PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA

TÍTULO:
“INVESTIGACIÓN DEL GRAFFITI COMO MEDIO DE EXPRESIÓN GRÁFICA DESDE LA PERSPECTIVA DEL DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL EN LA CIUDAD DE QUITO”

ALUMNO:
RICARDO ZURITA

DIRECTORA:
MARCELA SLADE

Dedicatoria

Dedico el presente TFC a mis padres Ricardo Zurita y Luz del Carmen Sosa, por haber confiado en mí, por darme la oportunidad de tener una buena educación y por todo el apoyo que me han brindado en todos los aspectos de mi vida.

Agradecimientos

Agradezco principalmente a Marcela Slade por haberme guiado durante todo el proceso de este proyecto con comprensión, paciencia, sabiduría y dedicación.

También a todas las personas que hacen Graffiti en la ciudad de Quito y especialmente a todos aquellos que gracias a su colaboración y tiempo fueron parte fundamental para el desarrollo de esta investigación.

Finalmente a mis amigos Alvaro Andrade y David Solis ya que intervinieron de una u otra manera a la realización de este TFC, y muy especialmente a mi novia Carolina Félix por ser un apoyo y ayuda incondicional durante todo el proceso.

Indice

Introducción.....7

CAPITULO I

1.1 Antecedentes.....8

1.2 Justificación.....12

1.3 Problemática.....13

1.4 Objetivos.....14

1.5 Alcances.....15

CAPITULO II

2.1 Marco Metodológico.....17

2.2 Método de Comparación Constante.....19

2.3 Metodología de Diseño.....20

CAPITULO III

3.1 Marco Teórico.....22

3.1.1 La Apropiación del Espacio.....22

3.1.2 El Arte Urbano (*Street Art*).....22

3.1.3 El Espacio Urbano.....23

3.1.4 El Lenguaje Visual.....24

3.1.5 La Imagen como Documento Histórico.....26

3.2 Marco Conceptual.....27

3.2.1 Historia del Graffiti.....28

3.2.1.1 Géneros del Graffiti.....31

3.2.1.2 Historia del Graffiti en Latinoamérica.....36

3.2.1.3 Terminología Básica de los Elementos de una Obra de Graffiti Hip Hop.....37

3.2.1.4 El Escritor de Graffiti.....38

3.2.1.5 Las Agrupaciones.....39
3.2.1.6 Los Materiales.....40
3.2.2 Elementos para el Análisis.....42
3.2.2.1 Elementos Básicos del Diseño Gráfico.....42
3.2.2.2 Anatomía Tipográfica.....46

CAPITULO IV

Marco Referencial

4.1 27 Addicts.....50
4.2 Ojo al Aviso.....52
4.3 Shepard Fairey.....52
4.4 Libros de Graffiti.....54

CAPITULO V

Recopilación de Información Descriptiva

5.1 Acercamiento a los Artistas.....55
5.2 Recopilación Fotográfica de Graffiti Hip Hop.....56
5.2.1 Parámetros Técnicos.....57
5.3 Estructuración de Datos Obtenidos.....58
5.3.1 Selección de Imágenes.....58
5.3.2 Categorización Fotográfica.....58
5.3.3 Resultados de la Categorización.....59
5.4 Fichas Técnicas.....60

CAPITULO VI

Registro Fotográfico

6.1 *Tags* (Firmas).....61
6.2 *Bubble Letters* (Letras Pompa).....64
6.3 *Throw ups* (Vomitados).....66
6.4 *Wildstyle* (Estilo Salvaje).....67
6.5 3D.....80

6.6 *Characters* (Caracteres).....82
6.7 *Organic* (Orgánicos).....86
6.8 Producciones.....87

CAPITULO VII

Análisis cualitativo de los Datos Obtenidos

7.1 Selección de Imágenes para el Análisis.....88
7.2 Imágenes Seleccionadas.....89

CAPITULO VIII

8.1 Fichas de Análisis.....94
8.2 Resultados del Análisis Cualitativo.....116

CAPITULO IX

Diseño del Producto Gráfico

9.1 Usuario.....118
9.2 Canal.....118
9.3 Producto Gráfico.....118
9.4 Costos de Producción.....119
9.5 Determinantes para el Diseño de Producto.....121
9.6 Mapa del Sitio.....121
9.7 Diseño de Interfases.....122

