

La participación en el mundo figurado del graffiti¹

Imuris Valle y Eduardo Weiss

Resumen

El artículo se basa en el trabajo etnográfico “crews” de jóvenes grafiteros en el sur de la ciudad de México. Los crews comparten ciertas características con bandas juveniles o tribus urbanas, pero más bien son “comunidades de práctica”: ellos viven en el “mundo figurado” del graffiti, una comunidad de práctica a nivel local y global. A través de la observación y participación los miembros del grupo aprenden el lenguaje, habilidades técnicas y sociales y las valoraciones de su mundo figurado. Los motivos para pintar y los temas que se expresan en sus murales son variados pero hay uno fundamental: la expresión “auténtica”. A la vez, el graffiti permite a estos jóvenes establecer un interjuego interesante entre sus identidades en el mundo del graffiti y las de su vida ordinaria.

Palabras claves:

Actividades artísticas; Comunidades de práctica; Aprendizaje; Grupos de pares; Identidad; Jóvenes

Introduction

En la ciudad de México miles de jóvenes se dedican a pintar graffiti en todo tipo de paredes o superficies, la mayoría pintadas de manera ilegal, con letras simbolizadas sólo reconocibles para los iniciados; pero crecientemente aparecen pinturas murales realizadas de manera legal a plena luz del día. Muchas veces causan la ira de un propietario que recién pintó su pared a su gusto estético; en algunos casos la actividad de graffiti se relaciona

¹ Versión en español del artículo aceptado el 21-05-2009 para un número especial de la revista *Teaching and Teacher Education* en homenaje a la obra de Jean Lave.

con las actividades de bandas y porras juveniles, pero la mayoría de los graffiteros viven en un mundo de gran competitividad por el prestigio basada en la pericia. Muchos *graffiti writers* se están convirtiendo en *muralistas del graffiti* y contribuyen a colorear la ciudad. El presente artículo busca mostrar el aprendizaje “informal”, situado en las prácticas del graffiti, que se logra mediante la participación en las comunidades de práctica de grupos juveniles que se autodenominan como “crews”. Los graffiteros participan en el “mundo figurado” del graffiti, donde se presentan y se esconden a través de sus *tags*, cuya fama buscan expandir, al crear trabajos “auténticos”.

1.1 Referentes teóricos

En el presente artículo establecemos el diálogo con las voces de graffiteros en el sur de la ciudad de México, y a la vez el diálogo con las voces teóricas de Jean Lave y Etienne Wenger sobre el *aprendizaje situado en comunidades de práctica* (lo llaman también *participación periférica legítima*) y buscaremos articularlas con las voces de Dorothy Holland and Deborah Skinner y su concepto de *identidades en mundos figurados*. En un ensayo conjunto de Holland y de Lave “History in Person” (2001, 4) –que busca acercar las dos concepciones–, las autoras aseguran que “comparten una perspectiva común basada en la teoría de la práctica que enfatiza procesos de formación social y producción cultural”; para los dos enfoques “la existencia social se constituye en las actividades cotidianas y vividas de los sujetos que participan en ellos y producen formas culturales que median esas actividades.”²

² Las citas de referencias en inglés son traducciones de los autores del presente artículo.

Graff Foto 1:



El crew KHE en un día de pinta

Existe una amplia bibliografía sobre el graffiti; sobre los graffiteros hay menos. El graffiti ha sido caracterizado como “arte de latas de aerosol” de la cultura “subterránea” (Cooper and Chalfant, 1984) o como parte de la cultura del hip-hop (Brewer, 1992,188); los graffiteros han sido caracterizados como nómadas que dejaron sus ghettos territoriales para apropiarse de la ciudad con sus símbolos graffiti (Reguillo, 2000, 120) o como artistas en espacios públicos (Dayrell, 2002). Valle (2004) caracterizó a los graffitis como fugaces y herméticos y eclécticos en su tesis previa como etnóloga “Graffiti: símbolos clandestinos en las paredes” que presenta la historia del graffiti en el mundo y en México. Nosotros no enfocamos al graffiti, sino a los graffiteros y su “aprendizaje como participación creciente en comunidades de práctica”, “que involucra a la persona entera en su actuación en el mundo” (Lave y Wenger, 1991, 49).

Subrayamos este aspecto de participación social y de educación no formal, frente a los estudios que ubican al graffiti en el terreno criminal, visión que impera sobre todo en Estados Unidos (Brewer 1992) y que es importada por los gobernantes en México. La mayoría de los graffiteros en la ciudad de México –y los del presente estudio– no son bandas criminales y tienen motivaciones y reglas de juego diferentes como veremos.

Los graffiteros del estilo hip-hop han sido caracterizados como una (sub)cultura juvenil o como “tribu” urbana. El concepto de “tribu” acuñado por el sociólogo francés

Michel Maffesoli advierte el surgimiento de la masa y del individualismo y a la vez el retorno de arcaísmos en forma de microgrupos sociales, las tribus posmodernas. La “socialización” moderna es reemplazada por la “socialidad” posmoderna, el disfrute de estar juntos y convivir de una manera horizontal, sin jerarquías, donde los afectos fluyen fácilmente, un actuar juntos guiado más por la emoción que por la razón. Asimismo destaca un “aura estética”, el predominio de las experiencias estético/sensibles, lo sensorial (lo corporal, lo táctil, lo visual, la imagen, lo auditivo y actividades lúdicas).

Reguillo (2000, 120), en su libro *Emergencia de culturas juveniles*, caracteriza a los graffiteros mexicanos como nómadas “con nombre propio” porque el pseudónimo simbólico del graffitero (“tag”) queda plasmado por la ciudad. En ello se expresa, con relación a otras culturas juveniles, cierto “desplazamiento de un sujeto colectivo a un sujeto individual”.

Un referente importante del presente estudio es Macdonald (2001) quien analiza el juego de identidades que implica el tag. Ella muestra que el graffiti permite a lo jóvenes construir un “alter ego”, una especie de identidad virtual, con independencia de la apariencia física, del color de la piel o de la clase social, en una esfera “liminal”, frente a la vida “real” – conceptos que cuestionaremos. El juego consiste en encontrar un buen nombre y un estilo propio y en dar fama a ese nombre a través de las pinturas.

1.2 El trabajo de campo

El presente artículo se basa en el trabajo de campo etnográfico de Imuris Valle con dos grupos de graffiteros en Tepepan, un pueblo conurbado en el sur de la ciudad de México, así como en los análisis y escritos de su tesis recién terminada (Valle 2009) sobre “Mundos figurados de graffiti writers de Tepepan y aprendizajes en su comunidad de práctica”. Ella conocía a algunos graffiteros por su tesis anterior. Este conocimiento previo le permitió dialogar con graffiteros que viven en su mismo pueblo, a los que acompañó en algunas pintas y fiestas a lo largo de un año y medio (aunque asistiendo en paralelo a clases). Eduardo Weiss es su director de tesis en un departamento de investigación educativa quien orientó la búsqueda teórica y el análisis y asumió la pluma principal en la redacción del presente artículo.

