita que terminemos de comer tomas lo que sobre del pollo rostizado y te lo llevas" todos se empezaron a burlar pero el *Killer* aunque seguía molesto por lo de la beca, no dijo nada con respecto del comentario del *Sear* y siguió echando desmadre con ellos.

24 de febrero de 2003. El *Drawer* estaba haciendo un boceto y *el Doper* le dijo que no podía hacer letras en el mural que iban a pintar, *el Drawer* le preguntó en tono retador ¿acaso tú mandas güey?, después le preguntó a Jorge que si le podía dar chance de hacer unas letras y Jorge le dijo que el acuerdo era hacer puras caras. Después, *el Drawer* insistió "pero puedo hacer un obrero que está pegándole con una herramienta a mi nombre.. así *D R A W E R*, ¿cómo ves? Jorge le dijo ¡quizás! Entonces *el Drawer* se dirigió al *Doper* y le dijo ¡ya ves güey te vas a la verga pendejo! Esto no ocasionó un distanciamiento entre ellos, sino que una vez más pasan desapercibidas las ofensas y los desafíos.

Hoy en día, son *el Killer, el Sear, el Kopia, el Drawer, el Keno, el Obles, el Sheik, la Due, el Doper, el Sower, el Cler* quienes más frecuentan este espacio eclesiástico con el

pretexto de ir a las clases y seguir pintando, sin embargo, la visita e inscripción de nuevos elementos al *crew* es continua.

5. **La identidad grafitera:** distintas percepciones, distintos sujetos.

> Los grafiteros no son héroes, están perdidos en la vorágine de la ciudad, intentan huir y sus mensajes son viajes internos que se alejan del mundo... (Berthier, 2003)

Este capítulo tiene como propósito una aproximación analítica a los componentes de la identidad juvenil grafitera. Presento los símbolos, el discurso, las valoraciones y costumbres del grafitero. Conjuntamente, doy a conocer la pluralidad de jóvenes que reúne esta práctica juvenil y su modo de interactuar con las percepciones adultas.

Entiendo que la identidad está constituida por al menos de dos dimensiones: la autopercepción (la visión que el sujeto tiene de sí mismo) y la heteropercepción (la visión que el 'otro' tiene de ese sujeto). Una es la parte subjetiva del individuo, el yo proyectado constantemente en la interacción social y, la otra, es la visión que se tiene de ese sujeto, es decir, la que construye el 'alter' al relacionarse con éste.

Como la identidad no es estática ni asible sino ambigua y plástica, se va instituyendo en la cotidianidad y nunca deja de mutar, por lo tanto no es una escencia, "no es un atributo o una propiedad intrínseca del sujeto" (Giménez, 1996:14). La identidad se define por contraste y por experimentar un sentimiento de pertenencia, es decir en términos procesuales. "La identidad es centralmente una categoría de carácter relacional (identificación-diferenciación) y todos los grupos sociales tienden a instaurar su propia alteridad." (Reguillo, 2000:34).

El individuo responde a códigos y reglas colectivas porque pertenece a cierto grupo donde se siente y se reconoce como uno de ellos, se adscribe a tal grupo y sigue los límites definidos para no ser excluido de dicho colectivo (Barth, 1976).

Por su parte, el sujeto juvenil funda alteridades desde su condición simbólica, regularmente con respecto del mundo adulto y aunque se sabe distinto a otras juventudes, regularmente formula diferencias antagónicas entre "nosotros los jóvenes" y "ustedes los adultos" (Reguillo, 2000).

> La condición de lo juvenil atraviesa también por la diferencia como elemento de identificaciones y conlleva la contraposición con el otro y lo otro, [es] una otredad que está constituida fundamentalmente por el mundo de los adultos: ya que los jóvenes como sector social poseen características propias y diferentes a otros grupos sociales (Nateras, 2002a:12).

En tal caso creo que la identidad grafitera resulta de la forma en que los jóvenes interactúan entre sí dentro de un grupo delimitado por ellos mismos, es decir, por su sentir, pensar y actuar cotidianos. De esta manera, su "identidad colectiva contiene una lógica grupal " que a su vez responde a las expectativas del joven que se incluye como perteneciente a dicho colectivo (Cruz Burguete, 1998).

El grupo permite y exige la coparticipación de criterios de valoración y de juicio (nosotros) para marcar diferencias y reconocer los juicios de valor y de conducta externos (los otros). El grupo se define por límites sociales que son señalados por los 'aspectos' culturales, no así, por el contenido grupal que exista y cohesione al colectivo. Exige solidaridad y cooperación ya que a su vez la dirección por la que el grupo se mueve, congenia con los intereses del individuo adscrito (Barth, 1976).

Pero como ya he mencionado, la identidad no es única, sino plural y dimensional, ésta se va fundando en el interactuar habitual, por lo que tiene un "carácter múltiple, precario e inestable". En los grupos juveniles contemporáneos es evidente que el proceso de diferenciación se les presenta como un reto ante la propagación de referentes simbólicos diversos, no integrados entre sí, por lo que, tener una identidad u otra es opcional y no representa un destino (Giménez, 1996).

En conclusión, pienso que las identidades juveniles de hoy día, tienen una capacidad de variación más amplia. Si las identidades emergen y varían con el tiempo y el tiempo de los jóvenes urbanos es pasajero, sus identidades son híbridas y exacerbadamente flexibles.

5.1. La pluralidad grafitera: jóvenes diversos, una sola práctica.

> *La Farsa*: Yo soy una chava calmada, pero agresiva cuando me dañan, o dañan a las personas que quiero, soy demasiado desmadrosa, pero me preocupo por mis cosas y responsabilidades. Soy buena amiga, pero la peor de las enemigas, muy entregada a las personas que se entregan conmigo, sin prohibiciones; no me gusta que me manden, pero a la vez reservada en algunos aspectos. Explosiva en ocasiones, impulsiva casi siempre, pero en ocasiones, pienso muy bien lo que tengo que hacer y mi peor defecto es ser negativa.

> *El Dócil*: Así soy yo, como que más relax que toda la banda grafitera. Empecé pintando *Rapaz* y es porque bailaba **rap**, bailaba break y toda la onda y **paz** por lo mismo que era yo tranquilo ya de ahí como que estaba mezclado. Y siempre he escogido así nombres, luego pinté *Llanto* por lo mismo que soy así y ya de ahí *Dócil* y me quedé con *Dócil*, sí como que me identifico más, como que soy tranquilo y a la vez sensible.[73]

Cabrones, tranquilos, rifados, desmadrosos, culeros, gandallas, cariñosos, en general, jóvenes como todos que gustan de jugar, estudiar, bailar, salir, dormir, fumar o tomar. Lo único que los identifica son sus gustos: pintar *graffiti*, escuchar o bailar música *ska*, *hip hop*, *rap* o *break dance* y vestirse guango. Van del anonimato al protagonismo. Los grafiteros buscan reconocimiento por medio del *graffiti* y no sólo dentro de la comunidad grafitera sino fuera de ella, es decir en la sociedad.

Algunos de los grafiteros, se distancian del mundo adulto que les impone las reglas del 'deber ser'. No les interesa lidiar con las instituciones, se perciben como 'únicos' en una sociedad llena de gente común en donde no se tiene la capacidad de elegir lo que uno quiere ser. Es decir que la actividad grafitera es también una demanda de libertad. Para ilustrar este fundamento presento un extracto de una plática entre ex-integrantes del *crew Always Cunning*.

> *El Tyrek:* Alfredo, ese nombre es sólo para ir a pedir un trabajo, para la gente común y corriente, porque después de eso es *el Tyrek*, ante todo y todos. Alfredo no existe, *el Tyrek* está por encima de muchas cosas y vestirse de marca o bien, no significa nada para mí, tampoco tener estudios, sino todo está en la forma de pensar, lo que uno sabe y aprende en el paso del tiempo.
> *El Riel*: ¡Ah huevo! Tu nombre es para el resto de la gente, la común, pero aquí para la banda uno es lo que escogió ser.
> *El Tyrek*: Mi placa no significa nada, pero para mí, lo es todo.[74]

[73] Estos testimonios corresponden a entrevistas individuales realizadas en febrero del 2003.

Estos jóvenes buscan establecer redes y puntos de encuentro e intercambio comunicacional que les permitan sobrellevar el mundo fragmentado y sin sentido en el que viven. Por ello construyen un mundo en donde las posibilidades de ser protagonistas son muchas, las reglas se basan en la competencia limpia y riesgosa, que les provee de liderazgo, respeto y popularidad, pasando de la invisibilidad a la visibilidad.

Sin embargo, hay otros grafiteros que empiezan pintando por el gusto de mezclar colores y dar a conocer sus habilidades. La satisfacción del reconocimiento es fundamental, pero esto no implica necesariamente una enemistad con el mundo que les rodea sino más bien una búsqueda por identificarse.

> *El Reak*: yo no estoy pidiendo ayuda, ni espacios, yo pinto porque me gusta pintar y estoy en el *EKR* porque sé que es un *crew* respetado... yo siempre estoy practicando y es obvio que a mí me gusta que sepan quien soy.

Disfrutar el momento y obtener satisfacción sin represiones son los objetivos de cualquier grafitero, haciendo lo que ellos quieren, decidiendo cuándo, dónde y cómo quieren hacerlo. Al pintar, los grafiteros intensifican sus emociones y además ganan prestigio. 'Soy la verga' 'estamos cabrones' 'nos la rifamos' son expresiones que denotan éxito, entusiasmo y complacencia.

Los jóvenes que pintan provienen de distintos estratos sociales. Al mismo tiempo que unos son de colonias populares, hay quienes son integrantes de familias opulentas.

> 22 de marzo de 2003. La mayoría de los jóvenes que pertenecen a los *crews FUNE, DID y PKS* son de estrato social bajo, viven en las colonias Santo Domingo, Coyoacán y Santa Úrsula y habitan casas rentadas o propias pero pequeñas y sencillas, con gran número de integrantes. En ocasiones, se encuentran dos o tres familias en el mismo hogar, es decir, en un espacio de aproximadamente de 10 por 15 metros, de dos pisos, repartiéndose un cuarto por familia, más o menos un cuarto para cuatro personas. Los padres de familia regularmente son empleados, obreros o comerciantes y en ocasiones los jóvenes tienen que apoyarlos económicamente.
> Los chicos del *crew AC* son clasemedieros, la mayoría de sus padres han recibido educación superior y tienen un trabajo estable. Poseen hogares espaciosos, bien decorados y tienen

[74] Fragmento de entrevista colectiva realizada en febrero de 2003.

> autos propios. Estos jóvenes visten con ropa en buen estado y con marcas deportivas originales, cuestión que pudo ser observada en los tenis, relojes y playeras que portaban.
> De ahí que los jóvenes que pintan de manera legal sean aquellos pertenecientes a clase social baja, que necesitan de incentivos y apoyos económicos para dirigir sus intereses al arte. Los botes de pintura y aerosoles son pagados por otras personas y las paredes no son robadas sino prestadas por aquellos que gustan del *graffiti.* Antes de llegar a pintar legal, muchos de los chavos pertenecientes al *FUNE, DID y PKS* robaban los aerosoles de las tiendas para poder pintar, ahora no hay necesidad, pues sólo pintan cuando todo el material es proporcionado por la institución que los invite a pintar o bien, cuando recibirán una remuneración por el trabajo que realicen.[75]

El movimiento grafitero no es exclusivo para los varones, existen *crews* mixtos y también algunos que solo acogen a mujeres. En la mayoría de los *crews* mixtos hay pocas mujeres, pero su presencia ha ido creciendo.

Hay quienes estudian y quienes sólo trabajan. Unos se drogan y otros no fuman ni tabaco. Hay deportistas y también hay quienes son guitarristas. La edad varía en gran proporción, ésta oscila entre los 10 años y los 33. La mayoría de los veteranos del *graffiti* viven de éste, dedicándose a la aerografía o al comercio, mientras que los novatos son dependientes económicamente. Hay grafiteros solteros y casados, padres de familia y también separados. La música que escuchan es variada, va desde las baladas, el *reggae*, la charanga y el *pop*, hasta el *heavy* metal, el *rockpunk*, o el *dark*.

Todo lo anterior quiere decir que la comunidad grafitera no es homogénea. Sus integrantes no comparten las mismas características, sino lo único que los constituye como iguales son sus prácticas juveniles. Cierto es que comparten muchos emblemas que representan su identidad colectiva dentro de la diversidad juvenil, los cuales más tarde se relacionan fuertemente con las valoraciones en torno del ser un buen grafitero.

5.2. Símbolos o emblemas del grafitero.

Los símbolos que definen a la identidad del grafitero son i) el aerosol que también denominan como bote o lata, ii) el sobrenombre que llaman placa, *tag* o firma y que representa la identidad individual en la comunidad grafitera, iii) el *crew* o nombre del

[75] Estos párrafos han sido extraídos de mis notas de campo.

colectivo escrito en siglas, el cual indica la identidad colectiva, iv) la calle, que incorpora un escenario abierto para quien se dedica a pintar, v) la pared, que provee de un espacio singular para el escritor y vi) el argot, que les figura un discurso en onda.

En cuanto a estos símbolos, el aerosol es una herramienta de trabajo, de poder y satisfacción, ya que proporciona al escritor, un sentido de fuerza y control de espacios, momentos y situaciones. En este sentido, el aerosol se convierte en un arma de poder para decir lo que sea.

El sobrenombre es un claro emblema de autoafirmación. Representa un personaje móvil y audaz, capaz y fugaz. La firma, es un pseudónimo, un nombre escogido por el autor que le significa un ser distinto a los demás que le conocen.

La firma representa una proyección del individuo juvenil, un querer ser grande e igual en el sentido de ser 'respetado'. De ahí que las firmas hablen de presencia, de estar justo en el lugar que cualquier transeúnte camine, es decir que funciona como herramienta "a modo de presentación en el mundo ("existo") y luego a modo de etiqueta o logotipo identificador ("soy yo, estoy aquí, contad conmigo") con el que el chaval consolida su relación con ese mundo del que quiere participar y va "haciendo" su propia historia" (Vigara,1996:8).

Por su lado, el *crew* simboliza unión, compañerismo, amistad y camaradería. Es un espacio de socialización que se encuentra fuera de casa, es el club de cuates que comparten códigos de lenguaje, actitudes y percepciones, experiencias y gustos. Es el círculo de amistad que provee de respaldo en todos sus aspectos: en el momento de conflictos con la policía, con los otros *crews*, con distintas bandas callejeras, o cuando se sella una pared.

El sentimiento de pertenencia al *crew* provee de confianza y de solidaridad lo que permite al individuo sentirse acompañado, escuchado e importante.

La calle, como escenario, es un espacio de socialización, en donde los jóvenes pueden encontrarse libremente y agruparse para platicar, jugar, pintar, tomar. La calle también funge como espacio extraoficial de comunicación, en donde el intercambio de mensajes es fluido entre los que poseen las claves para descifrar los

nombres. Resulta ser un lugar en donde el joven grafitero se explaya y se adueña de espacios que no le pertenecen pero que lo engrandecen.

La pared, es el sitio en donde el escritor deja su marca personal, en donde se revela e identifica como grafitero. La pared con una firma, se convierte en propiedad privada, arrebatada clandestinamente, pero a su vez pasajera. El grafitero establece una relación significativa con la pared pues llena de significados tal espacio, viéndolo "como pergamino para plasmar algo de la efímera vida contemporánea" (Berthier, 2003:4)

El último emblema de los grafiteros es el argot o la jerga. Éste conlleva palabras resemantizadas o códigos específicos que denotan una comunicación escrita y no verbal en el que dirigen mensajes ocultos frente al resto de la sociedad. Éste abarca desde la forma de hablar hasta la del saludar.[76]

A continuación presento una tabla de términos que los grafiteros utilizan para denominar sus herramientas, obras y acciones, con las cuales ellos se identifican.

Tabla I. Enunciación de la identidad grafitera

Identidad		Producción		Práctica	Herramienta
Yo pinto *Farsa*	Mi clave es	Arte enlatado	Forma de comunicación *Graffiti* Grafos Dibujos Monos Manchas *Scratch* Pinturas Pintas Mural	Grafitear	Bote
Yo rayo *Drawer*	Mi placa es	Arte callejero		Plasmar	Lata
¿tú que pones?	Mi marca significa	Arte en aerosol		Tapizar	Aerosol
Yo pongo Du*e*	Mi crew	Arte popular		Rayar	Spray
Soy grafitero	Hago sucios	Arte urbano		Taggear	
Soy *tagger*	Hago pintas	Arte clandestino		Escribir	
Soy artista	Artista de la calle	Creación cultural		Marcar	
Soy escritor	Artista de la imaginación	Escritura sobre pared		Graffear	
Soy *writer*				Plaqueando	
Soy ilegal	Maestro de los matices	Muralismo urbano			
Soy legal					
Somos artistas	Adicto al aerosol	Expresión urbana			
Somos vándalos	Soy *graffer*	Expresión popular			

[76] Esta tesis contiene un glosario de términos y expresiones juveniles grafiteras que puede consultarse al final del texto en el Anexo a.

5.3. La composición del discurso grafitero.

El discurso que los grafiteros comparten refiere a experiencias individuales y colectivas que ellos mismos dan a conocer a través de material hemerográfico alternativo y de las pláticas cotidianas.[77] Este discurso se sostiene de recuerdos comunes o recuerdos en común de una generación de grafiteros, el cual sitúa a la historia del colectivo y de sus personajes en la escena del *graffiti*.

Cada *crew* tiene una trayectoria particular, la cual alude a su inscripción en el mundo del *graffiti* y la constitución de su colectivo. En su mayoría, los grafiteros acostumbran a relatar i) el paisaje urbano de su época,[78] ii) la forma de adscribirse al *crew*, iii) la primera vez que pintan, iv) la ocasión en que son atrapados por la policía, v) la vez que son trasladados a los separos y tuvieron que dormir ahí, vi) sucesos ocurridos en momentos de reto a distintas clases de autoridades,[79] y por último, vii) eventos que suponen un triunfo sobre el riesgo, como pleitos callejeros o escapadas de persecuciones policíacas.

El Set, integrante del *crew Always Cunning*, recuerda el *graffiti* de la ciudad de México a mediados de los noventa y comenta una de sus experiencias con 'la tira' en el momento de pintar:

> El *Set:* Una vez me ocurrió una cosa bien cagada, estábamos pintando y, te digo que en ese tiempo, casi no había bombas y eso y los polis lo veían así como de ¡guau! y como eran nuestras primeras bombas, estábamos pintando y total que llegaron unos policías y nos agarraron y en eso nos dijeron los polis ¿qué es eso? No pues acá [les dijimos] un choro un verbo [un cuento] bien acá y ya, total, dijeron va, les vamos a dar chance y pues ya nos dejaron bajar y todo. Nos bajamos, terminamos y al último, *el Tirek* [escribe] ¡Gracias a la patrulla de tal, de tal, de tal!! Entonces, llega otra patrulla y ¡fatality! Pero ese güey sí alcanzó a cruzar la avenida y yo no... y me agarraron a mí solo y total que me llevaron a mi casa.[80]

---

[77] El material hemerográfico alternativo constituye revistas, *fanzines*, videos y cómics que son creados por ellos mismos y en donde publican sus mejores producciones. Este material es de precio accesible al bolsillo del joven.

[78] Muchos de los entrevistados hablaron del paisaje defeño a finales de los 80 y principios de los 90, ausente de una diversidad estilística del *graffiti* y con menos vigilancia policiaca.

[79] Instituciones legales representadas en policías, vigilantes y jefes delegacionales. Autoridades escolares, maestros, directores y padres de familia.

[80] Texto extraído de la dinámica grabada con grupos focales, yo sólo sostenía la grabadora y en la plática a veces preguntaba sobre la historia de ellos, la opinión de los padres, los veteranos de la

En este testimonio se aprecia la poca presión que existía en los noventa para los grafiteros, los primeros patrulleros al verse impresionados por las obras dejaron que siguieran pintando, no fue hasta que uno de ellos en el afán de agradecer a los patrulleros tomó demasiado tiempo y dejó que otros policías los corretearan y atraparan a uno, lo que tampoco terminó en encarcelamiento ni golpiza, sino en un arresto de treinta minutos dentro de la patrulla, hasta que el joven sobornó a los policías corruptos.

El discurso grafitero también atiende a una evolución en las formas de agrupación y encuentro. Expone la metamorfosis del *crew* en el transcurrir del tiempo. Antes, estos colectivos eran más cerrados y los integrantes eran rígidos en el proceso de aceptación y permanencia de los integrantes, pues era necesario demostrar de manera tangible, la experiencia en el ramo.

Los aspirantes necesitaban tener una buena relación con todos, llevar un par de fotografías y bocetos que demostraran la calidad su trabajo, las que tenían que ser producciones realizadas en avenidas importantes en donde el riesgo era bastante elevado. Para seguir adscrito al colectivo se tenía que "mover" al *crew*, es decir, pintar de manera excesiva la placa o las siglas del *crew* en cualquier lugar de la urbe y así demostrar que se estaba presente en muchos espacios.

De la misma manera, era necesario asistir a juntas en donde se tomaban decisiones importantes como, quién se iba o se quedaba en el *crew*, cuál era el siguiente "spot" que se había encontrado libre para pintar, cuál era la hora de reunión, quiénes cuidarían, cuántos aerosoles serían necesarios.

A continuación presento un extracto de la entrevista que le realicé al *Picues* integrante del *crew AC*, quien cuenta de manera detallada, el proceso de integración a su colectivo.

---

ciudad, etc. y cada quien hablaba desde su experiencia. En esta ocasión eran tres grafiteros del *crew AC*, dos chicas que eran novias de ellos y yo.

