

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

Antolines, R. (2010). La vieja «pantalla plana» para el graffiti perverso. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 3 (1), Artículo 6. Disponible en la siguiente dirección electrónica: <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones/>

LA VIEJA «PANTALLA PLANA» PARA EL GRAFFITI PERVERSO

THE OLD «FLAT SCREEN» FOR THE WICKED GRAFFITI

ANTOLINES, Ramsés. Profesor de la Universidad de Los Andes - Venezuela
ramsesantolines@gmail.com

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

RESUMEN

Nuestro trabajo centra su objetivo en el graffiti urbano como «portal hacia un simulacro paralelo» que codifica nuevos juegos sociales de los jóvenes. El objetivo es pasar al análisis del correlato que se vela detrás de ellas. Esto supone una revisión transdisciplinaria de estas imágenes y textos complejos y, por lo tanto, la utilización de una metodología de «sacar de lo oculto», «traer-ahí-delante», «pro-ducir», en el sentido heideggeriano, el «simulacro» que se esconde bajo estas manifestaciones, aparentemente motivadas por ese gesto transgresor atribuido a la conducta de los jóvenes. Entendiendo la categorización de joven-adulto como una forma de violencia simbólica materializada por el lenguaje y que descalifica al adolescente como sujeto en tránsito de la niñez a la edad adulta.

Palabras clave: Graffiti, Jóvenes, Simulacro, Violencia simbólica

Recibido: 15 de marzo de 2010

Aceptado: 15 de abril de 2010

ABSTRACT

The goal of this paper is analyze the urban graffiti as a “window through a parallel simulacrum”, which codifies new social games among young people. The objective is to go to the analysis of link of these practices. This enterprise assumes a transdisciplinary revision of complex images and texts, and so, the use of a method referred to “take out of the shadows”, “bring-it-right-there”, “pro-duce”. This last concept, in the sense admitted by Heidegger, where a “simulacrum” that is hidden beneath manifestations, apparently motivated by transgressor behavior of youth. We understand the categorization of the youth-adult as a way of symbolic violence, materialized by language, and which is able to disqualify teenagers.

Key words: Graffiti, Youth, Simulacrum, Symbolic Violence

Submission date: March 15th 2010

Acceptance date: April 15th 2010

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

1. Introducción

La categorización estructural de los eventos del mundo como pares de opuestos, rige y condiciona el conocimiento y la conceptualización que podamos hacer de los eventos que se despliegan en nuestro entorno. De allí que «bueno/malo», «sagrado/profano», «crudo/cocido», «masculino/femenino», «blanco/negro», entre otras tantas categorías que nos permiten recortar la realidad, resultan responsables de nuestra percepción y de los juicios que de ella derivan. Y es así hasta el punto de que no podamos evitar considerarlas como universales epistemológicos fundamentales para toda forma de conocimiento. A estas categorías maniqueas podemos sumar una que nos resulta tan útil como incoherente en tanto que sus dos términos no son, precisamente, una pareja de opuestos. Es el caso de la relación «adulto/adolescente»¹.

Con ella se pretende fijar uno de sus términos, adolescente, como el extremo en conflicto de este eje semántico, frente a un adulto realizado que, por lo demás, parece disponer de las herramientas de las que carece el primero. La categorización misma es una forma de violencia simbólica materializada por el lenguaje y que descalifica al adolescente como sujeto en tránsito de la niñez a la edad adulta. Es simbólica por cuanto es a través del lenguaje, sistema de símbolos que nos permite construir la realidad, que este sujeto de carencias cobra realidad. De hecho, el lenguaje mismo es portador de esta forma de violencia en buena parte de sus términos. Basta con buscar la definición de diccionario de la palabra «siniestro», en oposición a «diestro», para constatar lo que acabamos de decir.

Lo que nos interesa resaltar de esto es que, detrás de esta categoría, se solapa un complejo de intereses que hacen del joven, sujeto incómodo en una realidad de la que no es responsable sino resultado y víctima, un transgresor que deviene en transgredido. El otro extremo de la categoría completa el simulacro que hace del adulto un sujeto completo y en condiciones de ayudar al otro que adolece. La pregunta parece obvia: ¿Con qué herramientas cuenta el adulto para esta labor? A

¹ El término adolescente no tiene la misma raíz etimológica de aquel «que adolece» (de un dolor o enfermedad). Tanto adolescente como adulto derivan del verbo latino *adolescere*: crecer, desarrollarse. Adolescente, del participio presente activo del verbo y designa «al que está creciendo». Adulto, del participio pasado pasivo: «el que ya creció». Sin embargo, estar en proceso de crecimiento, desde el latín, incluye la significación de estar carente o falto de algo para completar su estado definitivo. Esto es, de tener alguna carencia.

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

lo que habría que añadir que este sujeto completo, este adulto del que proviene el adolescente, es también un sujeto pleno de carencias en una sociedad en la que ambos términos, en la mayoría de los casos, son víctima de la misma violencia simbólica. Violencia que no hace otra cosa que alimentar la incorporación de ambos al mercado de simulacros que reproduce, de modo permanente, la realidad que los genera.