El trabajo de campo se realizó principalmente con dos grupos de graffiteros, uno que se llama *KHE* (Cultura, Historia y Expresión) compuesto por Kolor, 24 años, Buik 22,

Eliok 24, Heak 20, Kraisy 20, Nesio 23, y el otro se llama USK (“Una Sola Kosa” o “Unidos Somos Kabrones”) con Alert 24, Crilon 22 y Lessar 25. También aparecen en el relato algunos otros personajes que pasaron por la zona, como Left, uno de los primeros graffiteros en Tepepan. Estos jóvenes estaban muy dispuestos a conversar sobre el graffiti y las actividades relacionadas, en cambio se volvían taciturnos cuando se le interrogó sobre el tema de sus estudios y de su trabajo, así que no se insistió mucho en ese aspecto. Sabemos que Buik estudia diseño, Eliok administración educativa, Kraisy la preparatoria, Kolor y Alert no estudian y se mantienen con trabajos ocasionales de pintura, Crilon acaba de terminar la preparatoria abierta.

1.3 Estructura del artículo

El artículo aborda el aprendizaje del graffito mediante la participación en *crews* de graffiteros, enfocados como comunidades de práctica. Se analiza cómo se inician, qué aprenden, y cómo aprenden mediante la observación, al hacer graffitis y mediante el “habla dentro y sobre la práctica”. El siguiente apartado aborda el mundo más amplio en el que se mueven los *crews*, desde el enfoque del “mundo figurado” y se analiza sus actores, artefactos, jerarquías y motivaciones. El epílogo aborda la relación entre la vida en el mundo figurado del graffiti y la vida ordinaria de los graffiteros.

En las conclusiones se enfatiza la distancia de los graffiteros del hip hop respecto a las bandas juveniles. Los *crews* son comunidades de práctica. En ellas hay un encuentro cara a cara; los graffiteros están presentes como “personas enteras”. En cambio en el mundo figurado son conocidos por sus pseudónimos simbólicos (*tag*) y en esta dinámica se produce un juego interesante de identidades. Expandir la fama del *tag* es una de las motivaciones principales, más no la única. Proponemos que un denominador común de las diversas motivaciones consiste en expresarse con autenticidad –un revivir del romanticismo– y que a través de los graffitis los jóvenes dialogan dentro de su mundo figurado entre ellos, pero también con el mundo social más amplio. Finalmente se discute el juego de identidad entre el pseudónimo o *tag* y la persona entera, así como la relación con otras identidades de la vida “ordinaria”.

2. Cómo se llega a ser graffitero

2.1 Cómo se iniciaron en el graffiti

Para la mayoría de los graffiteros entrevistados, el comienzo de su relación con el graffiti se dio durante la secundaria, después de ver firmas a lo largo de su camino a la escuela. Vecinos, primos o compañeros de la escuela los invitaron para “rayar” con ellos.

Heak– pero muchos están allí para el cotorreo.

Eliok– cotorrear con los cuates, agarras interés poco a poco, aunque la mayoría de los que están en secundaria es por moda.

Kolor–Los que se definen le agarran el interés y entras a otra etapa

Muchos han hecho alguna vez un graffiti, pocos se dedican en serio. Hay quienes son tímidos en relaciones sociales, Buik es un ejemplo; él comenzó a pintar solitariamente en sus cuadernos, probando diferentes delineados de la “firma” para crear un “estilo personal”, hasta que un día tuvo ánimo suficiente para salir a pintar en la calle.

El hecho de observar graffitis es un estímulo importante. Kolor –un graffitero que pinta preferentemente de manera legal– cuenta:

cuando estoy pintando, mucha gente se queda observando, sobre todo cuando pinto entre semana a la hora de la salida de la secundaria, a veces estoy en la escalera cuando me doy cuenta, ponle de repente volteo y casi siempre veo bastantes chavitos que se quedan mirando por un buen rato.

Kreisy, mujer graffitera, relata que aprendió primero observando:

por mucho tiempo me dediqué sólo a ver en expos me quedaba viendo y aprendía. Luego con mi amiga compartíamos fotos, ya sabes en el celular y a mí comenzó a gustarme más

Las exhibiciones públicas, organizadas por autoridades municipales y otras instituciones cada vez con más frecuencia, son un buen lugar para observar cómo se crean diferentes tipos de graffitis.

Graff Foto 2:



Tag. Firma hecha al quitar el polvo sobre un carro por Alert (crew USK)

Graff Foto 3:



Mural legal colectivo del KHE en la barda de una iglesia con participaciones de Kraisy, DNA1, Nesio, Eliok, Heak y Ache cuyos tags aparecen

Graff Foto 4:



Graffiti writer Kolor (crew KHE) y una de sus piezas pintadas en una expo. Heak esta sentado a su lado.

Graff Foto 5:



Mural legal y tridimensional del crew KHE con cabeza realista de Kolor y una flor verde azul tridimensional de Smart

2.2. ¿Qué es lo que se aprende?

Kolor en alguna ocasión mencionó la siguiente gradación en las competencias del graffitero: *si quisieras aprender graffiti ...comenzarías haciendo tags, después bombs, intentarías tridis y al final realizarías piezas realistas.*

Kolor señala aquí grados de complejidad en los estilos, un *tag* es fácil y rápido (una vez practicado se vuelve casi automático); una “bomba” requiere un trazo no tan difícil y su relleno es muy básico (por medio de colorear los fondos de las letras que se crean de manera contrastada a la línea de las letras). En cambio un *Wild Style* implica un trazo en el que se entrelazan líneas y el juego de líneas permite una mejor combinación de colores que por las sombras adquieren una dimensión tridimensional; las piezas realistas requieren un nivel máximo de destreza ya que buscan representar algún objeto, retrato de persona o animal, y hace falta maestría en las proporciones y en el trazo, en las sombras de los colores y en los detalles. La progresión en las competencias se expresa en el tipo de productos que es capaz de realizar el graffitero. Lave (1990) encontró entre los sastres de Monrovia que la jerarquía se establecía por la clasificación de los productos que el sastre es capaz de producir.

Una de las técnicas fundamentales que tiene que aprender cada graffitero es el control de válvula de la lata de aerosol. Left cuenta: *aprendí con audacia y astucia, cada que pintaba yo ponía atención, como aprovechar el viento, que pasaba al alejar las válvulas, si las acercaba, si las alejaba, si me apoyaba de un papel para un efecto... la clave esta en poner atención.* Otro aspecto importante son los colores y tonalidades: *primero aprendes en blanco y negro, y luego tonalidades de sombra.* Los graffiteros experimentan constantemente para *flamear y difuminar colores.* También experimentan con materiales: *una vez experimentamos poniendo acrílico en la lata (de spray) para ahorrar y salio explotando todo* (Kolor). Así mismo adaptan nuevas herramientas, buscando que sean más baratos y accesibles: *Comprábamos plumones más grandes y cortándoles hacíamos unos adaptadores de plástico para inyectar la tinta* (Left). También se apropian de o crean nuevas técnicas. Kolor cuenta que llegó a México un famoso graffitero alemán llamado Snooper, “sacó brochas de pintura”, algo mal visto entre graffiteros mexicanos; ahí Kolor se dio cuenta que utilizando brocha y pintura acrílica para los fondos podía ahorrar pintura spray.