CAPITULO X

Conclusiones.....125
Recomendaciones.....126
Bibliografía.....127
Anexos.....131

Introducción

El presente Trabajo de Fin de Carrera (TFC), aspira culminar con una etapa de aprendizaje; está fuertemente inspirado por la idea de fusionar dos ámbitos visuales como son el Diseño Gráfico y el Graffiti, para realizar un proyecto que interdisciplinariamente llene mis espectativas y demuestre mis competencias.

Se busca analizar el Graffiti como un fenómeno visual que está presente en la ciudad de Quito, y como Diseñador creo que no se puede ser ajeno ante el mismo, personalmente siento la obligación de que el Diseño Gráfico se apodere de estas expresiones visuales presentes en el medio urbano porque se han convertido en parte del paisaje diario de nuestra ciudad.

El Graffiti cada vez toma más importancia y espacio dentro de todas las ciudades del mundo, y Quito gracias a la globalización cultural no es la excepción, por lo cual es de vital importancia realizar investigaciones y proyectos que permitan divulgarlo para que las personas logren no solo habituarse a este fenómeno sino también, comprenderlo.

Particularmente, esta investigación propone una recopilación fotográfica y una selección de imágenes y además el análisis, desde el Diseño Gráfico y Comunicación Visual, tomando en cuenta los elementos básicos del Diseño y los elementos de la anatomía tipográfica.

Este Trabajo de Fin de Carrera (TFC) también cuenta con un soporte multimedia en el que se puede observar de una manera más dinámica e interactiva el archivo fotográfico y el trabajo analítico que se realiza en esta investigación.

CAPITULO I

1.1 Antecedentes

La principal necesidad del ser humano, desde su historia más remota, es la comunicación, y dentro de las formas que se han desarrollado para transmitir sus ideas, nace, a principios de los años setenta: “el Graffiti”, en las periferias y barrios marginales de la cultura afroamericana que habitaba en la ciudad de New York, como una nueva conducta de expresión gráfica, apoyada y fortalecida, paulatinamente dentro de la cultura Hip Hop, llegando a ser uno de sus cuatro elementos de representación: Breakdance, Dj, Mc y Graffiti (Castleman 1982).

***Breakdance*:** danza urbana, nacida en la comunidad afroamericana, que tiene como objetivo expresar sentimientos a través de movimientos corporales (Chang 2006).

Dj (acrónimo de *disc-jockey*): actividad que empieza mucho antes de la cultura hip-hop, pero se incorpora al ser parte fundamental para reproducir y mezclar la música que se necesita en el breakdance, por acompañar al Mc y por ser el eje de las *block parties*[1] del barrio Neoyorquino del Bronx (Chang 2006).

Mc (siglas de “maestro de ceremonias”): apelativo que se designaba a la persona que animaba las fiestas junto al Dj, actualmente el término es utilizado para referirse a los vocalistas de música rap (Chang 2006).

Graffiti: forma de expresión gráfica, de estética peculiar, realizada con aerosoles sobre una pared u otra superficie resistente (RAE 2011).

1 Una *block party* es una fiesta que congrega a mucha gente de un mismo barrio o sector con el fin de celebración, entretenimiento o para observar un evento de cierta importancia, es de carácter público.

CAPITULO I

Progresivamente el Graffiti comienza a transgredir espacios del área pública como su lugar de ejecución: callejones, edificios, puertas, estaciones de transporte, trenes, etc., utilizados como lienzos de expresión, captando la atención de las personas y expandiéndose por toda la ciudad como un factor de cambio importante en el paisaje urbano.

Desde entonces, el Graffiti ha traspasado las barreras geográficas de su lugar de origen (NYC), llegando a Europa y Latinoamérica, con mayor fuerza en países como Brasil y Chile y floreciendo en Ecuador. Como se puede ver, es un fenómeno y una corriente visual presente en casi todas las ciudades del mundo (Ganz 2004).