El Picues: Llevo como dos años y medio en la *crew* pero yo siempre veía *Set, Tenk, Catom,* un chingo de güeyes y yo decía noooo ese *crew* está poca madre y yo siempre dije yo quiero ser *AC* la neta yo quiero ser *AC*.

Entonces, había un lugar que le dicen "el reggae" aquí en La Viga y yo siempre le caía ahí y estos güeyes siempre estaban ahí pero yo no sabía que eran ellos y entonces vi a *La Abuela* con *el Tenk* le digo a ese güey ¿tu eres *el Tenk*? No, que sí y ya me puse a platicar con ese güey y al otro día nos quedamos de ver y me llevó al Chopo y me presentó al *Catom* pero yo los vi bien cortantes ¿no? Pues acá, son mamones pero yo le voy a hacer el intento o ¿no? ¡Chingue su madre!

Entonces, una vez llegué porque *el Tenk* me dijo pues cáele nos juntamos en unas máquinas que están allá en Coruña güey. Le caí a las máquinas pero me dijeron que ya no se juntaban ahí que se juntaban en una gasolinera y allá voy y ya los encontré. Empecé a platicar con ellos y me dijeron que para entrar a la *crew* necesitaba primero que nada, llevarme bien con todos y pues pintar acá dos tres y moverte ¿no?

Movernos, porque esos güeyes siempre acá así Eje 3, Tlalpan, Periférico, así un chingo de avenidas porque acá te digo que... no sé... yo los respetaba por eso, porque yo los veía en un chingo de lados y bien chido que pintaban. Ya después de un año los conocí chido y empecé a salir a pintar con ellos varias veces y pues hasta que dije pues yo tengo que ser *AC* y ya bajita la mano a cada uno les decía ¿qué pedo güey? ¿cómo está el pedo para entrar a la *crew*? No, pues da fotos, así como dándome a entender pues ya vas, ya estás güey. Entonces, un día hicieron una minijunta ahí en la gaso y ya habían dicho que acá que quién iba a salir y quién iba a entrar y ya *el Tenk* me pidió las fotos y me dijeron "el domingo hay junta a las dos de la tarde". Nos quedamos de ver y ya de ahí, nos movimos a un parque, al Calacas y me acuerdo que estaba pintando *el Heart* ahí y dice *el Tirek* "aguántanos tantito" y ya me puse a pintar con *el Heart* y pues ya me hablaron y me dieron mi bienvenida y todo el pedo bien chido y no mames ese día fue el más feliz de mi vida ¡No! Neto yo dije no mames no me la podía creer hasta me hicieron anticristo y me dieron unos vergazos.[81]

Este rito de iniciación ahora no es común en los *crews*, los que aún conservan el rito de bienvenida regularmente son los *crews* que ya tienen más años de grafiteros. Hoy en día, es común formar un *crew* con tres cuates que viven en la misma cuadra, escoger un nombre de impacto tanto para el *crew* como para sí mismo y después pintar constantemente tu placa y, debajo al lado o encima, las siglas del *crew* al que se corresponde.

Nombrar la pertenencia al *crew* puede dar o no prestigio, además se puede permanecer adscrito sin necesariamente juntarse cada fin de semana para organizar

[81] El anticristo es tomar a la persona entre varios más estirando sus piernas y brazos hacia los costados, hasta que la persona no aguante más el dolor.

alguna pinta. En el discurso grafitero es la trayectoria del *crew* lo que otorga fama y renombre dentro de la comunidad, sus miembros ganan el prestigio de ser veteranos y por haber vivido experiencias de riesgo elevado en el ámbito ilegal, por lo que merecen respeto.

Lo anterior no indica que los *crews* formados a finales de los noventa, ya no existan, al contrario, muchos de ellos siguen reuniéndose y guardan aquella lógica grupal de un *crew* de antaño, estar siempre juntos, escuchar las opiniones de todos tratando de conservar la amistad. El pintar y el ser cuates son indistintamente las prioridades.

5.4. Los valores y costumbres del grafitero.

La visión del buen grafitero y el mal grafitero, del buen *graffiti* y el *graffiti* malo está estrechamente ligada a la condición y estilo en el *graffiti*, es decir a los tipos de *graffiti* que existe, el legal e ilegal y los tipos de personajes, el novato, el veterano o la grafitera. En palabras de sus mismos creadores, el *graffiti* puede ser "arte o vandalismo".

Los grafiteros tienen plena conciencia de lo mal vistos que son por el resto de la sociedad, saben que transgreden la propiedad privada, que algunos son buscados por la policía, que los ven como 'delincuentes o drogadictos' pero eso no impide que se expresen, sino les atrae más el hecho de poder brincar esas barreras y llegar a su meta final.

Los grafiteros están acostumbrados a compararse entre ellos mismos, también a reconocer la calidad de algunos *crews*, a descalificar a los escritores de *graffiti* que 'no se la rifan' 'no la arman' es decir que 'no son chingones'. Regularmente, el joven que justo acaba de iniciar su vida como artista del aerosol empieza a conocer códigos de lenguaje, formas de comportamiento y aprende a reconocer a los líderes ya sean de su mismo *crew* —a nivel interno— o de otros *crews* famosos que ni si quiera conoce personalmente —a nivel externo—.

La actualización del ambiente grafitero por parte de los expertos, induce al novato a la competencia, a la rivalidad o a la admiración. De acuerdo con los intereses particulares del colectivo, hay un proceso selectivo de los grafiteros a quienes hay que respetar, a quienes hay que igualar o con los que hay que luchar. De esto, el grafitero construye la conciencia de lo bueno y lo malo.

4. El cabrón frente al chafa

Hay quienes tienen un don para dibujar. Diseñan con precisión y rapidez, rellenan sus trazos y agregan las sombras y los brillos adecuados, utilizan contrastes y mezclan colores coherentemente.

Quién no logra hacer esto aún esforzándose, es objeto de burlas y exclusión, no del colectivo, pero sí de las pláticas y la convivencia. Las bombas de un grafitero pueden estar en muchos lugares pero si de plano son muy 'chacalonas', es decir, malas, éste debe dejar de pintar.

El que es cabrón pinta bien en cualquier superficie, a cualquier hora y en cualquier posición. El ser original y tener un estilo propio es 'estar y ser cabrón' es el que no necesita de fotos ni de cualquier otra imagen para crear algo de su propia imaginación, en cambio, el chafa o chaca, se dedica a copiar el estilo de otro artista y aún así no puede mejorarlo ni plasmarlo idénticamente.

?? El cotizado vs el solidario

Existen grafiteros que se cotizan. Saben que son buenos, que muchos los admiran, que hasta los alaban y a partir de ello se sienten reconocidos 'se dan su lugar'. No comparten información, gustan de círculos cerrados y 'se abren' a cualquier novato que se les acerque, es decir, lo ignoran o lo despiden de manera sutil hablando de cuestiones que él ignora.

Los cotizados, son sujetos muchas veces envidiados por los demás, pero a la larga, también son despreciados por su actitud egocéntrica y presuntuosa. Quien es solidario logra liderazgo dentro de un *crew*. Los jóvenes buscan más a quienes pintan

bien y que pueden transmitir sus experiencias en consejos para enseñar a los otros cómo mejorar sus técnicas. Ser solidario es un atributo muy apreciado en el mundo del *graffiti*.

El estilo de cada grafitero es único, nadie aprende el estilo individual 'eso se trae' según ellos, pero la técnica se aprende y esto al combinarse con la manera de pintar da magníficos resultados.

?? Los vándalos vs los artistas

Los que rayan o *scratchean*, pegan etiquetas y firman, son conocidos como *taggers* y pintan de manera ilegal por el poco tiempo del que disponen. En un pesero es imposible sacar varios aerosoles y hacer una producción más compleja sin que nadie diga nada, en cambio, poner el *tag* con crayola, ácido o plumón es más factible.

En realidad, todos los que hayan sido o aún son grafiteros, inician pintado ilegalmente, unos por la falta de espacios, otros por las ganas de arriesgarse y, la mayoría, porque les gusta lo excitante del asunto.

Una de las particularidades más importantes de firmar en las calles, de noche o en cualquier momento, pero a escondidas, es sentir el peligro que se corre, es exponerse al riesgo, es encararlo y sentir adrenalina pura, si no, no tiene precio, ese es el coste del *graffiti*, del buen *graffiti*. Es algo parecido a los deportes extremos.

El no poder descifrar lo que nuestros ojos ven causa molestia. En cierta medida, el *tagger* que raya paredes, vidrios y demás busca burlarse, molestar y enojar a quien es dueño del espacio recién dañado, por eso, se le conoce más como un vándalo. Pero su acción de firmar es una travesura con doble intención, pues tiene dos objetivos, por un lado i) lograr que el dueño se enfurezca al ver la firma, sin tener idea de quién lo hizo y, por otro ii) hacer que los cuates vean en dónde pintó sin ser atrapado.

Quienes han pasado esta faceta y están interesados en hacer mejorar sus técnicas y aprender a pulir sus trazos haciendo rostros, paisajes, o letras de mayores dimensiones se denominan artistas del *graffiti*. Éstos, critican a los que rayan,

tachándolos de vándalos y desinteresados en la perfección de sus habilidades. Estos grupos antagónicos se definen también como 'los legales' frente a 'los clandestinos'.

?? El novato y el veterano

Ser novato es muchas veces motivo de burla y desprecio, pero siempre es un juego, ya que se sabe que cualquier novato puede llegar a 'ser grande' en este medio. Es una etapa que tiene un final cercano y que puede ser superado entre más práctica se emplee.

En el arte del *spray* hay jóvenes no tan jóvenes que oscilan entre los 30 y 33 años. Sujetos que tienen más de una década en este oficio y que ahora viven de él. Se emplean como dibujantes, rotulistas, aerografistas y pintores. *Masters* del *graffiti* que aún van a exposiciones y concursos en donde siempre obtienen los primeros lugares.

Sus colectivos están formados por pocos elementos y hoy en día son los más respetados, cualquier joven novato de la ciudad de México, sabe quiénes fueron *el Killer, el Koka, el Joker y el Aztec* y que formaron el *LEP*, o quienes son *el Humo, el Sketch, el Joker, el Venus y el Crater* y que forman parte del *DNC* (Diseñando Nuevos Conceptos o Diseñando una Nueva Cultura), el *crew* que hoy día es el más respetado. Las opiniones de dos grafiteros del *crew AC* con respecto a los veteranos del *graffiti* en la ciudad de México, nos ofrecen un panorama más amplio.

¿quiénes son los veteranos chidos que se respetan aquí en el DF?

El Set: para mí, nomás *el Humo*, porque *el Koka* creo que ya no está aquí, *el Joker* también, pero es legal. Es gente respetada porque es gente que tú viste empezar con cosas ilegales, o sea gente que dices de plano no mames esa gente trabajó y ahorita ya la está haciendo.

El Picues: es alguien que tiene una historia ¿no?, eso del *graffiti* aquí en México, yo del que me acuerdo mucho es del *Koka*, del *RH* porque empezaron con *LEP* güey, después me acuerdo que nadie pintaba el metro güey y de repente hicieron un bomber ¡güey! pero bien, bien chingón, un pulso así bien chido güey y decía *Jater, JA 37, Kill 37 del Killer* ... porque ese güey [se refiere al *Killer*] también ya vive de eso era *LEP*, pero empezaron de ilegal y *Kok 54* o *52* y así ... del que así respeto un chingo es del *Hueker* no sé si lo llegaste a ver [le pregunta al *Set*]

El Set: ah si.

El reconocimiento de los grafiteros de antaño algunas veces se da a través de revistas, exposiciones, videos y concursos de *graffiti*. Tan sólo ver una producción firmada por

el grafitero más respetado en la ciudad de México, *el Humo*, causa regocijo entre los novatos del *graffiti*, además de que los incita a seguir pistas de las formas y estilos empleados por este caricaturista y aprender de él.

?? Las grafiteras.

Finalmente, el género dentro del *graffiti* pareciera ser una cuestión de *status*. Los líderes dentro del *graffiti* son los varones, las féminas tienen menos presencia y respeto. La calidad de la grafitera casi siempre es cuestionada y regularmente su protagonismo es más reconocido por su capacidad de convivir con los chicos, que por pintar bien.

Éstas son criticadas por su forma de agruparse o también por su comportamiento, aunque es cierto que hay grafiteras reconocidas por su estilo artístico, éstas son pocas. En la ciudad de México, son la *Mona*, la *Basic*, la *Farsa* y la *Dita* las más respetadas. Veamos que dice el *Dócil* en una entrevista con relación a ellas:

> **¿conoces al *crew* de la *Farsa*?**
> *El Dócil*: El *13K* que son mujeres, puras mujeres ¿no? Sí, pero tampoco me gusta porque es igual, no es un *crew* original [se refiere a la falta de convivencia y amistad real].
>
> **¿cómo?**
> O sea, esas chavas se hicieron [se congregaron en un *crew*]porque son las más reconocidas, ahí está la *Basic*, la *Mona*, la *Farsa*, la *Jonik*, pero son puras chavas que son reconocidas en México por lo mismo que chavas casi no hay que pinten y ellas pintan bien y se juntaron en un *crew* y eso sí les da reconocimiento, pero no existe unión, ni comunicación y eso yo lo sé porque yo le hablo a la *Basic*, luego le pregunto por tal y no sabe.

Lo anterior indica que la percepción masculina con respecto de las grafiteras es siempre de una condición subalterna. Pareciera ser que a pesar de que una grafitera sea buena onda, sea buena dibujante, tenga experiencia y pertenezca a un *crew*, siempre hay algo de lo que se le puede criticar y más si es independiente de los chicos.

Cuando las chicas conviven con ellos y éstas le entran a todo lo arriesgado desde el fumar, tomar alcohol, drogarse o pintar ilegal, entonces su prestigio si puede ser reconocido.

En los *crews* mixtos, muchas de las grafiteras son las que se encargan de organizar una fiesta, una junta o una pinta. Cuando ellas grafitean van con sus compañeros varones y la relación pareciera ser equitativa, sin embargo, en el momento en que los hombres están solos o en ocasiones en que sólo se han reunido con ellas para platicar, se puede notar una suerte de menosprecio y marginación hacia las grafiteras.

Platicando con chavos grafiteros, escuchando sus comentarios y observando sus actitudes con respecto de las chicas pude ver el tipo de relación que tienen con aquellas, una relación poco equitativa en donde las mujeres toleran ofensas, burlas o segregación, una situación en desventaja que puede percibirse claramente desde la convivencia cotidiana hasta la organización grupal para la realización de una producción grafitera: p. e. en el reparto de los mejores *spots* para los varones, quienes escogen primero.

Ilustro esta reflexión con mis notas de campo:

> 14 de marzo de 2003. Los varones dicen que las mujeres empiezan a pintar porque su novio, hermano o primo es grafitero y en su mayoría se inician como ayudantes de éstos. Cuando los trazos no salen como ellas esperan son los varones quienes terminan la obra para mejorarla, eso me platicó el *Sear*.
>
> Con los del *Fune*, las constantes burlas y ofensas a la *Due* son muy explícitas y su molestia y frustración también es obvia. Los grafiteros con menos experiencia como el *Seick*, el *Fler* y el *Bomit* son los que menos la molestan, pero los demás siempre la insultan diciéndole frases en doble sentido. Han habido veces en las que el *Drawer* y el *Obles* en el momento de la clase dibujan trazos obscenos, como penes erectos y escriben el nombre DUE en él, en otras ocasiones muchos de ellos critican su físico, diciendo que está gorda y fea.
>
> Las más de las veces que ella va a pintar con ellos no falta quien critique arduamente su obra, afirmando que no sabe pintar.

La situación de género se ve desequilibrada dentro de la comunidad grafitera porque la presencia femenina no es amplia. Aunque el *graffiti* no es exclusivo de los varones, éstos son los que han tenido la iniciativa de practicarlo y quizás esto les permita de manera simbólica adjudicarse un poder sobre el género femenino, un poder para decidir y organizar dentro de los *crews*.

Esto no quiere decir que las grafiteras se encuentren aisladas de este mundo, muchas se han desarrollado dentro del *graffiti* de una u otra forma y por distintos

intereses. Hay chicas quienes realizan sus producciones solas y con una calidad indiscutible, y también existen aquellas que son grafiteras famosas por su belleza física y su carácter abierto, es decir, que no importa –para los varones— qué tan bien pinten si son muy guapas y muy buena onda. En general, hay menos grafiteras que grafiteros, pero las que pintan son igual de arriesgadas, desmadrosas, groseras, pleitistas y juguetonas que los varones, aunque la mayoría de éstos no lo reconozcan.

Para concluir, hay una heterogeneidad de jóvenes en el mundo del *graffiti*, sin embargo, éstos comparten signos de inclusión y de exclusión muy explícitos al interior y exterior del *crew*, los que giran en torno al reconocimiento del estilo del personaje, a la fama o popularidad de su identidad como grafitero y al respeto que se han ganado por su trayectoria como grafitero.

A pesar de ello, es muy común que los grafiteros sean considerados como iguales. Y muchas de las veces se pasa por alto que cada individuo tiene una percepción particular de su entorno y en general, de su vida.

5.5. La visión del mundo adulto y la relación que los grafiteros tienen con él.

Entre el mundo juvenil y el adulto las apreciaciones con respecto a lo bueno y lo malo parecieran ser si no opuestas sí muy disímiles. En su mayoría, los jóvenes contemporáneos piensan en el aquí y en el ahora, disfrutan y gustan de las experiencias fuertes y arriesgadas, actúan de manera vertiginosa sin importar las consecuencias, lo cual no quiere decir que sus acciones siempre sean malas o que causen problemas.

Los adultos por lo regular actúan con más cautela, lo que tampoco promete el éxito. Además, sus actitudes están orientadas por los estatutos y normas legales, lo que les permite una 'aceptación social' y les premia con respeto. Por lo tanto, pareciera ser que cualquier comportamiento que diste de ser común o normal, es 'anómalo' o 'malo' y no 'alternativo' o 'innovador'.

Vagos, delincuentes, drogadictos, locos, pobrecitos, jóvenes sin oficio ni beneficio, desubicados, ociosos, huérfanos, desviados, abandonados por los padres,

desatendidos, maltratados, entre otras denominaciones; constituyen la lista de valoraciones despectivas que resultaron de pláticas y respuestas al cuestionario que levanté en la colonia Santo Domingo, Coyoacán, a distintas personas adultas como jefes de familia, dueños de negocios, vendedores ambulantes y a otros jóvenes también.[82]

Esta visión tiende a ser generalizada entre la sociedad. Los vecinos de las colonias, en su mayoría, piensan que los jóvenes pintan por i) desatención familiar, falta de amor, ii) delincuencia juvenil o vandalismo, iii) drogadicción y iv) desubicación o desviación psicológica, es decir, privación del juicio o la razón, e inmadurez mental. Algunas de estas opiniones en torno a los jóvenes que pintan son las siguientes:

> **¿qué piensas de los grafiteros? ¿quiénes son?**
> R1: Personas que expresan sentimientos a través del dibujo y principalmente ira, enojo pero últimamente, esos sentimientos los han dejado y lo único que hacen es grafitear sin sentido.
> R2: Muchachos de la calle sin oficio ni beneficio.
> R3. Pienso que son los que se drogan y que es desatención de los padres, son niños abandonados. De alguna manera expresan todo su rencor que sienten. Aquí vienen muchos a comprar a mi negocio y quieren PVC y yo les digo que ¡no! si no traen su credencial porque con eso se drogan. [83]
> R4. Por lo regular son jóvenes que por su misma juventud tienen una parte del cerebro que está en vías de desarrollo que es el talento y la creatividad que por falta de espacios implanta el *graffiti* en donde encuentra la oportunidad.[84]

Como podemos ver la percepción se orienta a calificar a los grafiteros como 'jóvenes desviados'. Muchas veces por el tipo de ropa que utilizan son ignorados, criticados y marginados. Es muy poca la población que está abierta a un entendimiento que vaya más allá de lo que sus ojos ven e inmediatamente descalifican, o que busque entender el por qué de estas actitudes y que pueda ver al *graffiti* como arte urbano.

---

[82]En el Anexo D, el lector podrá consultar el cuestionario.

[83] El PVC es un líquido que sirve para eliminar impurezas en superficies de plástico o superficies rígidas como tuberías y laminados.

[84] Estas fueron algunas de las respuestas al cuestionario que levanté en la colonia Pedregal de Santo Domingo en donde viven la mayoría de los jóvenes integrantes del *Fune, Did, Ksp y Pk.*

Es por todo ello que los más de los jóvenes grafiteros enfrentan el rechazo, la marginación y crítica en distintos espacios. En su núcleo familiar, espacio más cercano a ellos, encuentran una actitud reprobatoria y punitiva en cuanto a sus acciones.

> ¿y qué dijo tu familia de cuando decidiste ser grafitero?
> *El Doper:* Mi abuela se me puso al tiro, como vivo con ella... es que ella es bien conservadora. Me dice "los muchachos de mis tiempos no hacían eso" y yo ¡ah! Sí abuelita pero yan el anexo lo clásico, me decía, "¡no! si vas a empezar a grafitear no te quiero ver aquí, casi, casi exiliándome de la familia, no que bien acá y le dije no que bueno.

Sin preguntar el porqué de su interés por el *graffiti*, la actitud por parte de los jefes de familia en cuanto son informados de que sus hijos se dedican al arte enlatado, es de vergüenza, rechazo y maltrato hacia éstos.