Los graffiteros aprenden no sólo habilidades técnicas y artísticas, sino también como comportarse para evitarse problemas. Por ejemplo anteriormente los graffiteros se trasladaban con sus latas listas para pintar, ahora si algún policía hace una revisión de rutina siempre será menos riesgoso traer las válvulas no colocadas en las latas de spray, sino en otra bolsa; de

manera que no sea fácil inculparles. A la vez, los graffiteros buscan no pintarse las manos o la ropa, evitando que la pintura se escurra o se tapen las válvulas de aire de las pinturas. Muchos no se visten al estilo hip–hopero sino “normal” y hay un grupo que se disfraza como “fresas”. El intercambio de este tipo de consejos se da dentro de los crews, entre crews y mediante las revistas y páginas de internet.

2.3 Se aprende observando y practicando

En todas las exhibiciones públicas, se presentan graffiteros de renombre que gozan de fama y son rodeados por otros graffiteros, quienes observando aprenden: el traslado de un boceto a la pared donde se presenta la dificultad de las proporciones, el juego de las texturas y el trazo de diferentes tipos de líneas, destellos, o sombreados. Lave (1990, 313) señala en el caso de los sastres de Monrovia: “Un aprendiz observa a los maestros y aprendices más avanzados hasta que cree que entiende como coser (o cortar) una pieza, luego espera que el taller esté cerrado y los maestros hayan ido a casa para tratar de hacerla por si mismo.” Este aprendizaje por observación –Paradise y Rogoff (2009) la llaman en el contexto del aprendizaje comunitario en familias “observación atenta” e “intencional”– lo realizan también los graffiteros. Ellos observan a los “masters” y en la noche prueben a poner un efecto en su propio graffiti.³

La segunda fuente de aprendizaje es la práctica. “Se aprende practicando” y “la práctica hace el maestro” son dichos frecuentemente mencionados por los graffiteros entrevistados. Y dado que sólo pintores con calidad reconocible consiguen con cierta facilidad paredes donde pintar legalmente, muchos practican de manera clandestina y de noche. El siguiente ejemplo sobre la importancia de la práctica proviene del canto del *rap*, que junto con el graffiti y el baile, y la música constituye unos de los cuatro elementos de la cultura del *hip hop*.

Un día me encontré con Ewor, graffitero del crew Aves; él graffitea y canta rap. Mientras nos dirigimos a mi casa en el tren ligero, él va inventando una canción que lleva a ritmo de rap y que es una improvisación del momento. Para probar que es una improvisación me pide que saque cosas de mi bolso y los va nombrando con un

³ Estos procesos de aprendizaje, por realizarse sin instrucción explícita y de manera escondida, resultaron difíciles de observar en el trabajo de campo.

adjetivo al tiempo que lo combina con los nombres de estaciones de tren que vamos pasando, y va también describiendo características de los pasajeros a mi lado para construir sus versos. Le expreso mi reconocimiento por su gran capacidad de improvisar y él me responde– “¿qué es la vida sino una improvisación?”; después, llegando a la estación de bajarnos del tren le pregunto si no se ha cansado de cantar todo el trayecto y él me responde –“no, porque es como en todo, si quieres ser bueno en algo tienes que practicar, para rifártela tienes que practicar lo más que puedas”

Es precisamente esta mezcla entre improvisación y la preparación alcanzada por la práctica constante, la que se usa también para crear graffitis.

2.4 El crew como comunidad de práctica y de aprendizaje

Los dos grupos se autodenominan en las conversaciones indistintamente como “banda”, familia (otro término que proviene del ambiente gangsteril), pero las más de las veces usan el término “crew” –usando la palabra en inglés– que significa trabajo en equipo para realizar determinadas tareas.

El crew es una comunidad de práctica. En las reuniones del grupo de planean proyectos, se mezclan colores y se crean herramientas. Left cuenta respecto a los requisitos que había en su crew: *una condición era que pintaras y practicaras, chido [cool], no estar inactivo, y otra era poner para la vaca [juntar dinero entre todos] para comprar aerosoles, y asistir a las fiestas.*

El crew también es una comunidad de aprendizaje. A la pregunta ¿cómo se aprende a graffitear? Kolor responde:

Kolor- si quisieras aprender graffiti necesitarías un curso con el KHE, comenzarías haciendo tags, después bombas, intentarías tridis y al final realizarías piezas realistas.

La respuesta es irónica, ya que no hay cursos en su crew, pero hay niveles de práctica y de aprendizaje: los novatos “aprenden participando de manera periférica” (Lave 1990).

Por el creciente número de graffiteros cada día es más difícil encontrar lugares donde pintar; localizar *spots* –espacios en una pared con buena visibilidad para los transeuntes– es una de las primeras tareas de novatos que quieren ser admitidos en un crew. Cuando el crew

pinta se puede observar en algunos casos que son los “maestros” quienes hacen los delineados, los demás rellenan y ellos sólo agregan retoques y algunos efectos en la pintura. Mientras pintan aprovechan también para explicar el tipo de líneas que hacen las diferentes *caps*, si son para rellenar para delinear si son finas o su trazo es grueso, que tipo de marcas de pintura les favorecen por precio o calidad, quien ganó el evento pasado o si habrá próximamente alguna exhibición, es decir “hablan dentro de la práctica” para coordinarse o llamar la atención sobre algo; también “hablan sobre la práctica” como soporte de la membresía en la comunidad usan diferentes formas de memoria y de reflexión (Lave and Wenger 1991, 109⁴).

2.5. Hablar sobre la práctica

En las reuniones del crew también hablan de sus experiencias, “hablan sobre la práctica”

Kolor: muchas veces nos juntamos para hablar, sobre todo de graffiti hablamos de si hay algo que hayamos visto que nos haya impresionado últimamente, o si vamos a hacer pintas, vemos que colores vamos a ocupar, aunque no es de lo único que hablamos, pero sí platicamos de detalles de cosas que pasan cuando pintamos, si la pared estaba en buenas condiciones, si sucedió algo chusco, si tal o cual marca de pintura es mejor que otra.

También hablan mientras van en la calle o en sus reuniones hojeando fanzines sobre los diferentes tipos de trabajo. Ahí se valoran los trabajos como “chafas” y “rifados”.

En estas conversaciones se crean los criterios de valoración: el hecho de escribir-dibujar en lugares de difícil acceso tiene un mayor valor, también el hecho un graffiti haya estado visible por mas tiempo sin ser pisado o borrado. Se aprecia el juego de las texturas y el trazo de diferentes tipos de líneas, destellos, sombreados. Se valora la autenticidad, el estilo propio y se desdeña la copia.

Viendo los trabajos de otros y valorándolos se obtienen orientaciones para el trabajo propio. *Kolor dice: a veces con el crew nos sentamos a ver revistas pero a veces estas influyen demasiado, por eso no me gusta ver tantas.* Ver muchas revistas no es considerado como lo óptimo, ya que si uno ve demasiado y práctica poco, corre el riesgo de adoptar demasiado el estilo de otros sin crear algo propio.