En el mes de Marzo del año 2009 la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, específicamente la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes organizó el Cuarto Salón de Diseño llamado “Diseñopolis, el diseño para la ciudad”, donde Alfredo Gutierrez de nacionalidad colombiana dictó la conferencia “Dimensión ecológica del Graffiti”, siendo esta la primera vez que se lo incluye como parte de la temática a tratar desde la perspectiva del Diseño en la FADA. Gutierrez en su exposición realizó una interesante comparación entre el Graffiti y un animal salvaje que llega y se adapta a cualquier ciudad, sin importar las condiciones en la que se encuentre y se vale del entorno para establecer su morada pero conservando siempre su espíritu nómada (Gutierrez 2007). Esta atrayente perspectiva influyó en la selección del objeto de estudio de este TFC.

Actualmente en el Ecuador, el Graffiti tiene ya una escena local, aunque su ritmo de crecimiento ha sido relativamente lento. El cine, la fotografía y el internet han desempeñado un papel importante y han ayudado a que se establezca fijamente como un movimiento visual (Ruiz 2011).

En lo editorial, en el año 2001 se publica el libro “Quito, una ciudad de grafitis” de

CAPITULO I

Alex Ron, en el que se muestra una recopilación fotográfica de frases románticas, poéticas, sociales, políticas, etc., siendo un antecedente significativo para la memoria y construcción del Graffiti como un elemento visual que se transforma al mismo tiempo que transfigura el ambiente urbano.

Es así como en los últimos años empieza a tomar fuerza, por ejemplo la "REVISTA Q" en su edición No.5 de Julio - Agosto del 2010, publica un artículo titulado "Nuevos géneros de arte público en la ciudad contemporánea", en el que Lucía Durám toma en cuenta al Graffiti como un fenómeno que cada vez ocupa más espacio en Quito y que está involucrando a varias personas con el mismo interés (81). Este crecimiento también se puede evidenciar en la realización de eventos en la ciudad de Quito tales como:

Detonarte: festival de arte visual urbano, que ha tenido ya dos ediciones en el 2009 y 2010, pretende unir artistas nacionales e internacionales en una muestra que incluye intervenciones murales, Talleres Gratuitos, Foros y Ferias de Mercadería Independiente.

"Detonarte es mucho más que graffiti y "street art", es una propuesta de carácter emblemático para la construcción de los derechos juveniles y del Buen Vivir, conforme a la Constitución vigente y La Convención Iberoamericana de los Derechos Juveniles. En el escenario latinoamericano, es el segundo en su género, los efectos esperados están dirigidos a: la construcción de espacio público y participación juvenil, fortalecimiento de políticas publicas y juventud, mejoramiento del diálogo juvenil e inclusión, salud mental, focalización de acciones en lugares considerados en riesgo y doble vulnerabilidad, entre otros." [2]

Sudamérica Graffiti Metting: evento organizado por el colectivo de artistas MFC (Master Funky Crew), que tuvo su primera edición en el mes de Abril 2010 y su segunda edición en Abril del 2011, este evento convoca a los mejores exponentes

2 Auz, Luis. *"Detonarte"* Dementzia. Web. 3 nov. 2010 <www.detonarte.com>

del Graffiti de toda Sudamérica, realizando intervenciones murales de grandes proporciones en la ciudad.

"SUDAMERICA 2010 pretende eliminar esas barreras "espaciales" que existen entre naciones hermanas, que se generen discusiones acerca de las técnicas, materiales, las experiencias de cada ciudad y artista. Desea que haya un intercambio cultural de nuestra realidad Suramericana. Este evento será de gran aporte al arte urbano y graffiti mundial, eliminando fronteras y expandiendo la cultura de cada país invitado." [3]

3 Calderón, Jorge. *Sudamérica GraffitiMeeting*. MFC. Web. 13 sep. 2010 <www.sudamerica2010graffitimeeting.blogspot.com>

1.2 Justificación

A lo largo del tiempo, el Diseño Gráfico busca corrientes artísticas y tendencias estéticas, dependiendo de la época. El Graffiti es una forma de Comunicación Visual que se podría asimilar desde el Diseño para obtener resultados innovadores.