> **¿y qué dijo tu familia de cuando decidiste ser grafitero?**
> *El Keno*: no pues a mí si me metieron represión. Si, o sea, mis jefes me dijeron que no, que no hiciera esas cosas y más que nada me dijeron pues por la familia ¿no? Porque es que mi familia ya en general mis tíos todos como que son más así como que ven muchos defectos, en vez de apoyarse. Así por ejemplo hay una fiesta y ¡Hay mi fiesta quedó mejor que la de él! Hay que esto y el otro. Siempre comparando. Yo también me sentía mal por mi jefe ¿no? Porque mis tíos "¡hay! ve a tu hijo grafitero" que no sé que...que no se cuánto, que no sé qué de la familia, que, esto que, el otro.

De inicio los familiares, casi siempre están en contra de las actividades que sus hijos realizan por el miedo a que los encarcelen o les hagan daño, también por la crítica de los familiares y vecinos. Pero con el paso del tiempo y con la terquedad del joven en seguir pintando, los padres regularmente ceden. Ir por ellos a la delegación y pagar una multa se vuelve algo normal.

Hay jóvenes que llegan a un acuerdo con sus padres, si son atrapados ellos pagarán la multa y luego el joven trabajará para reponer ese dinero, hay otros que han llegado a la conclusión de que si son atrapados se quedan en los separos hasta que acabe el castigo y sólo llaman a casa para avisar que no llegará a dormir porque fue llevado a la delegación. Pocos son los padres que indagan acerca de lo que es el *graffiti*.

Por otro lado, las instituciones gubernamentales para regular el orden público y visual han invertido millones de pesos en borrar el *graffiti,* rehabilitando instalaciones dañadas por los grafiteros y comprando pintura antigraffiti. A su vez, ofrecen espacios a jóvenes para evitar pintas prohibidas: organizando exposiciones y concursos en donde los grafiteros pinten sobre mantas o mamparas que puedan almacenarse o destruir con facilidad y también concediéndoles muros de lugares 'más apropiados' como gimnasios, deportivos, centros de cultura.

El *graffiti* para el gobierno ciudadano se ha vuelto un 'cáncer social' y los grafiteros un 'problema ciudadano' que urge atender. "Las pintas que hacen los grafiteros en Viaducto Tlalpan, calzada de Tlalpan y la tercera parte del periférico entre Viaducto y Masaryk le cuesta al gobierno 5 millones de pesos anuales"[85].

La lógica del gobierno se bifurca en dos líneas, mientras sus jefes delegacionales organizan encuentros y conciertos en donde la libertad de expresión permite al joven bailar, pintar y concursar; también persiguen y sancionan a quienes no aceptan los espacios ofrecidos.

La Nueva Ley de Justicia Cívica para el D.F. en su artículo 8 fracción IX considera infracción cívica el "Dañar, maltratar, ensuciar o hacer uso indebido de las fachadas de inmuebles públicos o privados, estatuas, monumentos, postes, arbotantes, semáforos, buzones, tomas de agua, señalizaciones viales o de obras, plazas, parques, jardines u otros bienes semejantes. El daño a que se refiere esta fracción será competencia del juez hasta el valor de treinta salarios mínimos" lo que se sancionará con "multa por el equivalente de 11 a 20 días de salario mínimo o con arresto de 13 a 24 horas"

Asimismo, en el artículo 10 se expone que "en caso de que el presunto infractor sea menor de edad, entre los 11 y 18 años, sin perjuicio de lo establecido en el párrafo

[85] Periódico **Reforma**, sección Ciudad y Metrópoli, Cáncer social. Aprenden a vivir con el *graffiti*, 24 de noviembre de 2002.

tercero y cuarto del artículo precedente, el juez citará a quien lo custodie o tutele y aplicará las medidas correctivas".[86]

Los intentos por combatir la imagen que el *graffiti* imprime en la ciudad son continuos, pero la práctica del grafitero también lo es y aún en su dimensión clandestina. El gobierno de Tlalnepantla el 13 de enero de 2002 en el periódico La Jornada, afirmó que "combatirá a los grafiteros que 'afean y afectan' propiedades privadas y áreas públicas y reforzará medidas para detener a jóvenes que sean sorprendidos realizando estas actividades."[87]

No obstante, los grafiteros siguen pintando sin importar las consecuencias y porque además para ellos "pintar es una forma de convivir en banda y eso difícilmente se puede evitar en las colonias, [para ellos] el movimiento se está reinventando y se vuelve cada día más complejo".[88]

El Gobierno del Distrito Federal a través de sus delegaciones, el Instituto de la Juventud con sus proyectos y programas juveniles, La Vicaria Eclesiástica Jesuita mediante sus pastorales juveniles, entre otras instituciones más, están tratando de cooptar a los grafiteros para mantener el orden social sin violencia ni agresiones.

Que se brinden espacios para canalizar sus expresiones y evitar enfrentamientos con la ciudadanía es importante, sin embargo los constantes concursos y exposiciones de *graffiti* y los conciertos masivos de *ska, hip hop y rap* que ofrecen u organizan las delegaciones no logrará erradicar las ganas de seguir pintando clandestinamente, arrebatar los espacios y enfrentar el riesgo, pues el valor simbólico de esta práctica es irremplazable.

"Los grafiteros aseguran que participar en concursos del gobierno es una cosa, pero de ahí a dejar de reunirse y esconderse, no lo tienen contemplado". La naturaleza y dinámica de los *crews* de grafiteros es única, el convivir y tener "una válvula de escape ante la masificación de la ciudad" como dice Maritza Urteaga,

---

[86] Nueva Ley de Justicia Cívica para el D.F, ORDENAMIENTO VIGENTE, publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, el 1 de junio de 1999.
[87] Periódico **La Jornada**, "Combatirá gobierno de Tlaneplantla a grafiteros", 13 de enero de 2002.
[88] Periódico **Reforma**, "Defienden grafiteros su obra", 27 de noviembre del 2002.

significa reivindicar su existencia respondiendo a su necesidad de reconocimiento y autoafirmación.[89]

Para ilustrar la relación entre representantes de la Delegación Coyoacán –que planea y ofrece cursos de dibujo y muralismo— y los jóvenes grafiteros del *crew FUNE* –que se interesan por aprender nuevas técnicas de dibujo y pintura, pero que a su vez siguen siendo grafiteros ilegales y además sólo ellos eligen la manera de aprender, convivir, crear y estar en su mundo— presento estas notas de campo que describen detalladamente la actitud institucional como la juvenil.

> 7 de enero de 2003.
> La directora de cultura de la delegación Coyoacán dice que prefieren abrir espacios para que los jóvenes pinten y así evitar que rayen paredes y molesten a la ciudadanía. Han habido varios intentos por apoyar a esos jóvenes pero la mayoría han fracasado. Por ejemplo, personal del Instituto de la Juventud e integrantes del Departamento de Cultura de la Delegación Coyoacán intentaron dar cursos de muralismo con los jóvenes del *FUNE* que se reúnen en la Parroquia de la Resurrección.
>
> Al inicio funcionó muy bien, pero la poca comunicación con los jóvenes, las llegadas esporádicas por parte de los que impartían el curso y sobretodo la actitud impositiva; hicieron que los jóvenes perdieran el interés y la confianza en el personal, dejando de lado las clases. Los jóvenes de pronto son muy cerrados y cuando algo no les parece reducen su espacio a la convivencia con sus amigos sin dejar que otro se meta en sus asuntos. Cuando aparece la figura de autoridad, los jóvenes rechazan toda iniciativa, no se organizan y dan la espalda a cualquier proyecto. Las ideas y la organización tienen que venir de alguien igual a ellos, de dentro del grupo a quien se confía y respeta.
>
> Mientras tanto ellos siguen pintando en los alrededores de su colonia y los novatos del *crew*: *Drawer*, *Keno*, *Obles* y otros siempre andan pidiendo opinión a los veteranos *Killer*, *Sear* y *Kopia*. Cada vez que van a pintar juntos legalmente, los novatos se ofrecen como ayudantes de los más destacados y así se dedican a mezclar colores, pasar los botes, rellenar fondos, situación que les permite aprender y mejorar sus técnicas.

Todo lo anterior denota un desconocimiento de los sujetos juveniles, sus intereses y formas de convivencia. En el mejor de los casos, las autoridades ven al *graffiti* como una manifestación cultural que hay que canalizar, pero esto no es suficiente para llegar a comprender las condiciones estructurales —desempleo, tiempo libre—que

[89] Periódico **Reforma**, "Crónica urbana: el *graffiti*", 14 de febrero de 1999.

permiten el surgimiento de esta expresión juvenil en busca de un emblema identitario: visual, llamativo y violentamente plasmado[90].

5.5.1. Relación con 'los azules'.[91]

En general la condición juvenil sufre permanentemente el 'apañe' de la 'tira', los jóvenes son sujetos vulnerables frente al poder policial, poder que en el país mexicano se exacerba no sólo por ejercer la ley, sino por transgredirla también, por apropiársela de tal manera que el policía puede ejercer la impunidad. Decidir si el joven por alguna infracción amerita una multa, una golpiza o ser procesado queda al libre albedrío del policía.

Para el caso grafitero, vestirse guango, andar con sudaderas y gorra, caminar de noche y en bola, llama la atención de 'los puercos' es decir, de la policía de seguridad pública que circula en patrullas a todas horas del día pero especialmente de noche y de madrugada en las avenidas grandes de la ciudad de México.

Los grafiteros tienen una infinidad de problemas con 'la tira' ya que si son sorprendidos por éstos, tienen varias posibilidades: la menos violenta es i) ser trasladados a los separos después de haber sido revisados en todo el cuerpo con tocamientos, amenazas, insultos y gritos ¡Abre las patas! ¡Cállate! ¡Ya te llevó la chingada! ¡¿Qué chingados hacías?! ii) ser llevados a dar una vuelta y sobornar con dinero o alguna posesión de valor a los policías, para luego ser despachados en lugares lejanos y solitarios de la ciudad sin ningún centavo; iii) ser golpeados de manera brutal y tirados inconscientes en cualquier calle o baldío y iv) ser encarcelados si ya están fichados.

5.5.2. Relación con otras juventudes.

---

[90] Los grafiteros hacen uso de la violencia simbólica al arrebatar un espacio: la apropiación de un espacio público o la expropiación de uno privado.

[91] Los 'azules' son los policías de seguridad pública del Distrito Federal que son mejor conocidos por los grafiteros como 'puercos' por su actitudes corruptas y agresivas.

Aquí existe una rivalidad por la obtención de espacios. Los *darketos*, los *punketos*, los *rastafaris*, los *skatos*, los *rudeboys*, los patinetos y demás, también quieren espacios para sus prácticas. Sin embargo, pareciera ser que cada vez más el movimiento grafitero y skato toma fuerza, ya que sus integrantes crecen en número.

Esta es una cuestión que molesta en gran medida a los demás colectivos juveniles y la percepción por parte de juventudes como la *punk* y la *dark* —quiénes afirman haber tenido una historia más compleja dentro de la historia de las tribus urbanas en esta ciudad— piensan que los grafiteros no tienen un sentido de su movimiento, no saben porqué pintan ni qué es lo que buscan, no leen y hacen las cosas sólo por moda.[92]

En general, las otras juventudes, cuestionan la dimensión artística del trabajo grafitero y la búsqueda legítima de una forma de vida más coherente y respetuosa de lo distinto. Su forma de vestir, es calificada como 'pandrosa' por ser holgada. La carencia de elementos clave que cuestionen o rechacen a esta sociedad tergiversada, golpeada y mal construida hace de los grafiteros unos 'simples skatos'.[93]

5.5.3. Relación con otros *crews*.

Entre los *crews* estudiados la heteropercepción es amplia y diversa puesto que las redes de comunicación subterránea que ellos han construido es clave para identificar a los microgrupos de grafiteros.

Muchas de las veces la fama individual rebasa a la colectiva, es decir, hay grafiteros que tienen fama por su experiencia y trayectoria individual, más que por la historia del *crew* al que están adscritos.

---

[92] Damián, un darky de antaño y sus cuates, en muchas pláticas me han dejado ver lo poco que quieren a estos grupos de grafiteros y skatos. Las críticas y divisiones entre las diversas juventudes es constante, esto sucede incluso al interior de los propios grupos de la escena oscura, pues mientras un darky habla mal de un gótico éste último lo hará de un vampiro. Es decir que, hasta en el interior de los colectivos juveniles reconocidos por sus estilos, existen subgrupos diferenciados por los gustos y creencias los cuales en su mayoría son antagónicos.

[93] En voz de otros jóvenes decir *skato* significa ofender a alguien porque este personaje es considerado como carente de conciencia y réplica de las modas temporales. Consume apariencia y no contenido de un movimiento, son identificados como "los rebeldes sin causa" y eso para los otros jóvenes no está bien visto.

A la inversa, hay grafiteros que no son reconocidos, pero que adquieren popularidad por el respaldo que el *crew* conserva y su reconocimiento dentro de esta comunidad. Las visiones de los grupos varían, mientras unos se interesan por quienes pintan más y de manera arriesgada, hay quienes dan seguimiento a aquellos que hacer producciones legalizadas.

También los hay quienes solo reconocen a quienes tienen años en el medio por ejemplo, los que formaron el *LEP* son respetadísimos y su calidad es indiscutible, todos los grafiteros tienen por lo menos una noción vaga de qué papel jugó este *crew* en la escena del *graffiti* de principios de los 90 y quiénes fueron sus integrantes.

Los del *FUNE* por su parte, son vistos por la mayoría de novatos que no están adscritos a ningún *crew*, o que su *crew* está constituido por adolescentes y que viven muy cerca de la parroquia, como 'admirables', pero fuera de esta zona los del *FUNE* no son nada. Los *AC*, veteranos en el medio, no reconocen a los del *FUNE* porque son marca "patito" no son famosos, no son veteranos, nadie habla de ellos y no se sabe qué quiere decir *FUNE* ni quiénes son sus miembros.

A pesar de ello, a dos de sus integrantes los respetan mucho al *Killer* y al *Sear* y como éstos pertenecen a otros *crews* más afamados, siempre se presentan como integrantes de aquellos y no del FUNE.

Los del *DID*, los del *PK* y los del *FUNE* se reconocen mutuamente como *crews* de las mismas zonas pero éstos tampoco tienen reconocimiento por parte del DNS y otros *crews* de antaño. Aún así *la Farsa* del *DNS*, el *Sear* del *DID* y del *FUNE*, el *Set* del *AC* y el *Killer* del *LEP* tienen una relación estrecha y reconocen sus habilidades artísticas. Aún así los únicos *crews* con renombre a nivel citadino son el *LEP*, el *AC* y el *DNS*.[94]

Los del *FUNE* admiran a éstos tres últimos, pues los ven como "rifados" "cabrones" y "chingones", pero entre el *DNS* y el *AC* hay diferencias ya que los del *AC* no reconocen la calidad de los *DNS* y critican su forma de agrupación, la ven débil y efímera mientras que ellos se perciben como una familia unida y sólida, por

[94] *DNS* es el *crew Death National Squad*, en español, Equipo Nacional de Muerte o Muertos.

tener mucho tiempo de convivir juntos y ser de “los primeros” en pintar de manera ilegal con bombas y vomitados[95] en la ciudad de México.

[95] Estilos artísticos en el *graffti*. Véase la tabla de producción grafitera y la tabla de estilos de *graffiti* del capítulo V o el glosario de términos (Anexo A) que se encuentra al final del texto.

6. Producción, distribución y consumo cultural dentro del mundo grafitero.

Este capítulo reflexiona sobre la producción cultural grafitera a nivel local, el proceso de creación de una obra grafitera tanto legal como ilegal, la distribución de sus materiales, discursos e imágenes a nivel local, como también el consumo de productos mundializados: música, vestido, marcas. Finalmente, este capítulo ofrece una tipología de personajes, de colectivos *g*rafiteros y de estilos artísticos que se identificaron en la ciudad de México.

6.1. La producción y circulación del *graffiti* : imágenes discursivas, impresas y virtuales.

El *graffer* o *tagger*, es un joven dinámico y productivo. Durante su período de vida como grafitero, siempre está creando, elaborando y practicando su juventud a través del *graffiti* encarnado en un discurso oral, corporal, escrito e icónico. La producción cultural del grafitero puede observarse desde su intimidad hasta la publicidad de su pseudónimo, aún así, esta producción es casera y cotidiana.

Si hablamos del discurso habitual grafitero, en él puede encontrarse un amplio *argot* que lo distingue, un lenguaje corporal con gestos, posturas, formas de saludar particulares y un trabajo híbrido en la apariencia física: vestimenta, adornos, tatuajes o perforaciones, adoptadas de otras identidades juveniles.

La producción del grafitero escrita o dibujada, es decir, su lenguaje textual e icónico, son los que más peso tienen por constituir la práctica que lo distingue y lo unifica. Ambos, son un discurso oculto para la comunidad grafitera, ya que guardan el anonimato entre ellos. El conocimiento de la identidad –nombre de pila y edad—no es importante, sino la identidad como escritor, su historial y su popularidad.

En el momento de pintar *graffiti*, éste discurso se vuelve público ya que todo el mundo puede apreciarlo, no así, entenderlo. No es tan importante que la población citadina descifre y comprenda las letras del *graffiti*, sino que sepa que ahí están. Por

ello, el *graffiti* si cumple su objetivo demostrando la existencia de un individuo o de muchos que pintaron esa producción momentos antes de que el receptor la visualizara.

Es así como el grafitero recupera espacios públicos como la calle, las carreteras, los pasajes o los puentes peatonales, volviéndolos visibles para el resto de la sociedad, al inscribir su identidad anónima y pública a la vez.

La distribución de esta producción cultural es subterránea o alternativa y abarca distintos niveles, el local o cotidiano –calles, paredes, avenidas—, el global o comunicacional –revistas, fanzines, posters, internet, radio— que puede tener una circulación que oscila entre lo micro y lo macro, es decir dentro de la ciudad como terreno físico de locación y repartición y, dentro del contexto mundial como área internacional, espacio simultáneo y transversal que entrelaza dimensiones locales, regionales, nacionales y globales.

Hay grafiteros que tienen una plena conciencia de que este tipo de manifestación está en todas partes del mundo y al formar parte de él se percibe como un miembro de un movimiento de conexiones internacionales. Aunque su mundo muchas de las veces se reduce única y exclusivamente al *crew*, es decir a su grupo local, esta práctica juvenil tiene referencias hemerográficas, discursivas y virtuales mundiales.

En México los jóvenes grafiteros de distintos estados de la república, se han dedicado a producir y distribuir sus obras a través de revistas o fanzines que ellos mismos producen y alguna de las veces hasta las financian. Las revistas incluyen temas relacionados con el *hip hop*, el *graffiti*, el *b.boying*, el *rap*, los *dj's* y el *skateboarding*.[96] Además de ello, contienen entrevistas con personajes famosos, comentarios y preguntas de grafiteros de otras ciudades enviadas por e-mail, publicidad de puestos comerciales y promoción de materiales.

[96] *B.Boy* es el chico o chica que se dedica a bailar *break dance*, el rapero es aquel que se dedica a cantar de manera agilizada con rimas, los *dj's* o *disck jockey* son los que se dedican a mezclar la música en los conciertos musicales o en fiestas y el *skateboarding* es el deporte con patinetas.

Entre otras, las revistas que más circulan en la ciudad de México son: *Ilegal Squad*, *Rock Stage Graffiti*, Arte Enlatado, *Colors*, *Wild Style*, *Graffiare*, *Graffiti*, *While you were sleeping*, Temas del Mundo, En la mira, *Outline*, *Fanzine Peyote*, *Vision Art3*, *Time War In Mexico*, Estilo Salvaje, Arte *Graffiti*, Hasta los límites *Graffiti*, Línea, Steelo, Nueva Vida *Hip Hop Magazine*, *Boicot Hard Kore Magazine*, *Aerosol Magazine*.

Y entre los fanzines tenemos a *BSNC Graffiti Zine*, Guerrilla: *graffiti zine* para vándalos artistas, *Graffiti* Tenochtitlan, *Graffiti Vandals*, *Graffiare Fanzine*, *Graffiti Fanzine Wild Style y* Arte Enlatado Pesado.

En las revistas también se publican varias técnicas para mezclar colores, pintar aéreos, practicar el pulso, realizar trucos para girar en el aire cuando patinan y mantener el equilibrio, técnicas para bailar *break dance*, mezclar música y ejemplos de cómo escribir rimas raperas.

Se anuncian también las tiendas que venden todos estos productos y además en éstas invitan al joven a iniciar su propio negocio, dándole la información para contactar a los dueños de los puestos.

Los productos que los grafiteros más venden y consumen son: bicicletas, *rollers* o ruedecillas de patinetas, revas o revistas, *fanzines*, discos compactos, películas, válvulas, marcadores, *stickers* o etiquetas, tablas de patinaje, gomas, tornillos, valeros, playeras, sudaderas, pantalones, gorras, plumones, crayolas, ácidos y aerosoles.

Las marcas de pintura que más consumen son *Sherwin Williams*, Comex y Eco. La ropa que regularmente usan son tenis deportivos, *skatos* o de piso. Las marcas más cotizadas son *Reebook*, *Adidas*, *Nike* o *Converse*. Las playeras y gorras marca *Tribal* son las que más *status* otorgan al joven, pero como es muy cara, la mayoría utiliza ropa sin marcas.

Sudaderas con gorra o con nombres de basketbolistas famosos como 'Coby Brian' son muy codiciadas. El tamaño de la ropa sean jóvenes de estatura media o baja casi siempre es grande o XL, para que se luzca muy holgado.

Los lugares para la distribución de los productos elaborados en la ciudad de México abarcan desde tianguis sabatinos y dominicales, pequeños puestos en plazas

comerciales y estaciones del metro hasta domicilios particulares. Los lugares para el consumo de los productos importados son las tlapalerías, las tiendas de pintura, los centros comerciales y tiendas departamentales.