⁴ Ojo, la referencia es a la página en la versión en inglés, buscar en la edición en español.

En las fiestas, cuentan y vuelven a contar historias: continuamente se reviven experiencias, se reviven situaciones divertidas o peligrosas de manera anecdótica, y sobre todo aquellos que comenzaron a graffitear de antaño tienden a explicar como antes era más difícil encontrar los materiales para su producción y como las nuevas generaciones tienen más a la mano las herramientas para su creación. De esta manera se fortalece la comunidad por “historias compartidas” (Wenger 2001); a la vez la comunidad crea su historia e identidad mediante narrativas (Holland et al. 1998).

2.6 Crews e individuos

Entre los requisitos para pertenecer a su crew Left menciona pintar y contribuir a la compra de aerosoles, pero también asistir a las fiestas. Los graffiteros también organizan fiestas grandes con DJ's, B-boys, y cantantes de rap. Sin embargo, ver películas juntos, beber cerveza y tener fiestas es sólo un aspecto secundario. Sin embargo, el goce central de estar juntos, es en compartir el interés por el graffiti y de practicarlo juntos, como señala Kolor:

Verte con tus amigos graffiteros es como cuando con otros amigos fuera de esto dicen ¡vamos a tomar una chela! Con los amigos del graffiti decimos ¡vamos a pintar! Porque una de las cosas buenas del graffiti es el hecho de conocer gente, a veces vas caminando ves a alguien pintando y le preguntas ¿tu graffiteas? , te pones a platicar y haces amistad, algún día te invita a pintar y otra vez podrás hacerlo tú.

Maffesoli (1990) ha subrayado la importancia de la convivencia y de la emocionalidad en las “tribus” de jóvenes. Pero la emocionalidad no se agota en el consumo pasivo, sino se muestra también en los procesos creativos.

Los crews están en constante cambio. Unos salen nuevos miembros llegan y los nuevos aprenden de los viejos. De esta manera los crews se convierten en sitios de aprendizaje.

Una característica que distingue los crews de graffiteros de las gangs es que un graffitero no realiza todas sus actividades ni debe lealtad absoluta a su grupo. En cada uno de los grupos producen tanto pinturas colectivas como pinturas individuales. A la vez un graffitero puede pertenecer a la vez a varios crews, según su interés y su capacidad de

negociación con los diferentes crews. En nuestro caso Kreysi pertenece al grupo KHE y a la vez tiene su propio grupo de graffiteras mujeres.

En los crews se puede observar una dinámica de propagación por división de las células, los miembros más avanzados se separan para formar sus propios crews. Tal es el caso del KHE y USK. Originalmente Kolor y Alert eran miembros de un mismo crew, comenzaron a aflorar las diferencias, se separaron y cada uno formó su propio crew con su estilo propio: el KHE más interesado en lo artístico, el USK más clavado en cuestiones relacionadas con la identidad mexicana.

También es posible una especie de aprendizaje itinerante con diferentes maestros o equipos de trabajo. Left cuenta que cambió de crew y que en el nuevo aprendió a mezclar colores: *“Después de un tiempo me cansé de los problemas de la banda que te comentaba [...] con el nuevo crew aprendí a mezclar el color, porque había más infraestructura...”* Este cambio de crew tiene su símil en los viejos sistemas de aprendizaje donde había que pasar por varios maestros y sus equipos de trabajo antes de poder ser maestro, un sistema que aun hoy en día se usa en las carreras artísticas de pintores, actores o danzantes.

3. El “mundo figurado” del graffiti

Los crews y los individuos viven en el “mundo figurado” del graffiti. Alfred Schütz (1964, 1973) propuso que hay varios “mundos”, es decir “ámbitos de significados” dentro del “mundo de vida”. Holland, Skinner, Lachicotte and Cain (2001) en su libro *Identity and agency in cultural worlds* propusieron el concepto de “mundos figurados” como una herramienta analítica para observar prácticas, discursos, códigos, actores, y motivos centrales en ámbitos como la academia, la fábrica, el romance, el crimen, el activismo ambiental, el feminismo, entre otros. Cada “mundo figurado” se organiza por categorías propias que dan nombre a niveles de competencia, saberes, jerarquías, posiciones y motivaciones ante la vida.

3.1 Los actores y sus artefactos

Mundos figurados se apoyan en “artefactos” (Holland et al. 1998, 60) o un “repertorio” (Wenger 2001) que comparten: maneras de hacer y decir, así como herramientas y materiales que usan cotidianamente.

El mundo figurado del graffiti tiene su propio lenguaje –que según Vygostky es el artefacto humano principal. En la página web de Art Crimes se puede encontrar un glosario del graffiti con 108 palabras: <http://www.graffiti.org/faq/graffiti.glossary> .

Las comunidades de práctica tienen su tecnología. La herramienta material principal del graffitero es la lata de aerosol, aunque también usan crecientemente pinturas y estenciles. Su escenario- taller son las calles de la ciudad. Ahí producen símbolos y pinturas murales sobre todo tipo de superficies.

Como señala Macdonald el primer paso importante en el mundo del graffiti es tener un buen nombre. En México debe ser corto y con un sonido interesante el cual puede ser una palabra en inglés modificada en su ortografía (como Left, Kreisy o Buik) o transmitir un mensaje sobre la *persona* que se quiere representar. Tal es el caso de Nesio –en español correcto sería Necio, que significa terco- o de Kolor (en español correcto sería Color)-quien quiere colorear toda la ciudad. Otros como Alert transita por varios nombres como alerta, hayku, botan etc. y dice escribirlos según su estado de ánimo. También son significativos los nombres de los crews: KHE (“Cultura, Historia y Expresión”) y USK (“Una Sola Kosa” o “Unidos Somos Kabrones”).

Macdonald, (2001:313) señala que el graffiti permite construir una identidad virtual –“*tu graffiti habla por ti*”– que permite ser famoso bajo un *tag* (pseudónimo), a la vez que permite esconder al cuerpo. Hay una “magia” que tiene el graffiti, tratar de imaginarte quien es quien lo hizo, es un misterio que no siempre se devela. Como dice Buik: *a veces uno se imagina que un top to bottom lo hizo alguien muy alto y resulta que es chaparrito, es una magia que tienen el graffiti, cuando conoces a los graffiteros muchas veces no son como te lo imaginabas y otras sí*. Un joven que en su casa es tímido puede ser intrépido a la hora de pintar, y hacer famosa su “identidad virtual” mientras se mantiene en el misterio del anonimato. También es posible tener varias identidades virtuales y usarlas según el estado de ánimo, como vimos.

3.2 Jerarquías, prestigios y rivalidades

Como señalan Holland *et al.* (198, 125), otra característica de los mundos figurados es la del “poder, estatus, privilegios, así como su negociación”. La jerarquía depende sobre

todo en el tipo de productos que el graffitero es capaz de crear. Un *wild style* es superior a un simple *tag*.