2. El graffiti, el simulacro y la violencia simbólica

Nuestro trabajo centra su objetivo en el *graffiti* urbano como «portal hacia un simulacro paralelo» que codifica nuevos *juegos sociales* de los jóvenes y en los cuales, la más de las veces, es mucho más lo que se pierde que el beneficio que obtienen. Desde luego que nos proponemos ir más allá del simple registro y clasificación de las imágenes que encontramos como «dato recurrente» en las paredes de todas las ciudades del mundo. Nuestro objetivo es pasar al análisis del correlato que se vela detrás de ellas. Esto supone una revisión transdisciplinaria de estas imágenes y textos complejos y, por lo tanto, la utilización de una metodología que no puede reducirse al simple análisis de este discurso urbano, tomado como un discurso más, como un discurso juvenil novedoso y decorativo de las paredes públicas. Tal postura sería de una ingenuidad que no merecería el esfuerzo de una investigación.

Lo que nos hemos propuesto, entonces, es «sacar de lo oculto», «traer-ahí-delante», «pro-ducir», en el sentido *heideggeriano*, el «simulacro»² que se esconde bajo estas manifestaciones, aparentemente motivadas por ese gesto transgresor atribuido a la conducta de los jóvenes. Precisamente, en la definición que nos da Jean Baudrillard (1998) de las imágenes y de sus fases sucesivas de manifestación, encontramos el fundamento que le permite afirmar que una imagen no es sólo el reflejo de la realidad profunda que enmascara y desnaturaliza, sino que también enmascara su ausencia (la de la realidad profunda que en apariencia refleja), hasta prescindir de todo tipo de realidad y devenir ella misma (la imagen) en su «...propio y puro simulacro» (Baudrillard, 1998: 18).

² «...lo que ha estado en juego desde siempre es el poder mortífero de las imágenes, asesinas de lo real, asesinas de su propio modelo, del mismo modo que los iconos de Bizancio podían serlo de la identidad divina (...) que un signo pueda remitir a la profundidad del sentido, que un signo pueda cambiarse por sentido y que cualquier cosa sea garantía de este cambio (...) no es algo real, sino un simulacro, es decir, no pudiendo trocarse por lo real pero dándose a cambio de sí mismo dentro de un circuito ininterrumpido donde la referencia no existe.» (Baudrillard 1998: 17). Para el sentido heideggeriano del «pro-ducir», ver: La pregunta sobre la técnica, en Heidegger (2001).

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

Esta importante noción de la realidad como simulacro, es retomada por la semiótica de carácter estructural para el análisis de las pasiones que se despliegan en los diversos eventos narrativos y sus particulares formas de ocurrencia, hasta llevarla a todo tipo de interacción y en donde toda comunicación es, a fin de cuentas, un intercambio de simulacros:

...se afirma que cada locutor construye su discurso e incluso adapta su origen en función, tanto de las «imágenes» que su interlocutor le devuelve, como de las que tiene de sí mismo (...) cada quien dirige su simulacro hacia el simulacro de otro; simulacros que todos los interactantes³ y las culturas a las que pertenecen han contribuido a construir (Greimas y Fontanille, 1994: 56).

En esta realidad paralela no existen las limitaciones espaciotemporales que delimitan nuestra vida cotidiana y ha desaparecido toda noción de provincia. Más que la vieja «aldea global» propuesta por el teórico de la comunicación canadiense Marshall McLuhan (1967), hoy podríamos hablar de una gran urbe edificada sobre un poderoso soporte informático en la que el medio ha dejado de ser el mensaje o, como han denominado algunos autores, la «aldea virtual». Corrosivo, amoral, catalizador para el despliegue de todo tipo de aberraciones, el mensaje que se vela tras estos graffitis no pocas veces llega a ser fatal. Así, en esta urbe inmaterial, el emisor/receptor adquiere identidades arbitrarias, caprichosas, insolentes, violentas, seductoras, según sea la función conativa que pretende completar en cada caso⁴.

El término *graffiti*, como neologismo, fue incorporado al inglés por los diarios neoyorquinos para definir los escritos juveniles en las paredes de esa ciudad desde la década de los años 60. Casi de inmediato entró al castellano y a otras lenguas naturales para dar nombre definitivo a los letreros, habitualmente

³ La noción de «actante» es fundamental para la semiótica formulada por Algirdas Julien Greimas desde su *Semántica Estructural* (1966). El concepto tiene un estatus epistémico central en la sintaxis del contenido y de la significación de todo texto. Esto, en razón de que la difusa idea de «actor» o «personaje», no da cuenta del reducido conjunto de roles de profundidad que subsume el concepto de actante, sintaxis actancial y rol actancial. Este lugar teórico profundo, el del actante, puede ser ocupado por diversos personajes, objetos o animales y el número de actantes involucrados en todo relato se reduce a seis (6). En la superficie del texto este número puede ser diverso, como en el caso de Cenicienta, donde el actante «antisujeto» se figurativiza en tres personajes: la madrastra y las dos hermanastras. Todas son un mismo actante de profundidad. Para una mejor comprensión de lo dicho, es necesario revisar: Greimas (1990).