Los eventos más anunciados son los musicales, conciertos masivos o *raves*, aniversarios de los *crews*, concursos y exposiciones de *graffiti*. Su propaganda es publicada a través de volantes o pequeños carteles hechos a mano en blanco y negro, tamaño carta, fotocopiados y pegados en postes de luz, estaciones del metro, paradas de camiones, o repartidos en el Tianguis Cultural del Chopo, en la Plaza Peyote y otros tianguis de fin de semana.

La música que escuchan es muy variada, va desde el *rock*, *heavy metal*, *punk* y *dark* hasta el *ska*, *reggae*, *rap*, *hip hop*, tropical y salsa. Algunos grupos musicales mexicanos muy escuchados por este sector juvenil son Control Machete, Panteón Rococó, La Maldita Vecindad, El Gran Silencio, Café Tacuba, Caifanes, La Mosca, La Lupita, Inspector, Elefante, Sekta Core y Molotov. Grupos musicales extranjeros que también escuchan son Los Fabulosos Cadillac, La Ley, Manu Chao, Aterciopelados y muchos más.

Otros que se inscriben dentro de la música *rap*, son grupos provenientes del norte del país o del extranjero —España, Estados Unidos y Francia—entre ellos, tenemos a El ingeniero, Ary, A2V, El abogado corrupto, La alta escuela, Arianna puello, BKC, Bano, Billy el niño y Don dinero, Biyi, *Black D*, *Bosh*, El Cojín, Chulito Camacho, CPV El Club de los Poetas Violentos, La conecta, D-La, DAD Maza, *Dark la eme*, *Dave Bee*!!, Desterrados, *Dharmakarma*, El Disop, *DJ Boberjack*, *DJ* Paco aka *DJ* Jam, DNOE, Dobleache, Dogma, DPC&K, Duo Kie, Eddine Said, *Elements*, Excepción que confirma la regla, Expresión en conserva, F. J. Ramos, Falsalarma, Fecundación Lirika, *Fight Club*, *Fill black*, *Flowklorikos*, Fondo Krítico, Frank T, Fstar, *Full* Nelson, La Ge De Desastre Natural, Geronación, La gota que colma, Guateque *all stars*, Blando en Plata, Hazhe, *The Wutang* y más.

Hay jóvenes que mediante el consumo cultural definen su estilo y se identifican con corrientes amplias de música, baile y deporte como el *hip hop*, el *rap*, el *ska*, el *break dance*, los *dj* y el *skateboarding*.

Hoy en día gracias a la circulación virtual de imágenes y discursos, a la apropiación de servicios massmediáticos y por supuesto de medios electrónicos, la difusión de los orígenes del *graffiti*, de los estilos diversos y además el intercambio de ideas creativas puede originarse en el acceso a internet desde un cibercafé o desde casa, consultando distintas direcciones.[97]

En ellas, la información es muy variada ya que puede encontrarse desde libros, reseñas históricas, artículos académicos, testimonios de grafiteros y entrevistas con famosos, hasta galerías virtuales con fotos e imágenes estadounidenses, europeas, latinoamericanas y obras hechas por los mismos escritores de *graffiti* quienes aprenden a publicarlas por este medio para darse a conocer en todo el mundo y también fomentar la comunicación entre los miembros de esta comunidad global.

La mayoría de los enlaces de interés en estas páginas electrónicas corresponden a sitios con información de raperos, revistas hiphoperas, los mejores mezcladores de música y alguno que otro sitio sobre patinadores callejeros.

A diferencia de otros países, la mayoría de los grafiteros mexicanos novatos gustan de la música *ska*. Muchos de estos jóvenes antes de ser escritores de *graffiti* son patinetos y visten con pantalones y playeras holgadas, tenis anchos pero de suela muy delgada. Otros, después de empezar a rayar, gustan del *hip hop* y el *rap* por ser corrientes musicales que se relacionan con la historia del *graffiti* neoyorkino.

En mi investigación de los veinte entrevistados, quince escuchan *hip hop*, siete prefieren el *rap* y de ellos, cuatro no sólo escuchan o bailan este tipo de música sino que son raperos, es decir cantan, escriben sus canciones y hasta producen las pistas de música a computadora. Graban sus discos compactos y editan la presentación,

---

97 www.artcrimes.org, www.graffiti.org, www.bronxsidewalks.com/graffiti/whatisgraffiti.html, www.latimes.com, www.streetgands.com/graffiti, www.at149st.com/hpart1.html, www.krita.com, entre muchas más.

todo esto lo hacen en la casa de uno de ellos. Los raperos son el *Set*, el *Tizne*, el *Picues* y el *Riel* miembros del *crew AC*.

Aquí presento una improvisación rapera del grafitero *Crime* que cantó a capela un domingo de clases de *graffiti* en la parroquia de la resurrección, es un saludo enviado al grafitero *Set* del *crew AC*. En seguida una transcripción de la canción "Compitiendo" del rapero español *El ingeniero* y los *NS*, muy escuchado por el grupo de cuates grafiteros.

Free Style
Por el *Crime*
Yo, yo, yo... ajá… ajá..ajá… yeah
En a capela suena mi *freestyle* cantante
raperos mutantes
Cuando yo vengo aquí
estoy con el *Ober* improvisando
Tu sabes que vendo la bicicleta
Aquí estoy con mi rima puesta
Erecta, malinterpreta
Mientras tanto yo sigo,
prosigo la sesión y en el verso aniquilo hoy
Aquí estoy dando el *freestyle*
Un saludo para el *Set* es lo que hay
De este lado el samurai feudal
Que te trae *mc criminal*
No podrá parar jamás
Tu sabes que lo hago como el mago
Rólame un trago
porque la chela se está acabando
Estoy fallando pero no paro
porque el *Sear* se me queda viendo
Con su visera de tribal
Esto es lo que hay
Dando *hardcore* en el barrio
Tú sabes de quién me refiero hijo de perra
En el micrófono te digo la neta son cosas y soy el más sincero....

Compitiendo
Por *El Ingeniero* y los *NS*

Sí... ajá... con *El Ingeniero*.. compitiendo, *NS*...
Jugando con limpieza pero con destreza ágiles
movimientos de limpieza sin ser frágiles
Sabéis que éste no tropieza desde años atrás vengo
con mis rimas y mi gente, esto es todo lo que tengo
caminando con dos ases tatuadas en mi piel
acompañado por el micro como un perro fiel
sigo el camino que la vida me prepara
tantos puños y patadas tuvo que esquivar mi cara
tengo las cosas claras qué más puedo decir
soy el faquir me pinchas y me pinchas lo puedo resistir
vivir es la misión sobrevivir es mi trabajo
mi historia es una noria ahora arriba y ahora abajo
y viajo con billetes de tercera clase
teniendo que esperar a que la clase alta pase
pero ya no existen leyes ni reyes que me aten
policías que me atrapen ni pistolas que me maten
mi única meta es llegar a ti tocarte
abrazarte con mi arte conquistarte iluminarte
y si quieres pelearte pues tendré que ganarte
y si decides sumirte juntarte pues adelante.

Es la misma vieja historia el mismo jodido juego
vivimos compitiendo tu golpeas yo golpeo
siempre son los mismos trucos que de nuevo
se repiten *hip hop* vida vida *hip hop* compite.
(Coro una vez más)

Quién tiene más artes escondidos en la manga
quién es limpio quién real quién falso quién veraz
soy el científico loco investigo la esencia de esta mi ciencia
siempre ganando las batallas aunque siempre sin violencia
mira la resistencia la potencia
la causa es el trabajo el triunfo la consecuencia
esto es *rap* no delincuencia
entiendes comprendes méndez
estudia las lecciones de *NS* a ver si aprendes
porque al sacar yo mis rimas las tuyas se derriten
venga juega ven compite

(Coro 2 veces)

Unos hablan otros callan unos crecen otros falla
unos preparan la mecha otros estallan
unos suben otros bajan y otros terminando en caja
al rato cuando todos se relajan.
Es simple la vida es competición desde la escuela
desde que alguien en la clase tenía los mejores lápices de cera
hoy la clase se mantiene en pie y mira al que vuela
y aplauden al que más lejos del suelo lleva su suela
al que no necesita de abuela
al que deja su huella marcada para cuando muera
rimas dolorosas comparables al peor dolor de muelas
no vuela que apesta a fiestas a polvo a fiestas lo digo aunque te duela
vuela lo más alto que puedas
tú único horizonte seguirán siendo mis suela
ni vieja escuela ni nueva, lenguaje roto mi única escuela
cabalgas el ritmo pero te clavas mis espuelas
la libera verdadero como sea la duela
competición en el *rap* y en la vida es lo que hace que yo me mueva
obsesión por la competición puede dejar secuelas
cuando veas que todos corren tú atrás te quedas
complejos de inferioridad en tu mente se cuelan
ruedan los malos pensamientos que jodan a los cientos de jugadores
que nunca juegan

competición ción ción ción competi ción ción compe ti ción ción...
(12 veces)

Como se observa la letra de la improvisación del grafitero rapero *Crime* es un relato de todo lo que el autor está viviendo en ese momento. Hay una mezcla de sentimientos por un lado el reconocimiento de los amigos que observan y participan de su performance y por otro la ovación de sí mismo como *MC* (maestro de ceremonias) que presenta al cantante de *rap*, es decir, se presenta a sí mismo. En el transcurso de la canción se aplaude por continuar improvisando y no cometer errores al rimar las terminaciones de la lírica rapera.

Asimismo la canción de los famosos raperos españoles que es una producción muy trabajada, denota posturas políticas, resistencia y crítica a las estructuras sociales desiguales. Ésta invita a la competencia rapera sin violencia, basada en la agilidad de la mente de cualquier rapero para improvisar rimas y hablar de los sentimientos en cuando a su propia vida, a las experiencias personales y compartidas en torno a las desventajas y subordinación y las formas de combatirlas o bien resistirlas.

No obstante existen grafiteros que gustan de otro tipo de música. De los entrevistados más novatos, la mayoría prefieren escuchar y bailar *ska*, mientras que el único veterano entrevistado odia este tipo de música y prefiere el *hardpunk, rock, heavy metal* y *hardcore*. Solamente uno de los grafiteros dijo escuchar música oscura: *dark* y este joven es quien más utiliza en sus producciones los colores oscuros y pinta sobre temas fúnebres.

Dos de los entrevistados empezaron patinando en centro comerciales y pistas de patinaje en Polanco. Después de ver que en las rampas y en los barandales habían muchas firmas ellos empezaron a rayar. Dos de todos los grafiteros conocidos son *b.boys*, chavos que bailan *break dance* en la calle, en plazuelas y que practican cotidianamente en grupo sus pasos y acrobacias.

En seguida, doy a conocer una tabla de identificación y certificación de los jóvenes entrevistados en donde se puede observar su placa, la pertenencia a distintos colectivos, la edad, la escolaridad, la ocupación, la preferencia musical y el motivo por el cual empezaron a pintar.

Tabla II. Identificación grafitera.

Nombre	Placa	Significado		Año de inicio y forma de inscripción al mundo del *graffiti*		C[?]	E[?]	NA[?]	Tipo de música	Trabajo
Orlando	*Killer*	Asesino de paredes.	*LEP,FUNE RWSA,*	1987	Tatuando con cuates que pintaban *graffiti* y que ahora veteranos.	L	27	B	*Heavy metal, punk rock y dark. Hardcore*	Aerografista
Víctor	*Kopia*	Copias Xerox, una copia de algo.	*FUNE, RWSA, ARZ*	1998	En la secundaria con cuates.	L	20	P	*Dark. Corcovado.*	Dibujante
Emanuel	*Sear*	Las letras que más le gustan al pintar.	*DID, FUNE, PK, DNS*	2000	En la secundaria por hacerle la competencia a cuates que ya pintaban.	A	18	B	*Hip hop y electrónica: psyco.*	Aerografista
César	*Ober*	Las letras que le gustan.	*DID, PKS*	2000	Con sus cuates rayando en los baños de la secundaria y rayando en su cuaderno.	I	18	S	*Electrónica: psyco y hip hop*	No trabaja
Víctor Hugo	*Doper*	Dopado, drogado, aunque él no se droga.	*KS,FUNE*	1997	En sexto de primaria por influencia de sus primos.	L		B	*Electrónica, dance y pop.*	No trabaja
Pedro	*Drawer*	Cajón. Su cuate le escogió la placa que usaría.	*KS,FUNE*	2002	Porque un cuate grafitero le dijo y porque veía que todos pintaban, porque era la moda.	A	13	S	*Ska*	No trabaja
	Keno	Keriendo Expresar Nuestro Otro Estilo Contra la Represión KENOECR pero le recortó a KENO.	*KS,FUNE*	2002	Porque los cuates pintaban y a él le gustó.	A	14	S	*Metal*	No trabaja
	Obles	Sacó el nombre de las envolturas de obleas.	*KS,FUNE*	2002	Lo invitaron.	A	14	S	*Ska, punk y reggae.*	No trabaja
Cristián	*Dócil*	Calmado, relax y sensible.	*LEP, JA*	1997	Ya sabía dibujar y un cuate lo invitó a su *crew*. Además porque bailaba *break dance*.	L	20	P	*Merengue, hip hop, disco.*	Aerografista
Gabriela	*Farsa*	La farsa de la vida, porque todos tenemos dos caras.	*DNS*	1998	Para demostrar que las mujeres también pueden hacer cosas chidas.	L	19	P	*Rap y hip hop*	Promotora de Ventas
Monserrat	*Astra*	De la marca de autos, un amigo le escogió el *tag*.	*13E*	2000	Por gusto y emoción.	I	16	P	*Rap y hip hop*	No trabaja
Miguel	*Set*	Dios de la distracción.	*AC*	1996	Por el patinaje y ahí todos pintaban las rampas.	I	24	S	*Rap y hip hop*	Reparador de zapatos en la empresa de su padre.
Ricardo	*Picues*	Viendo las letras que más le gustaban, las juntó y acomodó hasta que quedó su clave lista.	*AC*	1999	Por admiración a otros grafiteros y gracias a un amigo de la secundaria que le enseñó a salir a las calles.	I	19	P	*Rap y hip hop*	Supervisor de meseros en un restaurant
Alfredo	*Tyrek*	Escogió las letras que le gustaban.	*AC*	1996	Patinaba y después empezó a pintar.	I	25	P	*Rap y hip hop*	Empleado.
	Riel	Por los carriles de las vías del metro.	*AC*	1996	Por ganar prestigio.	I	24	U	*Rap, hip hop, psyco.*	Mesero en un cibercafé.
Tizne	*Tizne*	Por su color de piel, le decían negro en la secundaria. El inicio Tiz es porque sigue siendo negro, pero la terminación ONE es porque es un ganador.	*DNS*	1996	Por el bailaba *break dance* y saliendo de la secundaria encontró a cuates que pintaban y bailaban.	I	21	P	*Rap y hip hop*	Empleado de restaurant
César	*Hueko*	Algo vacío.	*BSNC, TVA*		Porque sus cuates lo hacían	I	19	P	*Hip hop*	Empleado
Hiram	*Reak*	Letras que le gustan.	*BSNC, EKR*		Porque era la moda pero ahora piensa que es una manera alterna de vivir.	A	22	P	*Hip hop*	Pintor de mantas
Israel	*Exito*	El éxito que te da el *graffiti*.	*FRH*		Por delimitar territorio y ganar prestigio	I	25	P	*Hip hop*	Comerciante
Edgar			*FRH*		Por la necesidad de manifestar y no quedarse callado.	A	22	U	*Rap. Hip hop, pyso, rock, heavy, punk,*	Educador ambiental.

6.2. Tipos de grafitero y tipos de *crews*.

[?] **C: condición (L: legal, I: ilegal y A: ambas)**

[?] **E: edad**

[?] **NA: nivel académico (B: bachillerato, P: Preparatoria y U: universidad)**

La clasificación de distintos jóvenes en la investigación de campo trajo como resultado la elaboración de una tipología del sujeto grafitero, así como el reconocimiento de *crews* particulares.

Grafitero por moda. Es quien pinta por imitación a los demás. La mayoría son niños estudiantes de primaria o adolescentes de secundaria que por llamar la atención de sus compañeros utilizan el aerosol como herramienta que les simboliza valentía, travesura, liderazgo y emoción.

Grafitero artístico. Es el joven que después de haber pintado de manera ilegal y haberse hecho famoso, se prepara constantemente para realizar obras más complejas y destacar en el ámbito artístico. La formación personal pesa sobre la convivencia grupal, sin embargo, el joven reivindica de manera implícita el papel del *graffiti* como arte urbano.

Se interesa por indagar acerca de los orígenes del *graffiti*, presume de una plena conciencia de los fenómenos sociales y regularmente pinta sobre temas que son de interés social. Es decir, su público se amplía de una comunidad cerrada con cogidos específicos a la sociedad en general, por lo que le interesa lo que opinen todos acerca de sus creaciones artísticas. El propósito del grafitero artístico es ser popular mediante el reconocimiento de la calidad de sus obras.

Grafitero vándalo. Es quien pinta firmas, sucios o *scratch* de manera exagerada y siempre raya transgrediendo propiedad ajena. No le interesa más que, atascar todo espacio en blanco y ser visto por quienes pintan o no. Su objetivo es ganar prestigio por medio de la cantidad de espacios ocupados.

Resulta necesario aclarar que estas condiciones pueden estar mezcladas, ya que existen grafiteros que pintan de manera clandestina y también legalmente, interesándose en el arte y el vandalismo a la vez. De acuerdo a sus intereses estos jóvenes conforman grupos de distinta índole. Los hay mixtos, femeniles, varoniles, de *taggers* o pieceros.

Los *crews* ilegales, se pueden dividir en dos. Los *crews* de *taggers* que solo se dedican a firmar, *scratchear* o rayar y a pegar etiquetas y los *crews* de pieceros que sólo

se dedican a hacer producciones que se caracterizan por poseer poco tiempo para su elaboración, no cuentan con una gama amplia de colores pero sí mezclan mucho más que los *taggers* aunque menos que los caricaturistas o los muralistas. Los grafiteros que se congregan en colectivos de pieceros se especializan en los estilos bomba, delta, vomitados y tribal.

En ambos casos, sus obras tienden a permanecer poco tiempo por las agresiones ambientales, la poca aceptación de la población y los tachones de otros colectivos. Los jóvenes de los *crews* ilegales siempre consiguen su material a costa de los padres, obviamente sin que éstos se enteren. También intercambian algunas pertenencias por latas de aerosol o bien las roban.

Los *crews* de legales son más libres. Esto quiere decir que sus elementos se pueden especializar en distintos estilos, sin embargo, hay quienes gustan más de las caricaturas otros de los murales y otros más del realismo.

La hibridación de estilos y técnicas puede encontrarse más explícita en estos *crews* legales que en los ilegales ya que tienen tiempo para experimentar y practicar sus técnicas. Quienes son legales, la mayor de la veces, obtienen apoyo económico, o reciben el material que utilizarán en sus obras. Cuestión que les permite visualizar al *graffiti* como un modo de vida, es decir, una forma en la que pueden obtener remuneración por cualquier trabajo que ellos realicen y que esté relacionado con el *graffiti*.

Tabla III. Producción grafitera

***Graffiti* legal**			***Graffiti* ilegal**		
Dispone del tiempo necesario para su elaboración. Invita al perfeccionamiento de las habilidades artísticas. En ocasiones, es socialmente aceptado y hasta admirado. Pone en duda las raíces del *graffiti*, ya que su condición original es la ilegalidad.			En su realización, carece de tiempo pero provee de emociones fuertes. Transgrede el orden social. Corrompe los límites establecidos socialmente. Es reconocido, por grafiteros ilegales, como algo atrevido y por la sociedad y los grafiteros legales, como vandalismo		
Estilos	Espacios	Herramientas	Estilos	Lugares	Herramientas
Producciones: Murales combinados con Piezas Piezas: Salvajes o *Wild style* Tridimensionales o deltas *Drops*, vomitados o *Throw ups* Caracteres Rostros Caricaturas Retratos Fotografía Paisajes	Escuelas Auditorios Iglesias Instituciones Casas Negocios Mantas Mochilas Playeras Sudaderas Pantalones Cuadernos Gorras Mesas Automóviles	Spray Aerógrafo Brocha Compresora Lápices Bicolores Estopa o trapos Agua Removedor Tiner Pintura vinílica Tela	Firma o *tag* Bombas o *bubbles* Sucios o *scratch* Etiquetas o *stickers* Deltas o 3d Vomitados o *throw ups* Tribal	Baños Casetas telefónicas Anuncios espectaculares Puestos de periódicos Transporte público Paradas de autobuses Respaldos de asientos públicos Avenidas Calles Postes de luz Barandales Ventanas Monumentos	Clavos Piedras de esmeril[98] o azúcar Crayolas industriales Plumones de tinta o aceite Aerosol Etiquetas adhesivas Ácidos
<u>Procedimiento</u> Pedir permiso al propietario o encargado de la barda Avisar al *crew* Negociar los botes con la persona que desea que su pared sea pintada Hacer los bocetos de acuerdo al tema y si es libre discutir sobre el tema que se piensa pintar. Repartir los botes según los colores del boceto. Acordar una hora y reunirse para trasladarse al lugar. Pintar con tranquilidad y precisión. Fondear, trazar, rellenar y detallar. Revisar la producción ver las otras piezas y afinar detalles.			<u>Procedimiento</u> Buscar un 'spot' de amplias dimensiones. Estudiar el lugar, es decir, por quiénes está vigilado y cuáles son los tiempos en que está más libre. Llevar un acompañante para que ayude a cuidar. Vestirse con ropa oscura y salir de noche. Llevar una mochila para cargar los botes o ropa holgada con bolsas para esconder el material. Pintar lo más rápido posible: introducirse al lugar sigilosamente, sacar los botes y acomodarlos, trazar, rellenar, recoger los botes y salir pronto pero sin correr para no despertar sospechas.		