Kolor explicó la jerarquía en términos de quien tiene derecho a “pisar” a quien. Dado que hay escasez de paredes donde pintar se puede pintar encima de otros graffitis sí él que pisa tiene más competencia: *no hay problema si un wild style pisa un tridi, un tridi a una bomba, y una bomba a un tag eso es lo normal, pero si los “toys” pisan con un tag o una raya una producción, eso es cobardía, yo doy respeto y pido respeto.*

Otro ejemplo que muestra la competitividad en el mundo del graffiti es cuando surgen dos personas que se hacen llamar con el mismo sobrenombre o usan el mismo tag. *Heak: Hay muchas placas repetidas pero cuando se encuentren y pinten juntos se sabrá quien merece el nombre; entonces se hace un tipo concurso donde los dos se encuentran en una barda, él hace el mejor trabajo en determinado tiempo es quien se queda con el nombre, el otro tiene que buscarse nuevo.*

Entre los dos crews de graffiteros entrevistados para la actual investigación también hubo por un tiempo peleas después de la separación:

Kolor cuenta: Hubo un tiempo de ataque entre ambos crews [KHE y USK, que habían sirgido de una división interna], si yo veía una de sus pinturas la pisaba [lo tachaba o lo tapaba con otro dibujo] y ellos hacían lo mismo, haz de cuenta que si ellos me pisaban yo regresaba en la noche a pisarlos, ellos igual, era un pisadero que ni te cuento, las calles cambiaban en horas.

Como explica Kolor, tapar o “pisar” es un asunto serio: *el graffiti es un decir ‘estuve aquí’ ... y la banda que se cree más cabrona pisa y no respeta.* Pero la guerra era más bien simbólica. La entrevistadora pregunta: *¿qué pasaba? y si se encontraban en la calle, ¿que hacían?* Eliok responde: *pues nos enfrentábamos con palabras.* Pelearse con símbolos y palabras en lugar de puños, implica una actitud diferente a la de las bandas.

Lograr prestigio en la comunidad de graffiteros y en el mundo figurado del graffiti es una poderosa motivación. El prestigio se funda en criterios como lo atrevido del acto de pintar, considerando la dificultad para colocar el graffiti, en el dominio de las técnicas, en la calidad estética y en la “autenticidad”, es decir la capacidad de crear algo nuevo propio. La falta de lograrlo llevó a un amigo de los graffiteros observados a cometer suicidio. Tenía

problemas económicos y familiares, pero también se había estancado, sus amigos habían descubierto recientemente que el graffiti que pintaba había sido copiado, que no era de su propia creación.

Graff Foto 6:



El venado, graffiti ilegal de Crilon (USK)

Graff Foto 7:



Mural del dios Tlaloc, pieza realista y tridimensional, pintada de manera legal por Kolor y Smart (KHE) en la barda de una escuela primaria; al lado se observa un wild style de Eliok

Graff Foto 8:



Kraisycan volando un papalote

3.3 Motivaciones

Los mundos figurados tienen sus propias motivaciones. Según Macdonald (2001, 13) “lo que está en juego es la fama del nombre”.

A algunos, como Crilon, les atrae la emoción de la pinta “ilegal”:

AI: Oye Crilon ya ví el venado huichol que pintaste en las vías el tren ligero, está increíble, ¿como pudiste estar tanto tiempo en las vías del tren ligero?

C: ¿pues lo hice cuando no había nadie, además de ese lugar esta papa, porque ves cuando viene un carro así que te puedes esconder; ya te había dicho que la emoción de pintar un graffiti es algo incomparable, hacerlo es como un deporte extremo y pasar y verlo allí plasmado y saber que miles de gente lo ven diario y eso, aunque no lo creas, a ellos les llega al subconsciente.

Aquí se expresan dos motivos: por los riesgos que involucra, el graffiti ilegal es como una especie de “deporte extremo” que hace subir la adrenalina. Un segundo motivo es hacer llegar un mensaje a miles de personas, en este caso vía un símbolo de una de las culturas indígenas ancestrales de México. Crilon continúa señalando otro motivo más:

sí, es una emoción y cada vez quieres tener más grande esa emoción, por eso unos pintan en espectaculares, otros en bancos y lugares federales donde expresan su rabia al sistema tengo una voz, no me voy a silenciar porque eso es lo que quiere el sistema

Ese tercer motivo es una protesta contra el sistema. Esa protesta no se manifiesta necesariamente en mensajes políticos; la transgresión y los lugares dónde se colocan las pintas, por ejemplo bancos, oficinas de gobierno y anuncios de publicidad, son expresión de la protesta.

Kolor quien prefiere el graffiti legal, dice “el sentido de mi nombre busca contraponerse a la ciudad en blanco y negro”, lleno de asfalto y de edificios, al gris sin vida. Para Buik se trata de democratizar el arte, no depender de galerías y museos, sino utilizar la calle como una galería al aire libre. Buik, es el responsable de los osos que aparecen por muchas partes del sur de la ciudad:

para mí la espontaneidad es un juego, algo de niños, del que tengo dentro, me gusta sentirme como un niño y el tema que quiero manejar es la niñez, la ingenuidad ... siento que he logrado hacer algo tierno y agradable, no siempre tan trasgresor, pero que en el fondo tiene un discurso ... inocente, mi oso es así, utilizo un oso para dar mi mensaje de ingenuidad pero al mismo tiempo con un mensaje, por ejemplo: hice una versión de mi oso con un casco de guerra, lo que significaba la idea de los locos.

Al agregar al oso, a un icono infantil, un caso de guerra, busca plasmar una crítica social de manera tierna. Según su reflexión, la imagen no tiene que ser transgresora en sí misma, debe ser un poco “indescifrable” e incitar “a los observadores a pensar”. Entiende su trabajo también como “publicidad absurda” y una forma de “democratizar el arte”.

También Kraisy, una graffitera mujer, pinta temas infantiles, ella dibuja muñecas, cargando por ejemplo papalotes: *es como recordar que un niño, es más observador, que se sorprende de todo.* Ella pinta “solo niñas, no sé, es como un alter ego, a mis muñecas les pinto la ropa que me gustaría tener. “ También le gusta resaltar su lado femenino al usar colores vivos y verde claro, azules y de tono pastel.

Alert ha creado un mundo de seres imaginarios o fantásticos, *“pinto seres que viven en mí, que son como espíritus”* que le pertenecen a él, pero que también forman parte del imaginario colectivo de *“los ancestros mexicanos”*. En el caso de Alert la mexicanidad es una constante, uno de los trabajos más importantes que ha hecho, es una reproducción del mural de Bonampak. La búsqueda por identificarse con raíces para Alert está cruzada con las vivencias que ha tenido con el Hikuri, un cactus alucinógeno usado en la cultura huichol; se entrecruzan raíces espirituales mexicanas con el esoterismo global del *“Tribal Trance”*.