⁴ Roman Jakobson estableció un esquema comunicacional en el que intervienen seis (6) factores: el emisor, el receptor/destinatario, el canal, el código, el referente o contexto y el mensaje. A cada factor le corresponde una función. En el caso de la función conativa, se trata de aquella centrada en el receptor o destinatario. El hablante/emisor pretende que el oyente/receptor actúe de conformidad con lo solicitado a través de órdenes, ruegos, preguntas o cualquier otra estructura lingüística adecuada para lo que sea el caso. Cf.: Jakobson (1985).

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

transgresores, hechos por los jóvenes en las paredes de los espacios públicos de todo el mundo: «**Gracias a los exámenes y a los profesores el arribismo comienza a los seis años**», podía leerse en los muros de París en mayo de 1968. «**Un policía duerme en cada uno de nosotros, es necesario matarlo**», «**Debajo de los adoquines está la playa**» y tantos otros letreros en los muros de París, caracterizaron esa revuelta como un *reenvío* de la violencia simbólica del Estado y de los medios de comunicación a sus verdaderos creadores y beneficiarios originales: el Estado y los *mass media*. El *graffiti*, desde entonces, se fijó como una transgresión al *status quo* y como la expresión de aquella juventud que sacó al general De Gaulle (1890-1970) del palacio de gobierno francés. La violencia simbólica en las paredes, dirigida contra los violentos institucionales, dejó una positiva huella sobre esta práctica transgresora.

Pero la huella se ha erosionado de tal modo que las paredes son ahora otro escenario en el que se desarrolla el mismo espectáculo corrosivo de la televisión, el cine, los diarios o la misma Internet. La codificación es otra. El mensaje, si no es el mismo, se ha tornado mucho más destructivo y alienante. Quien lo realiza, el joven que dibuja con las habilidades de un artista, no es consciente de que el territorio que habita está diseñado para su sacrificio, una vez que rinda todo el beneficio económico posible a una maquinaria que desconoce. Como el obrero que no se reconoce en su propio trabajo, el *graffitero* desconoce la realidad que agita cuando maneja el *spray* de colores ante la *pantalla plana* de la pared que interviene. Como afirma Pierre Bourdieu respecto de la violencia simbólica que se expresa a través de la televisión:

...el acceso a la televisión tiene como contrapartida una formidable censura, una pérdida de autonomía que está ligada, entre otras cosas, a que el tema es impuesto, a que las condiciones de la comunicación son impuestas y, sobre todo, a que la limitación del tiempo impone al discurso tantas cortapisas que resulta poco probable que puede decirse algo (Bourdieu, s/f: 19).

El muro y la acción «transgresora» que lo *territorializaba* como un espacio para la protesta, ha dejado de ser tal. El joven ejecutante de la acción, no sólo pasa desapercibido para los apurados transeúntes, sino que de actor agente, activo en su protesta, devino en parte de una maquinaria perversa en la que drogas, alcohol y aberraciones sexuales de toda índole son parte de un mismo ejercicio que termina en las grandes redes de consumo y comercio.

Las paredes ahora *gritan* mensajes encriptados en símbolos y signos que, al modo de grandes pantallas televisivas, ocultan ideológicamente las certezas que los fundamentan. Esto hace posible que aquellos usuarios de estos «televisores» aparentemente inamovibles, que se frisan, se borran, se pintan y se agreden por

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

estos *agentes* especializados, parecen disponer de un control remoto con el que hacen ese *zapping* agresivo que distingue a quienes se solapan detrás del *graffitero* y al que no estamos, ni de lejos, en capacidad de percibir.

Lo más que podemos hacer es atravesar el escenario de este espectáculo con la intención de comprender y descifrarlo por medio del análisis que nos proponemos iniciar en este papel de trabajo, fase inicial de acercamiento a la descripción del fenómeno.

Siguiendo en esto a Pierre Bourdieu, podemos decir que somos, en el mejor de los casos:

... «funcionarios de la humanidad» que cobran del Estado para descubrir cosas, sea acerca del mundo natural, sea acerca del mundo social, y forma parte, me parece, de nuestras obligaciones difundir los logros conseguidos (Bourdieu, s/f: 18).

Versión PDF para imprimir desde

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

3. Referencias Bibliográficas

1. Baudrillard, J. (1998). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairos.
2. Bourdieu, P. (s/f). *Sobre la televisión*. Barcelona: Anagrama
3. De Saussure, Ferdinand. (1978). *Curso de Lingüística General (CLG)*. Madrid: Alianza Editorial.
4. Greimas, A. J. y Courtes, J. (1990). *Semiótica. Diccionario razonado de la Teoría del Lenguaje*. Madrid: Gredos.
5. -----(1991). *Semiótica II. Diccionario razonado de la Teoría del Lenguaje*. Madrid: Gredos.
6. Greimas, A. J, y Fontanille, J. (1994). *Semiótica de las pasiones*. México: Siglo XXI.
7. Heidegger, M. (2001). *Conferencia y artículos*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
8. Jakobson, R. (1985). *Ensayos de lingüística general*. Madrid: Planeta.