En Quito, hasta el día de hoy no se ha valorado su riqueza en cuanto a formas, colores, trazos, símbolos, etc, pasando inadvertidos frente a ellas.

Además el ingreso, la adaptación y la evolución del Graffiti en Quito termina siendo parte de la cultura visual quiteña y parte de la evolución como ciudadanos con la necesidad de expresarse, por lo tanto el valor de un registro fotográfico aplicado al Diseño Gráfico es importante porque cada imagen cuenta con un propio discurso cultural, comunica algo dentro de la época en la que se crea. A lo largo del tiempo el Graffiti inevitablemente dejará un legado dentro de la ciudad de Quito, que formará parte de su historia.

Personalmente, como partícipe de estas dos disciplinas a intervenir: el Graffiti y el Diseño Gráfico, busco crear un soporte visual del Graffiti en Quito que tenga fácil accesibilidad y que permita ir llenando poco a poco los vacíos que existen en torno a este fenómeno, mostrando conceptos, imágenes y puntos de vista que sean producto de este TFC y de esta manera brindar referentes para futuras generaciones.

Busco dar a conocer su historia, la relación que se ha creado entre el Diseño Gráfico y el Graffiti, sus semejanzas y diferencias, además se dará a conocer puntos de vista de los artistas, sus experiencias, para informar sobre este fenómeno que por varias razones ha logrado involucrar a mucha gente.

1.3 Problemática

"…esta conciencia de un tiempo frágil y nómada adquiere todo su alcance con la cultura contemporánea de los flujos, al modificar las condiciones de la imagen, tanto del paisaje como de lo urbano. Entre Europa y Asia, donde lo transitorio y la «impermanencia» son nociones positivas, ella da nacimiento a transparencias y a ligerezas propias del arte y de la arquitectura. Con sus imágenes-flujo, sus escenarios urbanos e interculturales, sus híbridos y sus artificios, el tiempo efímero modifica nuestra relación con el mundo y engendra una nueva estética, la de las fluideces." [1]

Las obras de Graffiti se desarrollan en varios soportes urbanos y tienen una existencia limitada debido a su ilegalidad. Es un arte efímero debido a las condiciones de producción y a los espacios que usa dentro de la ciudad, por lo cual es necesario documentar y estudiar al Graffiti en Quito. De esta manera se tiene un referente tanto visual como analítico de este fenómeno, que permite a las personas mirarlo desde una perspectiva estética y no como un elemento más de la sintomalogía del deterioro urbano y de sus habitantes.

La supuesta homogeneidad estética que poseen todas las obras de Graffiti, es falsa, esta es una visión de un espectador no entendido, ya que esta es una muestra de inagotable riqueza de significados y matices, siempre teniendo en cuenta la diversidad pragmática y por lo tanto semiótica, implícita en cada obra.
Por esto, cabe preguntar:

¿Por qué no analizar esta inmensa cantidad de recursos que se pueden encontrar dentro del Graffiti desde el Diseño Gráfico?

¿Por qué no relacionar y/o fusionar estos dos ámbitos que tienen similitudes como decodificar significados, ideas y representar el mundo desde una visión gráfica para ser presentado públicamente?

---

1 Buci-Gluksmann, Christine , *"La estética de lo efímero"*, 5 jul. 2010 < www.arenalibros.com>

La posibilidad de que próximas generaciones se involucren tanto en el Graffiti como en el Diseño Gráfico, demanda un referente de lo que está sucediendo actualmente con este fenómeno, por lo cual se plantea la creación de un soporte visual multimedia producto de la investigación.

La carencia de un corpus específico de obras de Graffiti que permita su análisis e interpretación resulta evidente, por lo cual se considera que se debe tener un contacto personal con los artistas, lo cual llevará a un análisis que será mayoritariamente visual.

1.4 Objetivos

General:

- Documentar, analizar e interpretar el Graffiti Hip Hop en la ciudad de Quito, desde parámetros formales del Diseño Gráfico y Comunicación VIsual para revalorizar este fenómeno en su alta capacidad expresiva y estética.

Específicos:

- Recopilar, reconocer y clasificar el Graffiti Hip Hop para cimentar este fenómeno local dentro de la globalidad.