Los temas y motivos son variados. El denominador común y una motivación principal es expresarse. Para Buik. *¡Es decir estoy aquí y mírenme!*”. Para Alert: *“pintar es una necesidad, como hacer canciones, tu puedes decir la palabra amor con cientos de tonos diferentes, pues así es el graffiti, puedes expresar de muchas maneras un sentimiento”*. Uno de los crews observados se llama KHE (Cultura, Historia y Expresión) *“para demostrarnos que nosotros mismos podemos hacer historia y nos expresamos haciendo lo que nos gusta”* como dice Eliok. En esta necesidad de expresarse, y de manera *“auténtica”*, revive como cultura popular el romanticismo de inicios del siglo XIX.

4. Epilogo: El mundo del graffiti y la vida ordinaria

Graff Ilustración 1:



Don Quijote and Sancho Panza, version by Pablo Picasso

“En un lugar de la Mancha ... no hace mucho tiempo vivía un hidalgo [...] que se llamaba Alonso Quijano. ...los ratos que estaba ocioso –que eran los más del año–

se daba a leer libros de caballerías con tanta afición y gusto, que olvidó casi de todo punto la administración de su hacienda; ... vino a dar en él el más extraño pensamiento que jamás dio loco en el mundo, y que fue que le pareció conveniente y necesario, así para el aumento de su honra como para el servicio a su república, hacerse caballero andante, e irse con su caballo a buscar las aventuras y a ejercitarse en todo lo que él había leído que los caballeros andantes se ejercitaban, deshaciendo todo genero de agravio y poniéndose en ocasiones y peligros, donde, acabándolos, cobrase eterno nombre y fama....puesto nombre, y tan a su gusto, a su caballo, quiso ponérsele a sí mismo, y en este pensamiento duró ocho días, y al cabo se vino a llamar “Don Quijote”.

Miguel de Cervantes

Los graffiteros del estudio se parecen en mucho al Don Quijano de Cervantes, quien adquiere una nueva identidad al adoptar un nuevo nombre de Don Quijote. De la misma manera los graffiteros crean su tag y buscan darle prestigio. Su prioridad es producir graffitis como señala Kolor: *No persigo el dinero...es solo que yo seria feliz teniendo recursos para pintar y pintar por todos lados, ese seria el único interés en mi cabecita enferma y retorcida.* Pintar es una loca obsesión, como señala Kolor de manera irónica. Ellos viven sus aventuras no en el mundo figurado de la caballería andante, sino en el mundo figurado del graffiti. Su mundo contrasta con él de aquellos otros como Sancho Panza, anclados en el sentido común, ante quienes ese mundo aparece como “una locura”. Los neófitos y la gente ordinaria no comprenden “esos rayones” mientras que para los graffiteros tiene una coherencia, un significado y un contexto.

No todos los graffiteros entran con la misma intensidad al graffiti, algunos entran de manera temporal, para otros es un “estilo de vida”, unos tienen sus relaciones amorosas dentro del “mundo del graffiti”, otros fuera. Todos los entrevistados viven aún con su familias, tienen algunos trabajos y varios estudian. Se puede decir que tienen una vida cotidiana más allá del “mundo figurado” del graffiti o que participan en varios mundos o comunidades: el graffiti, la familia, y la escuela.

Hay una especie de carrera de novato, a graffitero reconocido en el barrio, en la ciudad, a nivel nacional e incluso a graffitero reconocido globalmente. A partir de cierta edad los jóvenes tienen que decidir si abandonan el mundo del graffiti o si se convierten en artistas callejeros, profesionales del graffiti. Reak, dice: *es cómo si te pagaras una carrera, de tanto que inviertes, tu dinero para latas, tu tiempo, y si eres ilegal tu seguridad*

personal. Kolor menciona algunos que ya viven del graffiti, se dieron cuenta que era un negocio, abrieron su tienda, donde venden herramientas y materiales para el graffiti y revistas.

. Los graffiteros, sobre todo los de más edad, como las dos crews entrevistados, se inclinan cada vez más a la pintura legal. Cuestionados porque se dedican al modo legal, cuentan que “*todos empezamos haciendo tags*” y relatan historias de haber sido corretados por la policía y haber sido tiroteados por corporaciones de seguridad privada, de haber sido abusados por la policía y del cansancio de la familia o de los amigos por tener que pagar multas para sacarlos del arresto quedándose dos días en custodia. Están interesados en poder realizar con más tiempo pinturas de buena calidad, a plena luz del día.

Un ex-graffitero cuenta que logró su máximo reconocimiento, su meta: *y realicé mi sueño, un día pinté con los del DNC (Diseñando Nuevas Culturas) tu sabes la old school, lo mejor, York, Humo, Aser y Sketch, después de eso, tiré las latas*. Él “tiró las latas”, así como un boxeador cuelga sus guantes.

En el libro de Cervantes, al final del camino Don Quijote vuelve a ser Don Quijano, pero al igual que Don Quijote, los graffiteros tienen el consuelo de sus memorias y de su legado. En los últimos años es cada vez más frecuente que los graffiteros saquen fotos de sus creaciones con una cámara y más recientemente con celular phones. Intercambian estas fotos con otros graffiteros. También intercambian dibujos de su *black book*. De esta manera pueden comentarlos con otros pero también dejar constancia de su legado. Los fanzines y revistas han proliferado porque reúnen las fotos enviadas por los graffiteros (y sin necesidad de acompañar las imágenes con discurso las publican), y luego son los primeros en comprar estos ejemplares para guardar o regalarlas como recuerdo. De esta manera la fugacidad –que junto con el hermetismo era una de las características del graffiti– se está superando.

5. Discusión y conclusiones

El carácter simbólico de la lucha entre graffiteros muestra que sus crews no son bandas criminales, es decir "grupos de jóvenes, en su mayoría adultos jóvenes, que se unen en una organización semi-estructurada con el propósito principal de cometer crímenes planeados que les procuren dinero o de violencia organizada contra bandas callejeras rivales" (Gordon 2000, 50). Coincidimos con Adams & Winter (1997, 340) quienes señalan que "los miembros de *crews* de *taggers* forman un grupo de individuos con vínculos flotantes entre sí ... cuyo propósito principal para encontrarse es graffitear".

Maffesoli (1990: 239) observa la misteriosa fuerza atractiva de la comunidad donde se busca la compañía de gente que siente como nosotros, la comunidad emocional donde el placer de estar juntos revitaliza la solidaridad, el contagio de emociones vividas en común, el vibrar juntos en fiestas dionisiacas y "el éxtasis cohesivo, que encontramos en numerosas experiencias sociales." Como vimos la emoción no se limita a fiestas y consumos pasivos sino se despliega sobre todo en el proceso de creación de los graffitis. Los graffiteros comparten la emoción de pintar, vibran juntos en sus aventuras y en las memorias de ellas. En este sentido los graffiteros podrían calificarse plenamente como una "tribu" de las culturas posmodernas. En esta tribu predominan por excelencia el "aura estética" y las experiencias estético/sensibles y actividades lúdicas. Mas el estar y vibrar juntos no se limita a emociones, también implica trabajo y habilidades.