[98] Roca negruzca compuesta de corindón, mica y óxido de hierro. Raya a todos los cuerpos excepto el diamante (DLE 1998:324).

6.3. La producción del *graffiti* legal.

De lo que se trata aquí es de señalar de manera puntal los pasos empleados en la producción de un mural.

Hacer un boceto. Es necesario tener una idea clara del dibujo, se requiere de lápiz, papel y goma de borrar para hacer el diseño, algunos colorean sus bocetos, otros solamente dejan a la imaginación las formas cromáticas.

Fondear la pared o muro en el que se pintará. Este paso es necesario para que se obtenga un buen resultado. Se pinta la pared de un solo color como base, regularmente es un cuadro grande que funcionará como fondo de toda la obra, muchos utilizan colores claros, como el blanco y amarillo.

Realizar los trazos. Es aquí en donde la habilidad del grafitero se pone en práctica. Del boceto hecho a lápiz, se pasa a la pared que será trazada con un aerosol de color claro para no dejar visible el trazo y así poder rellenar con colores más oscuros. Se utilizan colores ocre, lila, rosado o carne para hacer los trazos primarios que sólo servirán de guía para hacer una obra compleja con colores brillantes y más fuertes.

Combinar colores y cambiar válvulas. Si se cuenta con pocas latas y se necesita sacar otros colores el procedimiento hay que hacerlo unos treinta minutos antes de plasmar el color en la superficie. Suponiendo que se tienen color azul y amarillo, se puede sacar el color verde de la siguiente manera.

Se pone la lata con color amarillo dentro del refrigerador para lograr que la presión en el interior disminuya, mientras tanto la lata con color azul se expondrá al sol para calentara y lograr que la presión al interior aumente. Después de un rato se quitan las válvulas de ambas latas e inserta un tubito entre las dos a manera de conducto para que se mezclen los colores. Se presiona suave y firmemente, la caliente abajo y la fría arriba ya que la pintura fluirá hacia arriba. Si el tono de color no es el esperado se puede repetir el proceso para intensificarlo.

La combinación de colores que se va realizando en el momento mismo de la pintada se hace de la siguiente forma, primero se esparce un color oscuro y encima de

ésta uno más claro, pero siempre de la misma familia de colores, por ejemplo podría usarse un café y encima un blanco o amarillo o café claro para lograr un color de piel adecuado para el rostro de una persona. Además estas combinaciones son también utilizadas para dar sombras en el dibujo y así lograr el efecto de un fenómeno natural, como un destello, o los rayos del sol, también se pueden hacer los pómulos de una cara, las ojeras de un personaje, gestos, etc.

Las válvulas se cambian cada vez que es necesario rellenar espacios amplios, también cuando se va a delinear o cuando se necesita realizar un efecto específico, por ejemplo, brisear una superficie.[99]

Rellenar los trazos. Este paso consiste en tomar de manera adecuada una serie de botes de distintos colores que servirán para llenar de color los dibujos hechos. Ir rellenando los trazos implica saber teoría del color, es decir, identificar perfectamente qué combinaciones son necesarias para lograr cada color, saber cuáles son los colores básicos y cuáles los secundarios. Cuestión que permitirá ir pintando de una manera lógica, puesto que será necesario utilizar colores claros en ciertas zonas y oscuros en otras, o algunos primero y otros encima de éstos.

Delinear y cortar para detallar. El autor de la obra necesitará delinear los contornos, por ejemplo, de una letra, de un rostro, de los ojos o de la boca, es decir, cortar y resaltar algunos trazos iniciales. También es posible cortar colores de manera muy sutil para lograr una imagen más nítida y bella. En esta etapa se podrán colocar algunos destellos, brillos y luces que detallen o embellezcan la obra.

Firmar. Finalmente la obra está hecha, es momento de que el autor tome el aerosol y firme con su nombre artístico su obra. Puede en este momento escribir algún mensaje, dedicatoria o bien solo escribir su nombre de grafitero y el nombre del *crew* al que pertenece.

---

[99] Brisear es una técnica en la pintura del *graffiti*. Es esparcir la pintura pero de manera tenue y abierta, dejando una cubierta muy sutil que permite visualizar la mezcla con el color del fondo. Esta técnica también se usa para la combinación muy fina de colores y no se dejan ver los quiebres entre un color y otro

6.4. Material, tiempo y dinero invertidos.

Estos tres recursos dependerán del tipo de producción que se va a realizar y del estilo artístico del grafitero. Regularmente para una obra pequeña es necesario un bote, ya que solo se firmará el nombre del grafitero en cualquier muro. Sin embargo, los jóvenes que solo firman, se surten de crayolas, plumones, ácidos y etiquetas para asaltar cualquier espacio en blanco.

Entre tres y cinco latas de aerosol son las indicadas para realizar una bomba pequeña, estamos hablando de hacer letras sencillas en forma gruesa, infladas, como en forma de nubes, pero de tamaños gigantescos. Su tamaño oscila entre metro y medio de alto por un metro de ancho, hasta los tres metros de alto por cuatro o cinco de ancho y éstas tienen que estar rellenas.

Cada lata cuesta alrededor de $35 pesos y los jóvenes que pintan regularmente utilizan la pintura de marca Comex por ser la más barata y de mejor calidad. Otras marcas que usan para hacer sus trabajos son la Eco y la *Sherwim Williams*.[100]

Para salir a pintar ilegal se necesita de unos minutos. Esto puede ser en el trayecto de regreso a casa, o en el de ida a la escuela, trabajo o a alguna fiesta. Si el objetivo es pintar algunas piezas, entonces se necesita de dos o tres horas, depende del tamaño de la obra. Mientras un compañero cuida, el otro, se posesiona del espacio, brinca alguna barda o se cuelga de algún barandal y baja la mochila, acomoda los aerosoles y empieza a trazar el contorno de la pieza, luego la rellena y finalmente la corta o delinea para detallar.

Los colores que más utilizan los grafiteros son el rosa, amarillo, azul, verde y anaranjado. Colores brillantes y llamativos. Cuando utilizan el negro y blanco lo hacen generalmente para delinear y dar brillo o resaltar la producción.

[100] La mayoría de jóvenes prefieren la marca Comex por su calidad, pero de un tiempo a la fecha, las válvulas de los aerosoles vienen pegadas, evitando así el cambio de válvulas para los efectos necesarios en el momento de pintar, por lo que los jóvenes han alternado sus compras entre otras marcas.

Tabla IV. Estilos de *graffiti.*

Textual.	**Icónico.**	**Artístico.**
Están compuestos primordialmente por letras, palabras o enunciados. Aunque muchos de los escritos son muy cortos reduciéndose al pseudónimo, muchas de estas letras son dibujadas.	Son representaciones pictóricas, es decir, dibujos que requieren de trazos y detalles finos. Encierran un grado de complejidad extrema puesto que combinan diversos diseños y colores.	A lo largo de la historia del *graffiti* se han conformado tendencias artísticas o escuelas. Las más reconocidas, provienen de países extranjeros y hacen referencia a una particularidad en estas prácticas juveniles a niveles nacionales.
Tag o firmas: son letras encimadas que utilizan un color. Uno de los estilos de firmas más conocido es el flechero, que consiste en subrayar con una o varias flechas el pseudónimo del escritor. *Bombers, bubbles* o bombas: letras dibujadas como en forma de nubes. *Wilds* o salvajes: letras enredadas, alargadas, estiradas, puntiagudas que están sobrepuestas unas con otras por lo que son prácticamente ilegibles. *Throw ups* o vomitados: estilo de letra en el *graffiti* que se caracteriza por tener puntas en las terminaciones de los trazos, conexiones entre letra y letra, por lo que el pseudónimo del grafitero queda traslapado, alargado y con puntas por donde sea. Deltas o tridimensionales: éstas son particulares por sus efectos de tres dimensiones, observando varias superficies en cada una de las letras. Por lo regular son cuadras o redondas pero gruesas.	Realismo: representa figuras, objetos y personas tal y como son en la vida cotidiana. Un grafitero necesita de mucha especialización para lograr trazar de manera idéntica paisajes, rostros o fotografías. Muralismo: producciones monumentales que abarcan grandes extensiones de pared. Regularmente un mural lleva la autoría de varios grafiteros que se organizan para pintar sobre un tema específico aunque dándole un toque personal a cada una de las piezas que lo conforman. Los murales grafiteros, tienen como destino, llegar a los ojos de todo el público en general. Expresionismo: expresa los sentimientos y sensaciones del autor. Aunque se compone de dibujos éstos son muchas de las veces demasiado abstractos para el observador. Caricatura: dibujos o retratos que exageran y ridiculizan los rasgos faciales, corporales, de comportamiento y hasta de vestuario. El efecto grotesco es el objetivo final del autor.	Neoyorkino, estilo que se compone de letras muy unidas puntiagudas e inclinadas sutilmente hacia la izquierda. Parisino, se caracteriza por las letras anchas y separadas. Latinoamericano, es particular de las firmas monocromáticas, mensajes que "reclaman un lugar en la estructura social" y de murales compuestos de realismos y caricatura (Silva, 1986).[101]

[101] Héctor Castillo Berthier en su ensayo "Las paredes gritan: tags, graffitis, murales y pintas" hace un rápido esbozo de la presencia de *graffiti*s en varias ciudades del mundo y concluye que la tendencia de esta euforia juvenil "en las ciudades latinoamericanas el *graffiti* es más real y más cruento: habla de miseria, de la injusticia, de la represión, de niños vendiendo marginalidad, de sueños vendidos." (Berthier, 2003:4).

Conclusiones.

Estas reflexiones finales se presentan en dos momentos, el primero se refiere a los alcances logrados en la investigación así como las dificultades encontradas en el trabajo de campo, por lo que explica la posición del investigador, la mirada antropológica y las estrategias empleadas para acceder a los sujetos de investigación y, por lo tanto, a la información. El segundo momento expone de manera más analítica conceptos centrales en relación a la perspectiva teórica y los resultados de investigación, una especie de análisis conjunto entre los datos y los conceptos teóricos.

?? **De lo metodológico y personal:** la dificultad y los alcances de un investigador posicionado.

Siempre tuve claro que tenía que poner una distancia entre los sujetos de investigación y mi persona. Esto fue difícil, porque de inicio sentí un rechazo muy explícito, por ser mujer, por ser extraña y por no ser grafitera. Pensé en ensayar constantemente bocetos para que viesen mi interés por pintar, pero en realidad, mi interés era otro, el conocerles y no el yo volverme una grafitera.

Era obvio que aunque yo les hubiera explicado cuáles eran mis intenciones, no les quedaba claro para qué lo hacía, a quién le serviría. Después de unos meses la frase que utilizaban para referirse a mí era "aquí está la chava que está haciendo su tesis". Una estrategia que dio muy buen resultado fue el empezar a platicar abiertamente de lo que yo buscaba con el líder del grupo, *el Killer*.

Él era más grande del primer *crew* que yo contacté, el *FUNE*. El *Killer* tiene mucha experiencia, tiene más edad que yo y a decir verdad, gracias a él, quién movía a muchos de los chicos y quien además confió en mí, los demás se vieron abiertos a charlar conmigo. Es decir que, si los otros hubieran visto que el *Killer* no quería darme una entrevista, ellos quizás también se hubiesen negado.

Cuando la confianza se fue consolidando entre varios, cada vez que un nuevo *graffer* llegaba al *crew* o algún grafitero 'picudo' que yo no conocía los visitaba le preguntaban sin que yo lo pidiera, "¿no quieres salir en la tele, ella hace entrevistas?"y entre cotorreo y cotorreo, los chavos accedían. También me ofrecían presentarme a otros famosos y me invitaban a fiestas para ir a conocerlos.

Después de ocho meses de convivencia con los grafiteros, la amistad se volvió fuerte. Las visitas han cambiado y ahora son ellos los que vienen a mi casa y platican de sus vidas conmigo, me buscan frecuentemente y siempre me preguntan sobre mi vida personal, sobre mi familia, mis estudios y, sobre todo, me preguntan por mis amigas o hermanas, me reclaman por no presentarles a chavas guapas para ver si pueden conquistar a alguna.

Les he comentado de mis nuevos intereses de investigación[102] y me preguntan si voy a cambiarlos y dejar de frecuentarlos por chavas bonitas y de buen cuerpo, me piden que los invite cuando entreviste a las jóvenes para que ellos las conozcan.

A lo largo del trabajo de campo con grafiteros viví experiencias agradables y extrañas. Conocí lugares de la ciudad que ellos suelen frecuentar, terrenos baldíos, bares matutinos, preparatorias y otros sitios más.

Fue difícil adaptarme al modo de convivir en banda y en la calle, a escuchar y decir groserías sin pena frente a la gente adulta, aprendí también a beber cerveza entre todos, es decir, a pasarse la botella de caguama de boca en boca. Aprendí a dejar de tener miedo mientras ellos pintaban ilegalmente, a transar a la gente o a verle la cara a muchos y a burlarse de ellos.

Aprendí a no enojarme por las informalidades, me acostumbré a que me dejaran plantada y a escuchar que se burlaran de mí. Nunca pude quitarles esa visión fresa que los chavos tenían de mí. Suponían que yo siempre tenía dinero y que además tenía cierta obligación moral de invitarles u ofrecerles 'algo', comida, bebidas, pinturas, etc.

---

[102] Actualmente estoy realizando un proyecto de investigación que toca el problema de los cuerpos juveniles femeniles, en especial la transformación del cuerpo para su representación social.

Poco a poco fui entendiendo que las citas y .los encuentros entre ellos se daban en torno a lo que ellos les interesaba y no a lo que yo podría invitarles a hacer. Por eso las entrevistas siempre fueron realizadas en momentos en que ellos pintaban o cuando tenían las clases de aerografía en donde regularmente estaban jugando y echando relajo.

Para sentirme de la banda tuve que hacer muchas cosas, como ya he mencionado tuve que frecuentarlos mucho, ir a las clases de aerografía, empezar a tomar cerveza y a fumar cigarro, no fue un sacrificio, ya que he de confesar que lo disfrutaba si estaba con ellos.

Tanto mi actitud como mujer y mi lenguaje cambiaron drásticamente, tuve que volverme más ruda y olvidarme de los malestares en torno a lo que la mayoría de las 'niñas de ciudad' se quejan, p. e. mucha gente en el pesero, los piropos obscenos que le dicen a uno en la calle, los olores de la ciudad, las majaderías que se dicen entre ellos, etc. Sin embargo, ahora me es difícil seguir la tónica tan formal y recatada que utilizamos los estudiantes del CIESAS, puesto que mi carácter se ha vuelto más relajado y despreocupado.

Los instrumentos de investigación fueron de mucha utilidad, sólo dos de los propuestos no tuvieron buenos resultados i) los grupos focales y ii) el cuestionario dirigido a los padres de familia de los grafiteros. La informalidad de los chavos fue el reto más grande que tuve que enfrentar, puesto que para evitar que ellos me vieran como una autoridad yo tenía que respetar lo que ellos decían y decidían.

Si yo les hubiera ordenado o presionado a realizar cualquier actividad para obtener información, la amistad que tenía con ellos se hubiese fragmentado porque los grafiteros no toleran a alguien de fuera que les de línea, es decir, órdenes.

Así que las inasistencias a las reuniones a las cuales yo convocaba fueron un permanente problema por lo que mis peticiones a la realización de los grupos focales se desvaneció después de tres intentos. De la misma manera pasó con el cuestionario que enviaba a los padres de familia a través de los chavos, siempre me decían que lo

habían perdido o que la mamá estaba terminando de contestar, etc. sólo uno de los veinte que repartí me lo devolvió.

Las categorías de análisis con más potencia de explicación fueron i) la identidad juvenil grafitera ii) el contexto espacio-temporal y iii) las prácticas culturales. Con el trabajo de campo pude observar que la ciudad de México fue un espacio que si no determinaba, sí influía de gran manera en la dinámica juvenil de los grafiteros. Así que situar geográfica y temporalmente a estos chavos era también reflexionar en torno a situaciones de la vida cotidiana, escenarios del presente que se relacionan con estructuras y desarrollos sociohistóricos de la ciudad.[103]

La práctica del *graffiti* no sólo alude a una expresión divertida de las juventudes contemporáneas sino también a problemas sociales inmediatos. Así, de este trabajo se desprendió el hecho de que la presencia de los grafiteros y su expresión plástica en la ciudad de México pasa por la inclusión y la exclusión social y también por nuevas configuraciones espacio-temporales que marcan las pautas de las prácticas juveniles. Situaciones expresadas en la marginación espacial y la estigmatización social *vs* la integración cultural y generacional.

?? **De lo teórico**: la mirada reflexiva al finalizar el trabajo.

En el seno de estos vaivenes la construcción de identidades juveniles ha tomado nuevos rumbos. En nuestros días la cultura de la imagen significa un parteaguas intergeneracional, pareciera ser que el culto al texto ha sido reemplazado por el de la imagen y los hábitos del escuchar se han desplazado por los hábitos del ver, los viejos de hoy día escuchan más la radio que los jóvenes quienes enfocan sus intereses a lo visual, a lo escénico y muchas de las veces a lo superficial.

Por su lado, la habilidad de la industria cultural fundamentada en la apariencia, el color y la forma, mueve apremiantemente al consumo, innova y reconfigura conductas y actuaciones juveniles, transfigura y estiliza el espacio urbano

[103] Véase el apartado 'El arribo a la ciudad de México' del capítulo 4 en donde doy a conocer un recuento histórico del *graffiti* y puntualizo circunstancias contextuales en relación a esta práctica.

buscando la concepción de necesidades socioculturales en cualquier plano de la vida juvenil. Es así que el rol de la imagen como promotor de modas denota su capacidad de acción sobre el entramado social, dejando ver a los sujetos juveniles como consumidores compulsivos de apariencias y estilos.

Por ejemplo, el vestir 'guango' con playera holgada, sudaderas con gorras, pantalones de mezclilla flojos a la cadera dejando ver la pretina del *boxer* y el uso de tenis de piso, se vuelve una moda en México después del debut de películas estadounidenses que dramatizan a la juventud callejera y que son proyectadas en la mayoría de cines mexicanos alrededor de los 80.[104]

La película *Kids* es la que divulga en México el estilo de vida juvenil norteamericano basado en el goce de un prolífico tiempo libre o de ocio, en el consumo de distintas drogas como la mariguana, la heroína y las anfetaminas, así como la práctica del sexo sin protección y la despreocupación por el mañana. Muchos adolescentes y jóvenes citadinos son atraídos por las características de este estilo de vida y más aún por la 'facha' del joven norteamericano despreocupado y capaz de disentir con los estándares de vida.

Actualmente en la ciudad de México la presencia de los *skatos*, los *skateborders* y los *hip hoperos* se distingue del resto de las juventudes por su apariencia fundamentada en esta facha juvenil holgada.

Dentro de los colectivos juveniles quienes gustan de lo alternativo —experiencias riesgosas, *looks* estrafalarios, lecturas disidentes— se perfila el interés por crear 'actos de presencia' y edificar nuevas formas de vida en la cual sus espacios sean menos excluyentes y más libertarios.

Entre estos actos de presencia están, lo que Valenzuela Arce llama 'nuevas formas de comunicación' que están propiciando la aparición de rasgos compartidos en sus producciones y el uso de ciertos términos que no tienen fronteras nacionales y que construyen un lenguaje juvenil con expresiones universales.

---

[104] Para ver mayor información al respecto consultar la página www.graffiarte.org/el_monstruo/Pages Español

> ...el nuevo lenguaje juvenil combina palabras de diversos idiomas –principalmente de español e inglés—, así como del castellano antiguo... el cual se sincretiza con calós o jergas que se hablan en algunas regiones específicas o en barrios urbanos.[105]

La red comunicacional entre las juventudes es cada vez más sólida. El uso tanto de imágenes discursivas como de íconos particulares se ha expandido. Los vehículos de comunicación juvenil pasan a ser los muros de la calle, las esquinas de los barrios, los espacios virtuales, los cuartos electrónicos o los teléfonos celulares.

Mientras que sus formas de comunicación están fuertemente empañadas por la naturaleza y el entorno cultural —ofertas cambiantes, relaciones sociales fugaces, etc.— la propiedad efímera es la que moldea a toda forma cultural contemporánea, a toda práctica juvenil, a toda expresión comunicativa.

Ahora bien, otras formas de 'crear presencia' son el vestir de negro, con estoperoles, maquillajes pálidos, sombras y labiales oscuros, el vestir con los colores de la bandera jamaiquina para seguir la religión y estilo de vida rastarafian, el andar en patinetas, con viseras de lado y bermudas caídas y por supuesto, el transitar de madrugada o a escondidas para rayar zaguanes y avenidas.

Todo el mundo ha visto un *graffiti*, pero pocos saben qué es lo que ven. En la opinión pública hay una reducción del *graffiti* a la pinta monocromática y 'sin sentido' sin embargo, a lo largo de este trabajo se expuso la complejidad de esta práctica juvenil y mejor aún de los sujetos que se dedican a ella.

Una forma comunicacional que tiene la naturaleza de promocionar, exhibir y publicar la existencia del sujeto juvenil, y que al mismo tiempo está marcada por un contexto social cribado de flujos de información y circulación citadina apoyados en la iconografía. El grafitero busca una puesta en escena, en donde todas las cámaras estén enfocando su producción.