Desde otra perspectiva, aún las actividades festivas de los graffiteros son parte de su vida en comunidad: "Convertirse en un participante pleno de la comunidad incluye usar cotidianamente sus tecnologías, pero también participar en sus relaciones sociales..." (Lave and Wenger, 1991, 101). En sus crews, los graffiteros preparan de manera conjunta sus pintas, juntan el dinero para comprar los aerosoles, comentan sobre sus experiencias después de pintar y conviven en una sociabilidad amplia en sus fiestas.

Los graffiteros son una comunidad de práctica según la definición de Wenger (2008): "Ellos comparten una pasión" (la de pintar graffitis); "tienen una identidad" (como graffiteros); "se definen por un interés compartido", "realizan actividades en conjunto" (pintar) "y discusiones" (sobre cómo pintar y si deberán pintar de manera legal o no); "comparten información" (sobre paredes disponibles; nuevas herramientas, materiales y técnicas). "Ellos construyen relaciones"—como *crews* o en *blogs*—"que les permiten

aprender unos de otros” y desarrollan un repertorio “de experiencias e historias” (como alguna vez pinté con un *king*), de “herramientas” (marcadores especiales), “formas de enfrentar problemas recurrentes” (cómo no ser atrapado por la policía)— en breve “una practica compartida”.

Participar significa sobre todo pintar, pintar y pintar “la práctica hace al maestro”. Pintando aprenden hacer graffitis de diferentes grados de dificultad: el simple tag, bombas, *wild style* y finalmente pinturas figurativas. Aprenden a través de la observación atenta dentro del crew o en exposiciones. En los crews se aprende participando de manera periférica, los novatos vigilan mientras los otros pintan, los maestros dibujan la líneas, los otros pintan el fondo. Aprenden practicando, lo que vieron hacer a los maestros o a los más avanzados. Más no es pura repetición, la práctica constante es la que permite la improvisación. Un ingrediente importante es “hablar dentro de y sobre la práctica”. Es en las conversaciones grupales sobre otros graffitis que se establecen los criterios de valoración.

Mas no todos participan en crews, hay graffiteros individuales que se llaman “One”; Y no todo se aprende en el crew: muchos novatos ensayan en sus cuadernos y luego en alguna pared, antes de juntarse con un crew; y tanto novatos como *oldtimers* aprenden hojeando fanzines o visitando blogs o páginas internet⁵

Podemos enfocar, el ambiente del graffiti, dentro de la ciudad o a nivel nacional y global como comunidad amplia del graffiti, pero preferimos enfocarlo como el “mundo figurado del graffiti”.

Este “mundo figurado” es según la caracterización de Holland *et al.* (2001,52): “un ámbito de interpretación construido social y culturalmente en el cual se reconocen determinados personajes o actores” (pseudónimos y tags, novatos versus *old-timers*; *toys* o *masters* y *kings*), “a partir de un conjunto de motivaciones” (la fama, la aventura y la adrenalina; mostrar al mundo “aquí estoy!, etc.) ”; “en el que ciertos actos se consideran significativos” (pintar en todo tipo de superficies) “y determinados resultados son considerados mas valiosos que otros” (la habilidad en un *wild style*; el peligro del lugar; la autenticidad del dibujo).

⁵ La relación con el internet fue poco explorado en el trabajo de campo aunque si hay referencias.

“Comunidades de práctica” y “mundos figurados” son conceptos, similares; el primero enfatiza las prácticas, el aprendizaje y la solidaridad, el segundo la construcción social de ese mundo y sus jerarquías. Dentro de los crews, en tanto comunidades de práctica, los graffiteros se encuentran “cara a cara”, están presentes como “personas”. En cambio como actores del mundo figurado del graffiti son conocidos por su tag y sus productos, plasmados en paredes a veces en el mismo barrio, en la misma ciudad, en fanzines o en el internet. Parte de la magia de este mundo figurado consiste en el anonimato de los aspectos físicos y del carácter de los individuos. Por otra parte, comunidad y mundo figurado se intersectan, tanto en términos prácticos –es en exposiciones donde se pueden encontrar *kings*, hasta entonces solo representado por su *tag* y sus pinturas–, y también se intersectan en términos teóricos, ya que las comunidades de práctica también pueden ser virtuales.

En los graffiteros hay una tensión interesante entre individuos y colectividad, entre competitividad individual y solidaridad. Los tags son individuales, aunque si el graffitero pertenece a un crew pone también el signo del crew (usualmente de tres letras). Un graffitero también puede pertenecer a varios crews a la vez. El crew aparece como una especie de comunidad de apoyo al graffitero destacado; es un equipo de trabajo y de diversión. Logran un mayor reconocimiento aquellos que comparten, conviven y enseñan a otros en un crew o quienes simplemente comparten una pared de forma amigable. Los graffiteros se apoyan dentro del crew y a la vez hay marcadas jerarquías. La búsqueda del reconocimiento origina una fuerte competencia entre crews y entre tags. Podríamos decir que el crew, la comunidad de práctica, se basa más en la solidaridad, el mundo figurado más en la competencia entre individuos.

Al segundo autor, quien desconocía el mundo del graffiti, le sorprendía la competitividad dentro de ese mundo figurado. Una competitividad basada en las competencias y la creatividad. Creatividad, competencia, competitividad, búsqueda de fama, expresividad auténtica, individualismo y solidaridad, rivalidad y aprendizaje compartido a través de la participación, son características que suelen encontrarse en las comunidades artísticas (como pintores o actores). Pensamos que sería interesante explorar estos aspectos en futuras investigaciones.

Según Macdonald (2001, 313) la fama motiva el juego del graffiti. También nosotros encontramos que lograr un buen prestigio es una fuerza motivante principal. Pero hay que rescatar la gran diversidad de motivaciones –la aventura, la adrenalina y la protesta contra el sistema en el graffiti ilegal; la búsqueda de colorear la ciudad gris y de usar sus paredes como galería pública en el graffiti legal– ; así como la diversidad de motivos temáticos: muñecas infantiles, osos, espíritus de los ancestros, venados de la cultura huichol. Nosotros pensamos que un común denominador es el deseo de los jóvenes de expresarse.

En esta necesidad de expresarse, y de manera “auténtica”, revive como cultura popular el romanticismo de inicios del siglo XIX. Para Taylor (1991) la noción de autenticidad recurre a la voz interior que reside en lo profundo de nosotros mismos (p.62). En forma trivializada y narcista convierte a la autorrealización en el valor principal de la vida (p. 89). No pervertido, el autodescubrimiento pasa por la creación, por la realización de algo original y nuevo, por ejemplo al forjar un lenguaje artístico (p.95). A la vez la autenticidad es en si mismo una idea de libertad; conlleva que yo mismo encuentre el propósito de mi vida, frente a las exigencias de conformidad exterior (p. 100).

No se trata de una expresión autística. En las paredes los graffitis se encuentran, las más de las veces sin que se conozcan los graffiteros respectivos; no obstante establecen una especie de diálogo a través de sus pinturas. Pintar al lado de alguien podría interpretarse como la construcción de un diálogo amigable. Aún la práctica de “pisar” –a un graffiti desconocido– podría considerarse como una especie de diálogo dentro de ese mundo: aquí estoy yo, más experto, con el derecho de ocupar este lugar y de mostrar algo nuevo. De esta manera contribuyen al mundo del graffiti y se convierten en “autores” –para otros y de si mismo– en el mundo figurado del graffiti.