> La producción cultural de nuestro tiempo, sea cual sea, participa de estas constantes concretas de auto exposición y publicidad, de exaltación y atractivo simbólico del objeto y

[105] Periódico **El Financiero**, sección Sociedad "Alertan investigadores sobre el nuevo lenguaje de los jóvenes", Lunes 27 de enero de 2003, p. 62.

> del signo ya unidos, que llevan implícitas nuevas formas de comportamiento social y de producción creativa.[106]

La necesidad de llamar la atención del espectador urbano generalmente móvil, se origina en lo impersonal de las estructuras sociales urbanas, en la soledad y anonimato citadino en que se encuentra el joven. Así que, crear una forma expresiva contenida de innovación estética, hibridación cromática y proposición semántica proporciona, aunque sea por segundos, de atención y libertad.

Los espacios dentro de estas urbes que antes no existían, espacios privados y virtuales dentro del macroespacio público, responden a interpelaciones de ansiedad y necesidad inmediata.[107]

Espacios de convergencia efímera, en donde confluyen los transeúntes, vacíos de significado y atiborrados de textos e imágenes son hoy, los más comunes en la ciudad de México. 'Espacios del anonimato' o 'no lugares' propone llamarlos el antropólogo Augé para referirnos a esos nuevos espacios en donde no se inscriben relaciones sociales duraderas.

> ...ni la identidad ni la relación ni la historia tienen verdadero sentido, donde la soledad se experimenta como exceso o vaciamiento de la individualidad, donde sólo el movimiento de las imágenes deja entrever borrosamente por momentos, a aquel que las mira desaparecer, la hipótesis de un pasado y la posibilidad de un porvenir (Augé, 1992:22).

Dentro de estos 'no lugares' los individuos se mueven sin relacionarse ni negociar nada, pero obedecen a un cierto número de pautas y códigos que les permiten guiarse cada uno por su lado. Estos 'no lugares' se trastocan y por eso tienden a ser similares; los cajeros automáticos se parecen a las gasolineras exprés, los aeropuertos a los supermercados (Augé, 1992).

Todos estos 'no lugares' tienen una lógica consumista que reproduce los mismos patrones de diseño de la imagen tanto en México como en China, mientras

---

[106] Cuenca, Álvaro,"Graffiti para promocionar" en *Revista Graffiti Arte Popular*, No.11, Editada por Corporativo Mina, México, 2003.

[107] Un espacio privado puede ser el cajero automático, un espacio virtual una conversación electrónica o chat y el macroespacio público todo lo que no sea el domicilio, guarida o hábitat.

tanto el individuo quien utiliza estos 'no lugares' para transitar de un lugar a otro, para obtener un servicio, para adquirir alguna mercancía; pierde de vista que su libertad en el espacio urbano está condicionada a su capacidad de consumir.

Michel De Certau en su libro "La invención de lo cotidiano" explica las artes de hacer del actor social como micro-estrategias inventadas para superar el rol receptor pasivo y llegar al de agente social. Para lograr entender la composición del tejido social Certau toma las nociones producción-consumo como forma análoga del binomio escritor-lector exponiendo así la manera en que el individuo pasa desapercibido dentro del círculo vital.

Justamente el individuo es un lector o bien un consumidor porque es un 'inquilino' en la cuadrícula perteneciente al productor, en este caso, la industria cultural global como dueña-expropiadora de toda producción cultural convierte a los jóvenes en lectores-consumidores de formas de convivencia, modas, estilos de vida, universalmente 'aceptadas' o 'divulgadas como las mejores'. [108]

De esta manera el individuo es un ser 'desposeído e invitado' que se encuentra entrando y saliendo en un territorio que le es ajeno, por lo que su creatividad resulta esencial para elaborar estrategias de acción y producción en el laberinto económico neoliberal (De Certau,1996).

Para De Certau el productor realiza y dicta las 'estrategias' mientras que los consumidores inventan las 'tácticas' para moverse dentro de la cuadrícula, por ello las prácticas cotidianas responden diariamente a diversas formas del 'arte de hacer'. Difiero un poco con esta conclusión ya que pienso que los actores sociales no sólo son capaces de inventar tácticas sino de producir estrategias a la par de políticas neoliberales, ya que la producción se encuentra inmersa en una constante oscilación de poderes e innovaciones entre los sujetos y las estructuras.

De manera atinada la propuesta de Certau cumple con el objetivo individual de encontrar el 'arte de manipular' discursos hegemónicos jugando a ser un

[108] En De Certau, la cuadrícula puede ser entendida como el sistema si no opresor, si hegemónico en que se vive. Es la estructura social dictadora de patrones económicos y pautas de consumo cultural.

consumidor pasivo pero consciente de las lógicas comerciales para sí poder resemantizar cualquier producto consumido y reutilizarlo de maneras no convencionales sino propositivas.

Por todo ello creo que la única forma de participar como autor y dejar de ser anónimo, de emanciparse personalmente y colaborar en la transformación de lo cotidiano es reapropiándose del sistema producido, en el caso de los jóvenes, reapropiándose de los espacios públicos y expropiando los privados, innovando con creaciones de consumidores, en el caso de los grafiteros, alterando la comunicación visual y estética en la ciudad.

En suma, se trata de utilizar el lenguaje y espacio de los poderosos para revelar desacuerdos y realizar pequeñas prácticas de resistencia, es decir, elaborar lenguajes de contención que encierren otras lógicas discursivas y repriman a las hegemónicas pero que también dialoguen con ellas sólo para expropiar sus debilidades.

El *graffiti* como fenómeno transgresor constituye una de las expresiones sociales juveniles que más evidencia el malestar o incomodidad juvenil ante situaciones dominantes. Transgredir el orden social, el visual y el espacial es violentar al 'otro'.

El *graffiti* como movimiento estético suburbano es una de las expresiones artísticas más importantes de este siglo porque desde su aparición, su desarrollo plástico, su estilo trascendente de ideas convencionales de la industria publicitaria y su expansión territorial, ha sido inigualable.

El *graffiti* como elemento identitario es una práctica juvenil que permite la congregación de individuos que emplean su tiempo libre en la combinación de colores, en el dibujo de letras, en la elaboración de mensajes, y en general, en la planeación de 'actos de presencia' que toman lugar en cualquier parte de la metrópoli. Como elemento identitario, el *graffiti* también provee de la creación de espacios alternativos que no tienen mucho que ver con el espacio físico sino más bien con lo simbólico de sus relaciones.

Por todo ello creo que es necesario situar a cualquier objeto de investigación en un plano global-local, para analizar las experiencias cotidianas e interacciones sociales en relación a los espacios compartidos y traslapados económica, tecnológica y virtualmente.

Para lograr lo anterior teórica y metodológicamente, tendríamos que situar por un lado a la ciudad de México como una global, es decir, como un espacio urbano incluido en un panorama determinado por tensiones económicas y disturbios estructurales.

Por otro lado ver a la metrópoli defeña como un contexto local tamizado de prácticas socioculturales que edifican y transforman el espacio vital. Situación que permite visualizar el enlace entre el sistema y la cotidianidad juvenil, en donde las identidades colectivas se conforman y reconfiguran diariamente. En este sentido, las subjetividades de los actores sociales interaccionan y se integran, formando personalidades e identidades de acuerdo al contexto que los rodea (Tamayo, 1998).

Así es que la explicación de una dinámica cultural particular inmersa en una nueva organización del sistema social —en este caso la dinámica grafitera— identifica al tiempo instantáneo y al espacio infinito como los factores esenciales que reconfiguran las lógicas juveniles, basadas en la preocupación de la rapidez de las impresiones, la participación espontánea y las imágenes discursivas.[109]

La discusión teórica de la Antropología global contemporánea que aborda el estudio de grupos e individuos globales, resulta útil para entender a las juventudes como colectividades urbanas locales que responden en lo cultural a procesos de nuevo orden económico mundial. [110]

---

[109] Las imágenes condensan y codifican mensajes, textos y discursos. Ayudan a circular ideas en forma digeridas, ahorran tiempo y lucen más.

[110] Antropólogos que discuten las dimensiones global-local, son Ulf Hannerz y Michael Kearney además del geógrafo David Harvey. Kearney aborda el desarrollo de la Antropología de la globalización y el transnacionalismo afirmando que mientras "... los precursores de la teoría global se centraron en aspectos económicos de la producción, tratados, colonialismo e imperialismo, la Antropología global contemporánea está innovando teorías de la cultura, organización social e identidades de personas y comunidades globales y transnacionales" (Kearney, 1995:551).

La lectura que David Harvey (1998) realiza en torno al tipo de sujetos que la flexibilización laboral de la era posmoderna produce, nos ayuda a exponer que frente a la compresión espacio-temporal en la sociedad humana surgen individuos centrados en valores y virtudes de la instantaneidad.

Por último, los *crews* de grafiteros al igual que otras juventudes hacen uso de lo efímero y lo instantáneo intensificando el sentido de sus experiencias, pero a su vez haciendo ver el rechazo a la desigualdad, a la cooptación de sus libertades y por supuesto, a la marginación social que viven diariamente.

Como hemos visto los jóvenes grafiteros utilizan el espacio urbano para perpetuar sus producciones y sus colectividades. Sus integrantes son tan móviles que en espacios diametralmente diferentes y además lejanos de la ciudad viven, trabajan, pintan, estudian y se divierten pero también comparten códigos y señas particulares, visiones de mundo y comportamientos que los hace compatibles.

En un ámbito global –sociedad mundializada o ciudad fragmentada—lleno de contradicciones y abierto a intercambios económicos mundiales como lo es la ciudad de México, los grafiteros construyen formas de vida particulares, encontrando afinidades con otros para congregarse localmente. [111]

Este estudio da la pauta al análisis de las identidades juveniles con estilos y discursos posnacionales pero con emblemas, valores y costumbres específicos en donde se hacen evidentes las características del entramado social de las últimas décadas, y en donde la heterogeneidad de los sujetos juveniles perpetua la constante reelaboración de significados y símbolos particulares identitarios.

Concluyendo, es importante señalar las características del sujeto juvenil que la flexibilización laboral en esta era posmoderna construye. Para el caso específico mexicano, los jóvenes urbanos del defeño metropolitano están creando identidades flexibles pero también visibles.

---

[111] En esta discusión coincidimos con el antropólogo sueco Ulf Hannerz quien afirma que "Las ciudades mundiales son lugares en sí mismos y también nodos en redes; su organización cultural envuelve relaciones locales como también transnacionales" (Hannerz, 1993:69).

Esto quiere decir que el sujeto juvenil frente a la internacionalización de su juventud, a la difusión masiva de sus emblemas y gustos, a la homologación cultural del ser joven, encuentra la manera de diferenciarse y otorgarse un lugar como integrante de una sociedad: practicando su juventud como una que se halla varada en el tiempo, extendiendo e intensificando el sentido del presente a un estado juvenil y no a una etapa transitoria (Reguillo, 2000).

El joven exacerba su individualidad utilizando diversos mecanismos, se modifica el cuerpo y lo transforma en uno llamativo, se disfraza de personajes y crea actos de presencia, compite con otras y entre otras juventudes por ganar esos espacios que le han sido negados, por virar los ojos de quienes lo han ignorado y de esa forma, el joven urbano de la era posmoderna se otorga el "acceso a una ciudadanía cultural que no se define mediante actos jurídicos, sino que se experimente como el derecho a la igualdad en la afirmación de la diferencia" (Reguillo, 2000:24).

Bibliografía.

Anderson, Benedict, Comunidades Imaginadas: Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo, México, Fondo de Cultura Económica, 1993.

Anthony Appiah, Kwame, and Henry Lous Gates Jr. (ed.), The dictionary of global culture,Vintage Books edition, USA, 1999.

Aúge, Marc, Los no-lugares. Espacios del anonimato, Gedisa, España, 1992.

_____, "Sobremodernidad: del mundo de hoy al mundo de mañana", *Memoria*, Núm. 129, México, 1995, pp. 10-80.

Bailey, Gordon and Noga Gayle (ed.), Sociology. An introduction: from de classics to contemporary feminists, Oxford University Press, London, 1993.

Barfield, Thomas (ed.), Diccionario de Antropología, Siglo XXI, México, 2000.

Barth, Fredrick, Los grupos étnicos y sus fronteras: la organización social de las diferencias culturales, FCE, México, 1976.

Batallion, Claude, Las regiones geográficas en México, Siglo XXI, 1969.

Berthier Castillo, Héctor, "De las bandas a las tribus urbanas. De la transgresión a la nueva identidad social", *Desacatos Revista de Antropología Social*, Revista cuatrimestral, Primavera-Verano, 2002, pp. 57-71.

_____, "Las paredes gritan: tags, graffitis, murales y pintas" en www.graffitiarte.org/articulos, 2003.

Bokser, Judith y Alejandra Salas-Porras, "Globalización, Identidades Colectivas y Ciudadanía", *Nacionalismos e Identidades Culturales, Revista Política y Cultura*, UAM-X, Núm. 12, México, 1999, pp. 25-52.

Castleman, Craig, Getting Up: Subway Graffiti in New York. New York, New York: The Massachusetts Institute of Technology, 1982.

_____ Los graffiti. Hermann Blume. Madrid, 1982.

Castells, Manuel, La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red, Vol. I, Siglos XXI, México, 1999.

Chalfant Henry y Cooper, Martha. Subway Art. New York, New York: Henry Holt & Co, publisher, 1985.

_____ y James Prigoff, Spraycan Art, Thames & Hudson, New York, 1987.

Cruz Burguete, Jorge Luis, Identidades en fronteras, fronteras de identidades. Elogio de la intensidad de los tiempos en los pueblos de la frontera sur, COLMEX, México, 1998

Cuenca, Álvaro,"Graffiti para promocionar" en *Revista Graffiti Arte Popular*, No.11, Editada por Corporativo Mina, México, 2003.

De Certau, Michel, La invención de lo cotidiano 1: Artes de hacer, Universidad Iberoamericana, México, 1996.

De Diego, Jesús, La estética del graffiti, Departamento de Historia del Arte, Universidad de Zaragoza, 1997 en www.positivos.com

Díaz Cruz, Rodrigo, "La creación de la presencia. Simbolismo y *performance* en grupos

juveniles" en Nateras Domínguez, Alfredo, *Jóvenes, culturas e identidades urbanas*, UAM-I/Miguel Ángel Porrúa, México, 2002, pp. 19-41.
Diccionario de la Lengua Española, Real Academia Española, Vigésima Segunda Edición, 2000.
Diccionario de la Lengua Española, Océano Práctico, Editorial Océano de México, México, 1998.
During, Simon (ed.), The cultural studies reader, Routledge, London, 1993.
Erikson, Erik H., Identidad: juventud y crisis, Madrid, España, Taurus Ediciones, 1984.
_____, Sociedad y adolescencia, S. XXI, México, 1997.
Feixa, Carles, La tribu juvenil. Una aproximación transcultural a la juventud, Edizioni L'Occhiello, Torino, giugno, 1988.
_____, "Tribus urbanas y chavos banda. Las culturas juveniles en Catalunya y en México" *Nueva Antropología*, Revista de Ciencias Sociales, núm.47, México, 1995, pp. 71-93.
_____, El reloj de arena. Culturas juveniles en México, SEP y Causa Joven, México, 1998.
_____, (et. al.), Movimientos juveniles en la Península Ibérica. Graffitis, grifotas, okupas, Ariel Social, España, 2002.
Figueroa, Fernando, La calle como espacio extraoficial de comunicación y expresión estética: Del adoquín al aerosol. Ponencia presentada el 21 de abril de 1998 en las Jornadas de Historia del Arte Contemporáneo 1968-1998: 30 años de contracultura, celebradas en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.
Flores, Juan, "Rap, graffiti y break. Cultura callejera negra y puertorriqueña en Nueva York", Cuicuilco, No. 17. México, abril-junio de 1986, pp. 34-40.
Foote Whyte, William (1973), Street Corner Society. The social structure of an italian slum, The University of Chicago Press, EUA.
Gaytán Santiago, Pablo "Sombras cromáticas en el archipiélago urbano. Pintas, Tags, Graffiti" *Revista de Estudios Sobre Juventud*, Nueva Época, Año 4, No. 11, 76-103, 2000.
Giddens, Anthony, Crítica a la posmodernidad, 1999.
_____, y Will Hutton (ed.), En el límite. La vida en el capitalismo global, Tusquets Editores, España, 2001.
Giménez, Gilberto, "La identidad social o el retorno del sujeto en sociología" en Identidad, III Coloquio Paul Kirchoff, UNAM, México, 1996.
Hannerz, Ulf, Transnational Connections. Culture, People and Places. Routledge, Lonson and New York, 1996.
_____, Cosmopolitans and Locals in World Culture en Theory, Culture & Society, SAGE, London, Newbury Park and New Delhi, 1990, 7:237-51.
Harvey, David, La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural, Amorrortu editores, Argentina, 1998

Jary, David and Julia Jary, Dictionary of Sociology,Harper Collins Publisher, Great Britain, 1995.

Jóvenes e Instituciones en México 1994-2000. Actores, Políticas y Programas, SEP-INSTITUTO MEXICANO DE LA JUVENTUD.

Kearney, Michael, The local and the global: the Anthropology of Globalization and Transnationalism, en Annual Review of Anthropology, 1995, 24:257-65.

Méndez y Mercado, Leticia Irene, coord.. Identidad: análisis y teoría, simbolismo, sociedades complejas, nacionalismo y etnicidad. III Coloquio Paul Kirchhoff, UNAM, México, 1996.

Morin, Edgar, La methode, Paris, Seuil, 1980.

Maffesoli, Michel, El tiempo de las tribus. El declive del individualismo en las sociedades de masas, Icaria Editorial, Barcelona, 1988.

Marciel, David R., El Bandolero, el pocho y la raza. Imágenes cinematográficas del chicano, UNAM- The University of New México, 1994.

Mead, Margaret, Adolescencia, sexo y cultura en Samoa, Barcelona, Planeta, 1985.

Medina Carrasco, Gabriel, (coord.)Aproximaciones a la diversidad juvenil, Colmex, México, 2000.

Nateras Domínguez, Alfredo (coord.), Jóvenes, culturas e identidades urbanas, UAM / Miguel Ángel Porrúa, México,2002 (a).

_____, "Jóvenes y cuerpos en resistencia: tatuajes y perforaciones", *Vanguardias y Contextos, Revista de la Universidad Nacional Autónoma de México,* Nueva Época, Número 609, Marzo 2002(b), pp. 71-75.

_____, "Las identificaciones en los agrupamientos juveniles urbanos: grafiteros y góticos"en *Sociología de la identidad,* Miguel Ángel Porrúa-UAM-I, México, 2002 (c).

Ortíz, Renato, Otros territorios. Ensayos sobre el mundo contemporáneo, 2ª. Ed., Santa Fé Bogotá, Convenio Andrés Bello, Colombia, 1998.

Padilla Herrera, Jaime Arturo, comp.,La construcción de lo juvenil. Reunión Nacional de Investigadores sobre Juventud 1996, Colección Jóvenes, Causa Joven, México, 1998.

Phillips, Susan A., Wallbanggin' Graffiti and Gangs in L.A, The University of Chicago Press, 1999.

Reguillo Cruz, Rossana, En la calle otra vez. Las bandas: identidad urbana y usos de la comunicación, ITESO, México, 1995.

_____, "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 Sociológicos, México, 2000.

_____,"La gestión del futuro. Contextos y políticas de representación", *Jóvenes,* México, Nueva época, Año 5, No. 15, septiembre-diciembre, 2001.

Rodríguez, Mariángela, Mito, identidad y rito. Mexicanos y chicanos en

California, CIESAS-Miguel Ángel Porrúa, México, 1998.
Silva Armando, Graffiti: una ciudad imaginada, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, 1986.
_____, Punto de vista ciudadano: focalización visual y puesta en escena del graffiti, Instituto Caro y Cuervo, Bogotá, 1987
_____ "La ciudad como comunicación", en *Diálogos de la comunicación*, núm. 23, FELAFACS, 1989.
Soto Ramírez, Juan (et al.), "Dilemas contemporáneos de la identidad y lo Juvenil. Territorialidad, modernidad y cultura", *Jóvenes*, México, Cuarta Época, No. 4, Abril-Junio, 1997.
Tamayo, Sergio, "La práctica de la ciudadanía en la redefinición de la modernidad y las utopías urbanas", Sistemas urbanos, actores sociales y ciudadanía, *Colección de Estudios Urbanos*, Área de Estudios Urbanos, CYAD, UAM-A, México, 1998.
_____ (Coord.), Sistemas Urbanos. Actores sociales y ciudadanías, UAM-A, México, 1998.
Urteaga Castro-Pozo, Maritza, "Jóvenes urbanos e identidades colectivas", *Ciudades, Análisis de la coyuntura, teoría e historia urbana*, Revista trimestral, No. 14, Red Nacional de Investigación Urbana, 1992.
Valenzuela Arce, Manuel, "El cholismo en Tijuana. Antecedentes y conceptualización", *Revista de Estudios sobre la Juventud*, No. 1 (NE), México.
_____, ¡A la brava ése! Identidades juveniles en México: cholos, punks y chavos banda, El Colegio de la Frontera Norte, México, 1988.
_____,"Identidades culturales: comunidades imaginarias y contingentes" en Valenzuela Arce, Manuel (coord.) *Decadencia y auge de las identidades. Cultura nacional, identidad cultural y modernización*, COLEF, México, 1992.
_____, "Los Ángeles: identidad y movimientos sociales", *Ciudades, Análisis de la coyuntura, teoría e historia urbana*, Revista trimestral, No. 14, Red Nacional de Investigación Urbana, Puebla, 1992.
_____, Vida de barro duro: cultura popular y juvenil y graffiti, Colección Identidades, Universidad de Gudalajara-COLEF, México, 1997.
Villafuerte, Fernando, (et. al.), Las bandas en tiempo de crisis, Ed. Nueva Sociología, México, 1987.
Villela, Samuel, "Trazos de identidad. Pintura mural en el contexto bicultural México-EUA", *Cuicuilco*, Volumen2, Número 5, Septiembre-diciembre, pp. 111-120, 1995
Vigil, James Diego Barrio Gangs. Street Life and identity in Southern California, University of Texas Press, Austin.
Vigara Tauste, Ana María y Paco Reyes. "Graffiti y pintadas en Madrid: arte, lenguaje y comunicación", en Artcrime / online / internet http://www.graffiti.org

Yonnet, Paul, Juegos, modos y masas, Gedisa, Barcelona, 1988
Willis, Paul, Learning to be labor: how working class kids get working class jobs , Columbia University Press, Nueva York, 1977.
Turner, Victor, The Ritual Process. Structure and Anti-Structure, Aldine Publishing Company, Chicago, 1969.

Anexo A

Glosario de términos juveniles: para una construcción de la jerga grafitera.

A

Abrirse: Rajarse, rendirse. Moverse a otro lugar, dejar el campo libre, irse. En una conversación, cambiar de tema o dejar de hablar acerca de él. Salirse de un lugar, despedirse. Ej. Yo me abro porque tengo que llegar temprano a mi casa.

Aerógrafo. Instrumento metálico pequeño en forma de plumín que sirve como herramienta para el trazo de líneas muy detalladas. Éste tiene la forma de una pistola pequeña como de 15 centímetros, en la parte inferior contiene un depósito de tinta, y en la superior, un controlador de presión. El aerógrafo se conecta a una compresora, que genera la presión de aire aventando la pintura en cantidades muy pequeñas, logrando trazos esparcidos y difuminados con muy poca pintura.

Apañar: robar, quitar a la mala algo que le pertenece a otro.

Atorar: encerrar, se usa para hablar del momento en que se es atrapado por la policía.

Alivianar: Calmar, tranquilizar, dejar pasar las cosas y no tomarlas muy a pecho. Una persona alivianada es una persona abierta, de buen carácter y que no tiene broncas con nadie.

Andar de pedote: estar de borracho.

Antro: bar nocturno.

¿A qué le tiras?: ¿cuál es tu objetivo?

Aplicar: Hacer algo con entusiasmo y rapidez. Se aplicó, significa que lo hizo con muchas ganas y bien hecho. También es usado para conquistar o joder a alguien. Ej. Aplícate con esa chava. Se la apliqué a ese güey, me lo chingué.

Armar: hacer, lograr, construir determinado objetivo. Ej. Ármame un bisne ahí con la banda ¿no?.

Armar un bisne: conectar con otros cuates un negocio. Vincularse con amigos para lograr vender, comprar o intercambiar algo. Ej. Preséntame a tu hermana para armar el bisne ¿no?

Atascar: Atiborrar. Saturar con cualquier estilo de *graffiti* un espacio en blanco. Igualmente significa pintar con muchos trazos una superficie, sin dejar un centímetro vacío.

Atascado: Grafitero que cubre muchos lugares con sus producciones que además son de grandes dimensiones.

B

Banda: colectivo de amigos, círculo amplio pero restringido a los valores y tipo de pensamiento que son compartidos por los chavos. Ej. Tu también eres la banda Tania: tú también eres de los nuestros, de los amigos.

***B-boys*:** jóvenes que se dedican a bailar *break dance* en cualquier espacio de la ciudad: calles, esquinas, discoteques, casas, etc.

Basculear: revisar, checar a una persona de pies a cabeza lo que trae en la ropa o adherido al cuerpo. En los bares y discoteques tanto las mujeres como los varones son revisados para saber si traen armas o drogas así los policías basculean a los que atrapan, los revisan antes de subirlos a la patrulla. Los hampones en la ciudad de México basculean a la gente cuando están atracándolos. Es decir, los dejan sin nada. Ej. Me bascuelaron. Me quitaron todo o me checaron si traía algo.

Bataca: batería, conjunto de instrumentos de percusión de una banda musical.

Bazuco: Cigarro de tabaco o marihuana espolvoreado con cocaína.

Bisne: anglicismo de la palabra *bussiness* que significa negocio. Su adaptación fonética y gramaticalmente ha servido para hablar de intercambios o negocios cara a cara. Ej. Hice un bisne con mi carnal.

Bomba, *bubbles* o *bombers*: Pintura prolífica hecha en las paredes, letras muy amplias y redondas, altas y expandidas. Éstas son rellenas y delineadas.

***Bomber*:** este termino también es utilizado para designar al grafitero especialista en bombas.

***Blackbook*:** Álbum de bocetos que cada escritor de *graffiti* posee. Éste puede contener estilos de diversos personajes, como los suyos propios y además puede contener fotografías de producciones que le interesen preservar.
Briago: ebrio.

Brisear: técnica usada por los grafiteros para degradar los colores en el momento de estar pintando. Esto se logra alejando el bote de la pared, presionando suavemente la válvula del aerosol y dejando que sólo puntee, a manera de brisa, la superficie con el color utilizado, de esta forma se logran juntar delicadamente dos colores y no se

distingue la separación brusca de un color y otro. También es utilizado para sombrear determinadas áreas.

C

Cabrón: 1) varón, güey, vato, chavo, culero. Ej. ¿Dónde está ese cabrón? 2) Persona que toma ventaja de muy mala manera sobre otros y que es digno de repudio. Ej. Ese cabrón se pasó de lanza conmigo.

Café: marihuana.

Cachondo (a): persona excitada o querendona.

Calabaza: tonto, torpe. Calabacear a alguien significa regañarlo.

Caliente: Adjetivo que se utiliza para identificar un espacio o *spot* que ya está fichado por los policías, es decir, que está vigilado y es muy difícil de pintar ya que está merodeando el lugar.

En otro sentido, la palabra caliente caracteriza a una persona que está excitada o que busca tener relaciones con otras y anda de querendona. Ej. El *Hueko* anda de caliente con la *Due*.

Cámara: Sale, de acuerdo, despedida que denota consentimiento, común acuerdo en cualquier forma de decisión. Otros: va, va que va.

Castrar: fastidiar. Ej. Me castra que hables tanto, Me castró ese güey.

Carácter: *graffitis* icónicos que son rostros de personas –realismo-- o muñecos.

Carnal (a): hermano o hermana

Cerdos: sinónimo de policías.

Chaca: feo, corriente, vulgar o sin estilo. Otros: chacal, lacra, chafa.

Chacalear: Causar daños a propiedad ajena. Andar chacaleando es estar pintando también significa rayar o tachar la obra de otro grafitero. Dicha acción se puede entender como dañar algo o alguien. Copiar una obra con trazos inadecuados, hacer una mala copia.

Cháchara: objeto usado. Ropa, utensilios, libros, de segunda mano que están a la venta (mitad de precio) regularmente en los tianguis ambulantes que aterrizan cada semana en determinada calle de la colonia.

Chale: expresión que indica asombro, preocupación, enojo, decepción; sustituto de ¡Ni modos! ¡Hijole! Ej. Chale, me robaron mi billetera.

Chamba: trabajo.

Champis: Hongos alucinógenos.

Chemo: persona que se droga inhalando resistol cinco mil. En una bolsa, en un bote o en un trapo se coloca un poco de resistol y se aspira repetidas veces, también se le llama chemo a la sustancia, es decir al pegamento.

Chelas: cervezas.

Chingar: coger, robar, agandallar, molestar, tomar ventaja (todos éstos con un sentido abusivo y déspota).

Chingón: Palabra popular que se usa para referir a algo que está muy bien hecho o que luce muy bonito. También se usa para reconocer lo bien que alguien hace las cosas. Otros: Chido, Fregón, Verga. Ej. Ese grafo le quedó bien 'verga', Ese güey es una 'verga' o un 'chingón'pintando.

Churro: un rollo de marihuana, un cigarro.

Choro: mentira, rollo verbal, cuento.

Chupar: sustituto del verbo beber, de manera específica, alcohol. Otros: pistear.

Clavarse: interesarse en algo o alguien desmedidamente. Enamorarse profundamente.

Compa: de compadre, amigo, cuate, compañero.

Conectar: comprar, conseguir, vender, armar un negocio entre cuates. Ej. Voy a conectar un gramo de coca, conecté un churro de mota ayer con unos valedores.

Cortar: separar.

Cotizar: Hacerse y hacerle sentir a los demás que se es una persona difícil de alcanzar.

Coto: cotorreo, desmadre, plática, guasa.

Cotorrear: Acción de divertirse. Reunirse con los amigos para pasarla bien de distintas manera: tomando alcohol, bailando, fumando, drogándose, platicando, pintando.

***Crew*:** Equipo, tripulación, cuadrilla. Grupo de escritores de *graffiti* organizados de manera particular.

Culero: persona con malas intenciones, grosera o traviesa.

D

***Dandy*:** Elegancia con exageración, atención esmerada en la vestimenta, gestos y poses (muy estudiadas), caminar pausado, hablar meticuloso, sonreír con estilo y atender a las damas con esmero, son propiedades del 'dandy'. Ej. El *killer* siempre anda de dandy con las chavas que pasan por la calle, comenta el Kopia al escuchar como mientra el Killer pinta y ve pasar a una chava con las bolsas del mandado le susurra al oído ¿Te ayudo con el mandado?, la chica se va sin responderle.

***Darketo*:** joven cuervo, viviendo en la nostalgia, en la depresión y el nihilismo; los jóvenes que gustan de la vida oscura rinden culto a los colores negro, púrpura y rojo. Les gusta ser elegantes, los encajes, el terciopelo y los estoperoles son característicos de su vestimenta. Maquillaje en la cara tanto para las mujeres como para los hombres, base color pálido y labios, uñas y ojos de negro, entre más blanco y pálido se luzca mejor porque es como representar a la muerte, que es sinónimo de vida.

Debrayar: alucinar. Esta palabra es muy utilizada entre los jóvenes que toman drogas constantemente porque cuando se refieren a sus viajes usan la palabra debraye. Ej. Con los champis debrayé muy chido, tuve un *trip* muy cabrón.

Delta: estilo de letra que realizan los grafiteros.

Desafanar: desentenderse de un compromiso, escabullirse, huir o perderse entre la multitud. Ej. Me desafané de la fiesta.

***Djs*:** Abreviatura de la palabra disc-jockey en inglés que significa mezclador de discos. Jóvenes dedicados a poner discos y mezclar canciones en conciertos masivos, en discoteques, o cualquier otra fiesta. Éstos programan las sesiones musicales haciendo del momento todo un show porque además crean sonidos al momento. Sonidos que son únicos e imposibles de igualar, presionando el disco con la palma de la mano de un lado a otro distintas veces y en los momentos que éste elija, los djs roban la atención del público en general.

Drogo: persona que siempre anda dopado.

***Drops*:** Del inglés, gotas. En la jerga del grafitero los drops son letras redondas y grandes como las bombas pero sin rellenos.

E

Echarse un palo, un palenque o un rapidín: tener sexo espontáneo.

Echarse una firma: orinar.

El pedo: el meollo del asunto, el problema, el tema, la onda, la cuestión.

Estar puesto: estar disponible, listo.

Echar un 18 o echar aguas: cuidar a alguien que está haciendo algo arriesgado o a escondidas y avisarle cuando la autoridad se acerca para que aquel se escabulla.

En fuga: de prisa, rápido. Ej. Hay que irnos en fuga porque ya viene la patrulla. Otras expresiones que significan lo mismo son 'en chinga' y 'en putiza'.
Erizo: persona que no posee absolutamente nada de dinero. También es sinónimo de 'quebrado' es decir estar en bancarrota. Ej. Ando erizo, estoy bien quebrado.

Escritor: grafitero.

Estilo: es el modo peculiar de escribir o dibujar. Es la práctica o el uso particular de ciertos colores, técnicas y combinaciones, éstas siempre definen las cualidades del autor. En el *graffiti* existen estilos muy definidos a nivel internacional y son reconocidos por la mayoría de los grafiteros.

El autor se identifica con el estilo que puede ser nacional o internacional, y lo transforma con su estilo personal. Existen estilos como i) el neoyorquino, que se compone de letras muy unidas puntiagudas e inclinadas sutilmente hacia la izquierda, ii) El estilo parisino es de letras anchas y separadas y el iii) el flechero, que es característico de España, en donde las firmas siempre están subrayadas o contorneadas por una flecha horizontal o ondulada.

F

Falla: error, ausencia, problema. Palabra usada por los grafiteros para hablar de sucesos desagradables. Ej. Te veo mañana, no hay falla, ahí estaré.

***Fatcaps*:** Válvulas especiales para los aerosoles, las hay machos o hembras, las cuales varían del grosor del trazo. Pueden ser modificadas con alfileres perforando el orificio por donde sale la pintura.

Firma. En el *graffiti*, es el nombre del autor escrito en la parte superior o inferior del una producción. Es un pseudónimo que indica su identidad grafitera clandestina ante

la sociedad pero pública entre los demás grafiteros, éste también es conocido como placa, clave o *tag*. Las firmas pueden encontrarse solas, por eso los *taggers* que se dedican al *graffiti* ilegal, rayan con su apodo de manera rápida. Son los más fáciles de hacer y pueden ser realizadas con plumón, bote, crayolas, piedras o ácidos.

***Fler*:** Técnica utilizada por los grafiteros para abrir un trazo delgado a uno ancho, simulando una dimensión en el contorno de la letra o dibujo. La forma de hacerse es acercando la lata a la pared y presionando de manera muy suave la válvula, se realiza un trazo hacia arriba, separando al mismo tiempo el bote y aumentando la presión en la válvula, lo cual simula un 'brochazo'en la pared. Esta es utilizada para realizar letras sorprendentes.

***Flow*:** Del inglés, flujo. Palabra que utilizan los grafiteros raperos para denominar el ritmo y práctica adquiridos en el canto del *rap*.

***Free style*:** Estilo libre. Esta frase se usa en inglés para nombrar a las improvisaciones raperas que los chavos realizan. Empiezan a cantar sin parar hasta que la imaginación y la rima se acaban.

Fresa: petulante.

Fumar bote: fumar *crack* o piedra. Se toma una lata de refresco se acuesta sobre el piso, se le hacen varios agujeros juntos a la mitad de uno de los costados, sobre éstos se coloca cenizas de cigarro y después la piedra, que es cocaína cristalizada.

G

Gabacho (a): persona o lugar del extranjero. Ej. Ese vato viene del gabacho.

Gabacha: grabadora.

Gandalla: persona que siempre toma ventaja de los demás, aprovechado.

Gorra o de gorra: gratis. Ej. Vamos de gorra, es decir, vamos a algún lugar sin pagar el pasaje o no pagar la entrada.

***Graffiti*.** Inscripciones icónicas o textuales hechas por jóvenes que se dedican a esta práctica juvenil de manera legal o ilegal. Son realizadas con aerosol, plumones, crayolas y demás, sobre muros, vidrios, zaguanes, vagones de metro y otros espacios públicos.

Guama: caguama, cerveza de tamaño familiar.

Güey: muchacho, chavo, tipo.

H

Hacer el paro: hacer un favor.

J

Jefes: padres.

Juntas: reuniones de grafiteros para tomar decisiones sobre lugares y horarios en donde pintar, integrantes del *crew* y otros asuntos más.

K

***Krosty*:** Es un término despectivo para referirse a una persona corriente con gustos poco pulidos. Es una persona que está acostumbrada a lo barato, a comer poco o mal, a dormir en donde sea, a no bañarse, a viajar mucho pero con poco, a consumir lo más económico y si es posible no consumir.

L

Latas: Botes de aerosol, pintura en aerosol.

Late/latir: Verbo utilizado para hacer referencia a los gustos o preferencias del sujeto. Ej. No me late la chela, prefiero el tequila o esa chava me late mucho.

Librar: salvar. Ej. Librarse de la tira, salvarse de ser atrapado por la policía.

Lira: guitarra.

Le di: en sentido vulgar es haberle hecho el amor a alguien. Ej. Le di para sus tamales, para sus refrescos.

Llégale: pruébalo o inténtalo.

Llégale a la chingada: lárgate.

M

Mamón (a): persona engreída.

Manchado (a): persona abusiva. Alguien que se 'mancha' es alguien que conscientemente toma ventaja sobre otra. De mala manera esta acción es calificada como negativa y grosera. Ej. El profe se manchó conmigo, me reprobó y si pasé todos los exámenes.

***Marker*:** plumón o marcador.

Mancharse: Tomar ventaja.
Mi güey: mi novio, mi pareja.

Mi vieja: mi novia, mi pareja.

Mochar: 1) cortar y 2) compartir o invitar. Ej. No me moches el pelo o móchate con el pastel ¿no?

Mota: Marihuana, hierba.

Morro (a): muy joven de edad. Ej. Está bien morra.

Mural: producción pictórica hecha en una pared, compuesta por varios colaboradores pensando en un mismo tema aunque con estilos distintos, puede contener dibujos, caracteres, firmas y piezas.

Mover: mandar, liderar.

Mostaza: marihuana.

N
Nel: No.

Neta: verdad.

No hay pedo: no hay bronca, no hay problema.

No manches: no jodas, no chingues, no inventes, no mames, no molestes.

O

Órale: Expresión que denota acuerdo o asentimiento con la idea de la otra persona. Sus sinónimos, en este sentido son: va, sale y ya vas.

***Outline*:** orilla, contorno de una producción grafitera.

***One*:** Único, uno, es la terminación que pone después de su *tagger*, el escritor que no pertenece a ningún *crew*. Mejor conocido como *oner*.

P
Pacheco: dopado con marihuana.

Palomazo: (*performance*) oportunidad para ser protagonista o partícipe del momento. Es muy común que en el mundo de la música los cantantes o músicos pidan una oportunidad en un bar o en una fiesta para tocar una rola, eso es echarse un palomazo, crear presencia con una demostración artística.

Parlar: hablar, platicar, cotorrear.

Paro: favor. Ej. Hazme el paro con mi jefa ¿no? Dile que me voy a ir a tu casa a hacer tarea, es que me invitaron a una fiesta y si le digo la neta no me va a dejar salir.

Pasta: pastillas o medicamentos psicotrópicos como los tranquilizantes o antidepresivos y hasta algunos analgésicos como la aspirina. Los chavos drogadictos que no tienen dinero para comprar un gramo de cocaína o un poco de marihuana, compran una coca cola y le agregan una cuantas pastillas de aspirina u otras para drograrse por un rato.

Pasar báscula: registrar a una persona, buscando armas o buscando dinero. También significa 'robar'. Ej. Le pasamos báscula al *Doper*.

Pasarse de lanza: ser o actuar con muy mala fe con otra persona pretendiendo engañarla sin saber que aquélla sabe muy bien de lo que se trata. Ej. La *Farsa* se pasó de lista con el *Reak*. Otros: pasarse de verga.

Pasarse de listo: cuando alguien le ve la cara de tonto a otro y toma ventaja de los débiles.

Pasar línea o 'hacer un tachón'. Es cuando un grafitero hace una línea horizontalmente por encima de la obra de otro grafitero, para agredir al autor y arruinar su producción. Es una manera de incitar al conflicto a nivel grupal o personal.

Pedo: problema, bronca.

Pedote: broncota o persona que es alcohólica o que está muy ebria.

Perico o pericazo: una línea de cocaína.

Piedra: droga llamada *crack*.

Piedra de azúcar: Piedra de esmeril, es de color blanco y se usa para rayar los vidrios.

Pieza: *graffiti* textual de cualquier estilo como bomba, vomitados o deltas.

Pisar. Manchar o firmar sobre otra pieza. Igual a planchar.

***Pilot*:** Éste es el rotulador favorito de los grafiteros, su punta es de 1 cm, el color más usual es el negro, pero también los hay en colores, café, rojo, verde y azul.

Pinta: *graffiti*, grafo.

Placa: Es el nombre de grafitero escrito en la pared en forma de firma o *tag*, esta es poco compresible para la mayoría del público fuera del mundo grafitero.

Planchar: Pintar encima de cualquier otra pieza terminada. Sobreponer la firma de un grafitero sobre otra ya hecha, o simplemente rayar una línea encima del nombre de una pieza.

Poner: Verbo sustituto de pegar, pegarle a alguien pero de una forma animal, también es una forma vulgar y despectiva para referirse a que se le hizo el amor a alguien. Ej. Le puse a esa vieja. En ese sentido existen otros términos sinónimos como el de tirar, planchar, parchar, chingar. Ej. A esa ya me la chingué.

Porro: joven golpeador, que se encuentra en pleitos constantes.

***Powser*:** Grafitero pose, es decir, quien pretende ser lo que no es y pinta por pose o su personaje como grafitero rebasa las expectativas de quien realmente es. Esta palabra se utiliza como sinónimo de *toy* o juguete. En el Nueva York de los 60 los grafiteros novatos eran nombrados *toys* (Castleman, 1982).

Producción: mural con letras, fondo y caracteres. Ésta va más organizada porque todos los escritores están pensando en una sola idea y tratando de dejar una producción muy bien elaborada en conjunto.

Punta: aerógrafo.Ej. ¿le metiste punta a este grafo?

***Punk*:** Refiere al estado anímico de una persona cuando ésta se encuentra de mal humor o irritada. De igual forma refiere a la acción de oposición ante cualquier propuesta. Ej. Mi mamá se puso *punk* cuando le dije que no llegaría a dormir hoy. Otros: fresa. Mi novia se puso *fresa* cuando le dije que comeríamos tacos de canasta. Otros: cotizar.