Pero también es un dialogo con el mundo social y cultural amplio, más allá del figurado del graffiti. Aún la transgresión de pintar de manera ilegal en lugares públicos, es un decir a este mundo de los adultos: aquí estamos los jóvenes con nuestro mundo. Es interesante constatar que la protesta política presente en muchos de los graffitis en décadas anteriores (cf. Falconi 2001, Valle 2004) se manifiesta entre los graffiteros entrevistados más bien por el hecho de pintar en lugares representativos del sistema dominante o como crítica en forma irónica. A la vez, los *graffiti writers* se convierten crecientemente en

pintores de graffiti, buscan contribuir al coloreo de la ciudad con murales más comprensibles y a convertir a la ciudad en galería de sus creaciones.

El tema de las identidades corre implícitamente a lo largo del artículo y culmina en el epílogo sobre el mundo figurado del graffiti y la vida “ordinaria”. Lo llamamos “vida ordinaria” porque no nos convence hablar de vida “real” vs. “subcultura liminal” como lo hace MacDonald (2001). El mundo figurado del graffiti puede considerarse como subcultura liminal desde la cultura dominante, pero desde la perspectiva de los graffiteros, su vida como taggers no es liminal, pues absorbe su tiempo y sus energías, es real y cotidiana. A la vez, los graffiteros viven no sólo en el mundo del graffiti –si bien su pasión se centra ahí –, a la vez son hijos de familia, estudiantes y trabajadores eventuales; podríamos decir que tienen múltiples identidades en diferentes mundos figurados o que viven en diferentes comunidades de práctica.

En el mundo figurado del graffiti pueden establecer un juego interesante de identidades como señala MacDonald, ahí son identificados por su producción, no importa su apariencia física, su carácter, su barrio, su clase social, su familia o su escuela. A nuestro ver, éste “espacio de libertad” –el “espacio de convertirse en autor de si mismo”– no se alcanza, in el caso del graffitero, en “el juego entre diferentes identidades” (o ámbitos normativos) como proponen Holland et al. (1991; 238). Más bien se logra mediante un “brinco” de un mundo a otro, –de la vida de hijo o estudiante a la vida del tag– como había señalado Schutz (cf. Machado, 2007:42). En eso se parecen a Don Quijano quien dejó su vida ordinaria para vivir las aventuras del mundo de la caballería andante como Don Quijote.

Pero lo que se puede ocultar en el mundo figurado, está presente en las comunidades de práctica: los dos crews observados se dividieron también por conflictos entre el carácter de sus principales protagonistas. La vida ordinaria siempre está presente, los hábitos cotidianos y también las necesidades. Los jóvenes tienen que sufragar los gastos que implica la compra de aerosoles y correr riesgos de ir a la cárcel por haber sido atrapados. Al final del camino los taggers tienen que decidir si se convierten en semi-profesionales del graffiti o si abandonan su aventura en el mundo figurado del graffiti y viven de sus memorias.

Bibliografía

- Adams, K. & Winter, Anne (1997) Gang graffiti as a discourse genre. *Journal of Sociolinguistics*, (1)3, 337-360
- Brewer, D. D. (1992). Hip Hop Graffiti Writers' Evaluation of Strategies to Control Illegal Graffiti. *Human Organization* (2), 188-189.
- Cooper, M., & Chalfont, H. (1984). *Subway Art*. New York: Thames and Hudson.
- Dayrell, J. (2002). O rap e o funk na socialização da juventude. *Educação e Pesquisa*, 28(1), 117 -136.
- Falconi, O. (2006). En busca del diálogo: la construcción escrita de un espacio público entre estudiantes del CCH Sur, *Tesis de Maestría 1990-2005. Versión electrónica*. México: Departamento de Investigaciones Educativas. CINVESTAV-IPN.
- Gordon, R. M. (2000). Criminal business organizations, street gangs and “wannabe” groups: A Vancouver perspective. *Canadian Journal of Criminology*, 42(1), 39-60.
- Graffiti Glossary . (2008). Retrieved October 18, from the World Wide Web: <http://www.graffiti.org/faq/graffiti.glossary>.
- Holland, D., Lachicotte, W., Jr. , Skinner, D., & Cain, C. (2001). *Identity and Agency in Cultural Worlds*. Cambridge, MA.: Harvard University Press. (First Edition 1998).
- Holland, D., & Lave, J. (2001). History in Person. In D. Holland & J. Lave (Eds.), *History in Person. Enduring Struggles, Contentious Practice, Intimate Identities* (pp. 3-33). Santa Fe - Oxford: School of American Research Press - James Currey.
- Lave, J. (1990). The culture of acquisition and the practice of understanding. In J. W. Stigler, R.A. Shewder & G. Herdt (Eds.) *Cultural Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning. Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press. (Hay edición en español)
- Macdonald, N. (2005) “The Graffiti Subculture: Making a World of Difference” [2001] In K. Gelder (Ed.) *The Subcultures Reader*. Second Edition (pp312-326). London and New York: Routledge
- Machado Pais, J. (2007). *Chollos, chapuzas, changas. Jóvenes, trabajo precario y futuro*. México: Anthropos [Original: Ganchos, taches e biscates. Jovens, trabalho e futuro, 2001]
- Maffesoli, M. (1990) *El tiempo de las tribus El declive del individualismo en las sociedades de masas*. Barcelona: Icaria.

Paradise, R., & Rogoff, B. (2009). Side by side: Learning by observing and pitching in. *Ethos*, 37 (1), 102-138

Reguillo, R. (2000). Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. In G. M. Carrasco & G. Medina (Eds.), *Aproximaciones a la diversidad juvenil*. México: El Colegio de México.

Schutz, A. (1964). *Collected Papers II. Studies in Social Theory*. Dordrecht, The Netherlands: Martinus Nijhoff Publishers.

Schutz, A. (1973). *The Structures of the Life-World*. (Strukturen der Lebenswelt.). In A. Schutz & T. Luckmann (Eds.) Evanston, IL: Northwestern University Press.

Taylor, C. (1994). *La ética de la autenticidad*. Barcelona: Ediciones Paidós [Original: The malaise of modernity, 1991] House of Anansi Press.

Valle, I. (2004) *Graffiti. Símbolos clandestinos en las paredes*. Tesis de licenciatura de la carrera de Etnología, ENAH, México.

Valle, I. (2009) *Mundos figurados de graffiti writers de Tepepan y aprendizajes en su comunidad de práctica*. Tesis de Maestría. Departamento de Investigaciones Educativas / CINVESTAV, México

Wenger, E (2001) *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad*. Barcelona: Paidós. [Original: *Communities of practice: learning, meaning, and identity*, 1991]

Wenger, E. (2008). *Communities of practice, a brief introduction*. Retrieved October 18, from the World Wide Web: <http://www.ewenger.com/theory/index.htm>.

10 Fotos: tomadas por Imuris Valle en 2008/2009