***Punketo*:** joven que gusta y concuerda con el movimiento punk demostrándolo en su vestimenta estrafalaria con estoperoles, pantalones de mezclilla entubados, botas mineras, collares y pulseras con picos y peinados con puntas hacia arriba. Se suponía que en un inicio de este movimiento los *punks* eran considerados la mierda de la

sociedad, lo malo, la basura, ellos retomando esto, de los desechos decoraban su vestimenta.

Q

¡Qué pedote!: Que problemón.

¡Qué rollo!: Que lío.

Queso: Droga.

R

***Raves*:** conciertos masivos de música *ska*, electrónica, progresiva, entre otras.

Rayar: pintar o firmar en cualquier superficie.

Realismo: Corriente de pintura con escenas de la vida cotidiana.

Reva: revista.

Rifar: Ganar. Ser el mejor en lo suyo, saber mucho y demostrarlo. Ej. Los del *crew KSP* se la rifan (en el sentido de que frente a otros éstos son los mejores, pintan mejor que otros).

Rola: canción. Ej. Me gusta mucho esa rola de los *Beatles*.

Rolar: salir a pasear, andar por un lado. Ej. ¿en dónde la rolas tú? Vamos a dar un rol ¿no?

Ruco (a): viejo (a), persona mayor de edad. También es utilizado por lo chicos para referirse a las chicas. Ej. Esa ruca no sabe manejar.

S

Ser güey: ser una persona muy inmadura y tonta.

Se la rifa: se juega el todo por el todo y sale ganando. Hace un trabajo excelente e imposible de comparar.

Sentirse leña: sentirse superior a otros. Ej. El *Hueko* se siente muy leña y pinta reculero.

***Ska*:** estilo musical proveniente de Jamaica, se compone de una fusión de ritmos afroamericanos, en primer lugar el *rythm and blues* y más tarde de una mezcla de cumbia, *reggae*, *hard core*, y *rock steady*. Se comenzó a difundir en Jamaica en los 60 y

más tarde en Inglaterra. En México es alrededor de la mitad de los 90 cuando este estilo musical cobra auge, los grafiteros y los skatos son jóvenes que gustan mucho de ella.
***Skate*:** patín, patinaje o patinar. En México esta palabra los chavos la utilizan para denominar a los 'patinetos', jóvenes que gustan de andar en patinetas por la calle y realizar todo tipo de acrobacias con ellas. Los *skates* son chicos que están muy comprometidos con este deporte. Se visten guango con playeras, pantalones de mezclilla o bermudas, gorras o viseras y tenis.

***Skatos*:** jóvenes que se visten guango, con peinados llenos de gel y las puntas de los cabellos hacia arriba. En su mayoría, éstos no están comprometidos con una idea fija o con algún movimiento subterráneo.

***Spot*:** lugar disponible para pintar.

***Sticker*:** Etiqueta casera adhesiva que contiene firmas hechas a plumón con diversos diseños y colores por un grafitero. Éstas normalmente se encuentran pegadas en las instalaciones del metro, en las paradas de autobuses, en los señalamientos de tránsito y en casetas telefónicas.

Sucio o *Scratch*: Es la firma de un grafitero realizada con vidrio, ácido, clavo, piedra de esmeril o lija sobre un vidrio o una mica. Las ventanas del metro, de los peseros, bancos, tiendas o cualquier empresa son espacios llamativos para este estilo de *graffiti*.

T
Tag. Firma del escritor con plumón, ácido, etiqueta o aerosol.

Talonear: 1)prostituirse o 2)pedir dinero.

Tambo: cárcel.

***Throw up*:** Vomitado, estilo de letra en el *graffiti* que se caracteriza por tener puntas en las terminaciones de los trazos, conexiones entre letra y letra, por lo que el pseudónimo del grafitero queda traslapado, alargado y con puntas por donde sea.
Tira: Policía, patrullas que vigilan vialidad pública. Ej. ¡Ahí viene "la tira" corran!

Tomar: beber alcohol.

Topar: reconocer o encontrar.

Toquín o tocada: concierto de una banda o en una fiesta.

Torcer: atrapar. Ej. Me torció la tira.

Tridimensional: estilo de graffiti textual que tiene tres dimensiones.***Toy:*** *Powser.* Palabra utilizada para definir a los grafiteros que sólo copian y que no son auténticos ni creativos en sus obras. En su mayoría son adolescentes que se han inscrito al mundo del *graffiti* por moda y pronto dejarán de pintar.
Trip: Viaje con drogas.

Tumbado: holgado, aguado. Término regularmente utilizado para describir el tipo de ropa que se usa.

U
Underground: movimiento subterráneo o alternativo. Corriente de músicos, escritores, bailarines, adjuntos, etc. que gustan de la creación independiente. Buscando formas únicas y particulares de ser en este movimiento se inscriben los jóvenes *punks, darks,* grafiteros, y demás.

Uni: Plumón ancho y color intenso, los hay de tinta opaca y brillante como el aerosol.

Un papel: droga. Una pieza de crack, es decir, una piedra envuelta en un papel blanco transparente, como papel de china. Ej. Vamos a comprar un papel ¿no?

V
Valedor (a): cuate, conocido de confianza, amigo. Ej. Te presento a esta valedora, está haciendo entrevistas para su tesis.

Vale madres: expresión que indica 1)enojo y decepción o 2)desinterés, refiriéndose a algo o a alguien que no vale nada o que no importa. Otros: vale queso, vale verga.
Vieja: mujer, chava, muchacha.

Vato: chavo, muchacho, cuate.

Varo: Dinero.

Verbo: cuento, mentira, rollo. Mucha habladuría.

Vetarro (a): persona vieja de edad.

Y
Ya estuvo: está todo listo, armado o terminado.

Ya fue: indica que algo o alguna situación ya se acabó o que ya no tiene sentido ni gracia terminarla. Sinónimo, se cebó. Se echó a perder el plan.

W

Wild o wildstyle. Estilo salvaje. Tipo de letra bastante enredada, guardan el nombre del grafitero, cada letra por lo regular está estirada o alargada y termina en picos, los cuales están entrelazadas con la siguiente letra, por lo cual es casi imposible distinguir cuando una empieza y / o termina.

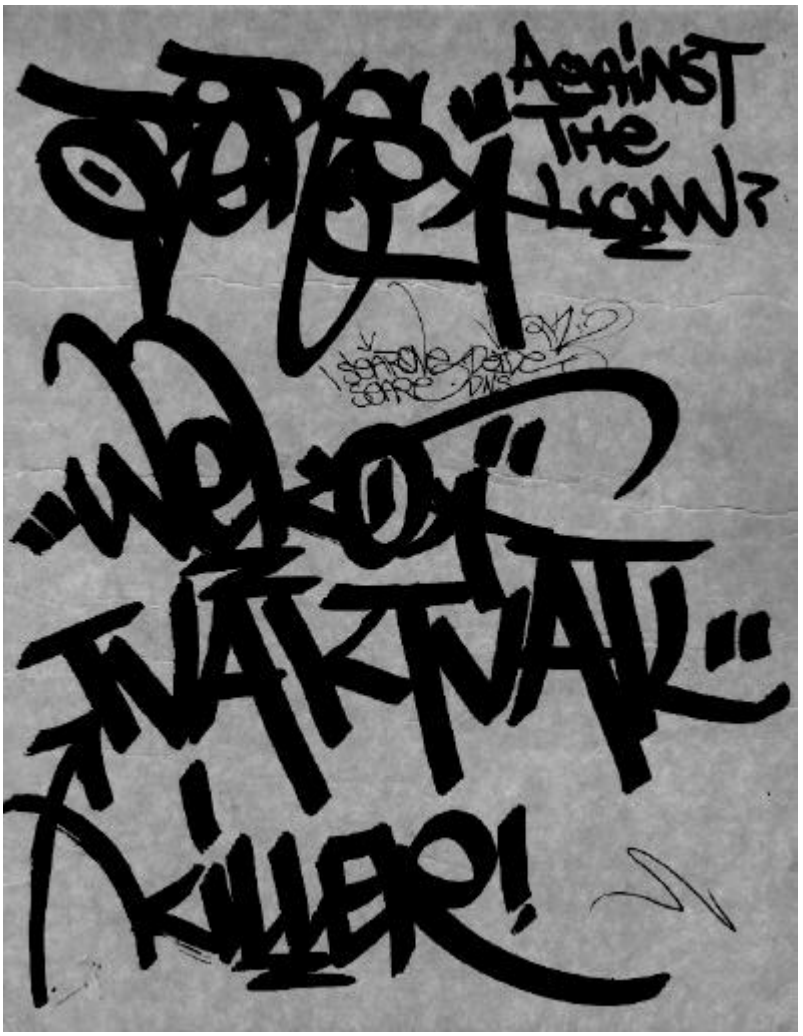
Writer. Escritor de *graffiti*.

Anexo B
Catálogo de producciones grafiteras.

El presente anexo está estructurado de acuerdo a los estilos de las producciones grafiteras. Se presentan los *graffiti* de acuerdo a la complejidad en su elaboración, empiezo con los *tags* o firmas, después con las piezas bombas y las piezas estilo salvaje, sigo con las caricaturas y finalmente los murales.

Tags.

Producción: fimas o *tags*.
Estilo: textual.
Técnia: trazos de letras a plumón con adornos: comillas, flechas,etc.
Writer (s): Ober, Hueko y Killer
Crew (s): TVA, FUNE, Did y Pk.



Producción: Firmas o *tags*.
Estilo: textual.
Técnica: trazos de letras a plumón
Writer (s): Sear, Ober, Dyer y Perno.
Crew (s): DNS, FUNE, Did y Pk.

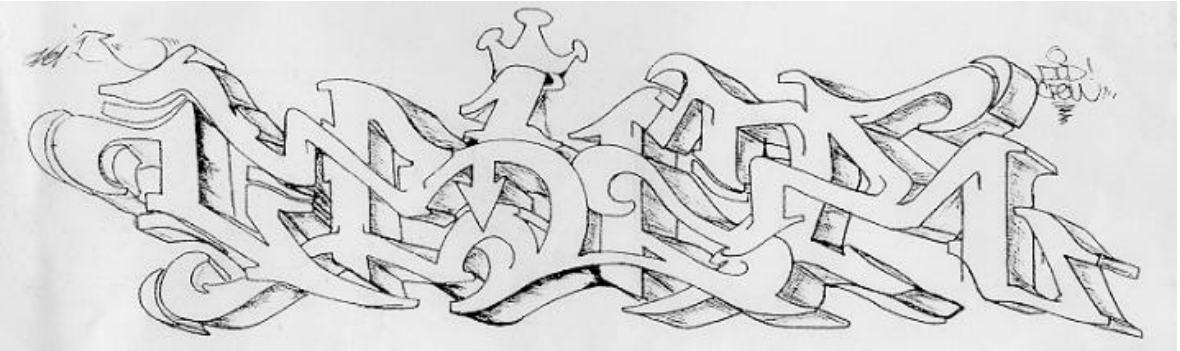
Producción: firmas o *tags*.
Estilo: textual-*scratch*
Técnica: trazos de letras con piedra y plumón sobre espejo o vidrios.
Writer (s): Reak, Morl.
Crew (s): Ekr.

Piezas.

Producción: boceto de una bomba o *bubble.*
Estilo: textual.
Técnica: dibujo de letras con plumines.
Graffer (s) Farsa.
Crew (s): DNS y E3.

Producción: bomba o *bubble*.
Estilo: textual.
Técnica: dibujo de letras y relleno de éstas con aerosol.
Graffer (s): Sear, Huber.
Crew (s): Did, Pk, AC

Producción: salvaje o *wild style.*
Estilo: textual.
Técnica: dibujo de letras y relleno de éstas con aerosol.
Graffer (s): Ober.
Crew (s): Did y Pk.



Producción: *Wild Style* o Estilo Salvaje.
Estilo: textual.
Técnica: dibujo de letras y relleno de éstas con aerosol.
Graffer (s): Ober.
Crew (s): Did y Pk.

Caricatura.

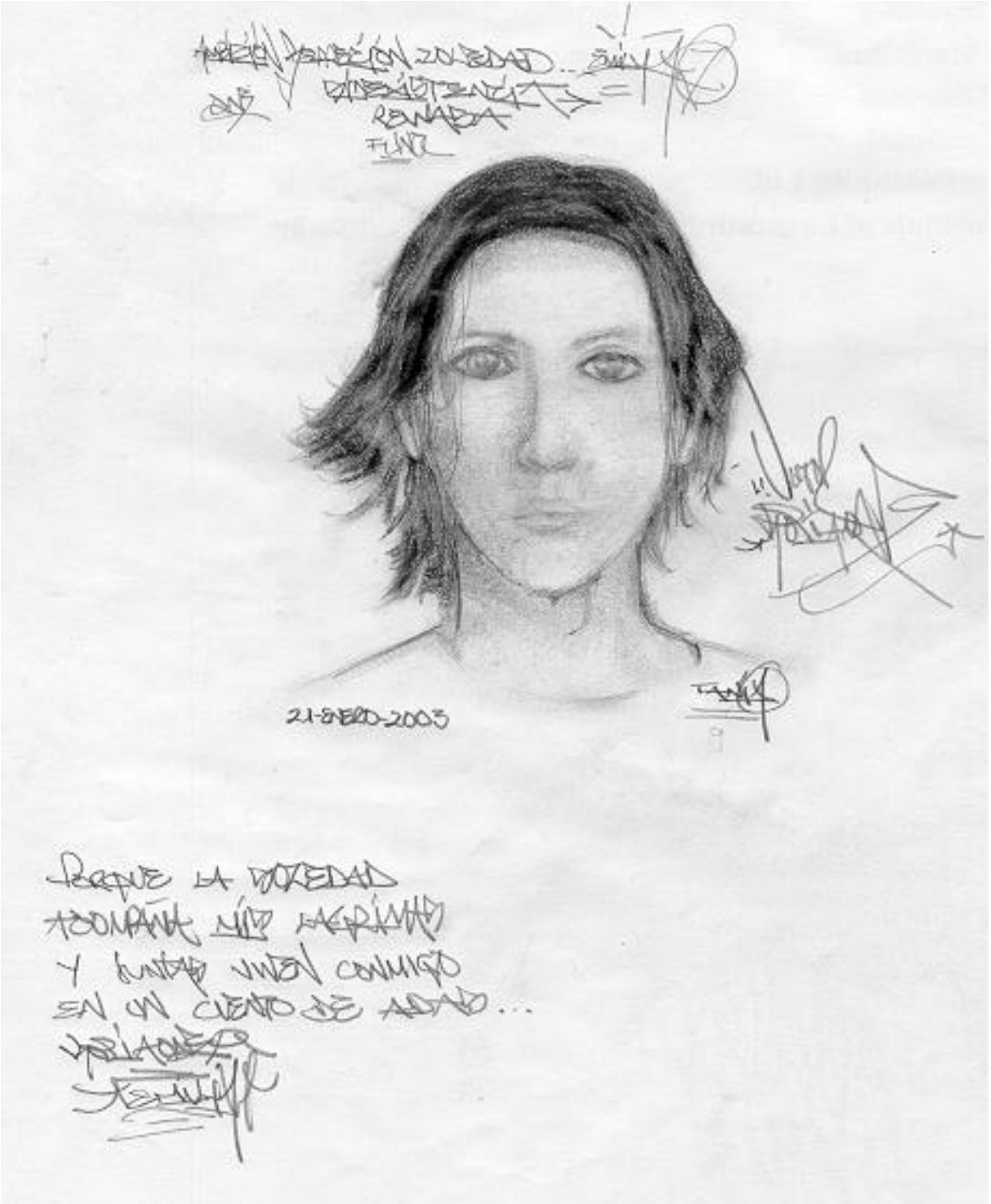
Producción: Caricatura o *cómic*.
Estilo: Icónico.
Técnica: dibujo de imágenes grotescas.
Graffer (s): Drawer.
Crew (s): KSP y FUNE.

Murales.
Producción: Mural.
Estilo: Icónico.
Técnica: dibujo de rostros y otros dibujos.
Graffer (s): Killer.
Crew (s): Fune, Lep y RWASA.

Producción: Mural.
Estilo: Icónico.
Técnica: dibujo de rostros y otros dibujos.
Graffer (s): Killer.
Crew (s): Fune, Lep y RWASA.

Producción: boceto de un mural.
Estilo: icónico.
Corriente artística: expresionismo.
Técnica: dibujo de una caricatura y objetos o seres irreales hecho a pluma.
Graffer: Sear.
Crew (s):DNS, FUNE, Did y Pk.

Producción: boceto de una foto.
Estilo: (icónico)fotografía.
Corriente artística: realismo.
Técnica: dibujo de un personajetal como aparece
en la ilustración éste es hecho a lápiz y pluma.
Graffer (s): Drawer.
Crew (s): KSP y FUNE.



Producción: boceto de unretrato.
Estilo: fotografía.
Corriente artística: realismo.
Graffer(s): Kopia.
Crew (s): AZR, FUNE y RWSA.

Anexo C
Guía de entrevistas.

Elementos identitarios (1)

¿Cuál es tu nombre de grafitero?
- ¿qué significa tu placa?
- ¿porqué tienen apodos?

¿Cómo y cuándo empezaste a ser grafitero?
- ¿Cuántos años tenías?
- ¿por qué te gustó el *graffiti*?
- ¿qué significa para ti el *graffiti*?
- ¿qué significa para ti el ser grafitero?

¿Cuál es tu *crew* o tus *crews*?
- ¿Qué significan las siglas?
- ¿Podrías platicarme cómo llegaste a integrarte a él o a ellos?
- ¿cómo y cuando entraste al *crew*?
- ¿porqué te integraste a este *crew* y no a otro?

¿tienes tatuajes o perforaciones?
- ¿por qué?
- ¿qué significado tienen?

¿porqué se saludan así?

¿porqué te vistes guango?
- ¿de dónde sacaste la idea?

¿Fumas mois?

¿te gustan los ácidos, las anfetas, cazucos u otros?
- ¿prefieres las naturales o las compuestas?
- ¿peyote, champis, mezcalina o las otras?

Elementos de la cultura globalizada (2)

¿Sabes como entra el *graffiti* a la ciudad de México?

¿sabes que quiere decir la palabra *crew*?

¿porqué no eligieron otro nombre para nombrar a sus grupos?

¿sabes en donde y cómo empieza el *graffiti*?

¿qué lugares frecuentas aquí en la ciudad?

¿qué música te gusta escuchar?

¿dónde consigues tu ropa y tus cds?

¿en dónde regularmente pintas?

¿dónde preferirías pintar?

Relación que el grupo tiene con otras juventudes en la ciudad (3)

¿cuáles son los grafiteros veteranos en la ciudad?
- ¿te llevas con ellos?

¿qué diferencias ves entre tu *crew* y otros?

¿hay diferencias entre los chavos considerados como skatos, skateboarding y los cholos? estos últimos también pintan sus murales ¿no? ¿hay algunas similitudes entre tus pintas y las de ellos?

¿los grafiteros son skatos?

¿le hacen a la patineta?

Formas y estilos culturales de sus miembros (4)

¿Cómo practican el *graffiti*?

¿a qué le llaman *graffiti*?

¿ " " " " mural?

¿ " " " " firma?

¿ " " " " aerografía?

¿qué técnicas de color y diseño utilizan para sus bocetos y producciones públicas?

Relación vis a vis (5)

¿te gusta andar en bola? ¿porqué?

¿prefieres pintar solo o con tus cuates?

¿cómo pintas regularmente?

Además de tus cuates grafiteros ¿tienes otros amigos?

¿quiénes son y en donde los conocistes y frecuentas?

¿cómo supiste de la existencia del *graffiti*?

Desde tu punto de vista ¿cuál es el estilo del *crew x*? Y el tuyo ¿ tiene un estilo propio?

¿qué hace iguales o similares a los integrantes del *crew* x y a la vez en que se diferencia de los demás *crews*?

¿son los integrantes de tu *crew* del mismo barrio?[112]

¿en dónde vive la mayoría de ustedes?

¿pueden entrar otros que viven más lejos o que no sean de por acá?

¿cuántos integrantes tiene tu *crew*?

¿qué se necesita para entrar al *crew* de ustedes?

¿quién o quienes deciden la entrada?

Relación con la familia (6)

¿Qué dijeron tus papás cuando empezaste a pintar?

¿Qué dicen ahora?

¿Tienes hermanos grafiteros?

¿Tu papá alguna vez pintó?

¿Cómo le haces o le hacías para salir por las noches a pintar?

Cuándo fuiste apañado por la tira ¿Qué hicieron tus jefes?

¿Piensas seguir un rato con el *graffiti*?

¿Piensas vivir del *graffiti*?

¿Te gustaría que tu hijo fuera grafitero?

[112] Explorar el cómo se va tejiendo la red grafitera que investigo.

Anexo D.
Cuestionario dirigido al público en general.

¿Qué opinas del graffiti?_____
_____
_____
_____

¿Le entiendes al graffiti?
Si ( ) No ( ) A algunos ( )

¿qué piensas de los grafiteros? ¿quiénes son?_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

¿ por qué crees que los grafiteros pintan paredes?

Por diversión( ) Por molestar ( ) Por expresarse artísticamente ( )
Para ser tomados en cuenta( ) Otros ( )

Entonces desde tu punto de vista el *graffiti* es:

Arte ( )
Manifestación ( )
Forma de expresión ( )
Vandalismo ( )
Otro:_____

¿te gusta el *graffiti*?
Si ( ) No ( )

¿Por qué?_____
_____
_____
_____