- Comparar y relacionar el Graffiti Hip Hop en sus diferentes manifestaciones desde parámetros básicos del Diseño Gráfico y Comunicación Visual para establecer rasgos comunes.

- Producir un registro fotográfico sobre el Graffiti Hip Hop en la ciudad de Quito, para crear un referente de este fenómeno que forma parte del patrimonio visual y cultural de la ciudad.

- Aplicar el Diseño Gráfico como herramienta para difundir el fenómeno del Graffiti Hip Hop en Quito, por medio de un producto visual de gran alcance.

1.5 Alcances

Actualmente la palabra “Graffiti” es utilizada para referirse a cualquier tipo de escritura mural, marcas, símbolos, hallados en el espacio urbano sin importar la motivación del escritor, lo cual ha dado a este término una gran ambigüedad en su significado por lo que en esta investigación se usa el término Graffiti Hip Hop para referirse al objeto de estudio, además se toma en cuenta la categorización de géneros de Graffiti que Jorge Mendez establece a partir de revisión y reedición del trabajo “El otro arte de escribir”; a continuación se las enumera: (Véase pág 31 para descripción individual)

Graffiti Hip Hop

Tag	*Bubble letters*	*Throw ups*	*Block letters*	*Wildstyle*	*3D*	*Dirty*	*Characters*	*Abstract*

La recopilación fotográfica engloba todos los géneros del Graffiti Hip Hop, obras que tienen como base estructural la tipografia, a excepción de los caracteres.

Las piezas que serán escogidas para el análisis forman parte del género de Graffiti Hip Hop que más se logre documentar a lo largo de la investigación, para así tener la suficiente información. Una vez seleccionado el género se buscarán aquellos autores que tengan relación con el Diseño Gráfico. Finalmente, de las imágenes que se obtengan de dichos autores, se elegirán las obras que alcancen ciertos parámetros técnicos y estéticos que se definirán más adelante.

Territorialmente, este TFC se enfoca en la ciudad de Quito y para lograr realizar una documentación y un estudio que sea lo más amplio posible dentro de este sector, se cubren las zonas sur, centro y norte de la ciudad. Además, se habla de una manera generalizada de dichos sectores ya que la recopilación se enfoca en lo visual y no en lo social, también porque incluye archivos personales de

fotos que los artistas han facilitado a esta investigación, de los cuales, algunos carecen de una ubicación geográfica exacta, lo que si se toma en cuenta son los respectivos derechos de autor de cada imagen utilizada. Este registro abarca, desde la foto más antigua que se ha logrado documentar, hasta las últimas obras realizadas en el año 2010.

Esta investigación y análisis está dirigida a todo lector que quiera tener un primer acercamiento hacia el Graffiti o personas que busquen ampliar su información respecto a este, también usuarios que busquen una aproximación entre el Diseño Gráfico y el Graffiti; tiene además, como usuarios, a todo aquel que esté relacionado con cualquier tipo de expresión gráfica como pintores, publicistas, creativos, muralistas y graffiteros.

La extensión de este proyecto, tiene 79 registros digitales preseleccionados que formarán parte del producto final, tomando en cuenta la calidad visual, estado actual, deterioro y variedad de elementos dentro de la composición. Posteriormente, se realiza una categorización de todos los archivos, de acuerdo a los géneros de Graffiti Hip Hop con sus respectivos datos informativos de autor, género, ubicación y año. Para la realización del análisis se seleccionó las mejores imágenes de acuerdo al autor, el total de imágenes analizadas fueron diez, desde la perspectiva de los elementos básicos del Diseño y de la Anatomía Tipográfica.

CAPITULO II

2.1 Marco Metodológico

La metodología de este TFC se basa en los Métodos Cualitativos de Investigación, ya que produce datos descriptivos y busca interpretar una situación o estado desde el punto de vista de las personas involucradas en el objeto de estudio, además de una comprensión profunda de un grupo social reducido basada en tomas de muestras visuales y escritas .

La metodología cualitativa utiliza varios principios teóricos para guiar una investigación, en el caso de este TFC se toma en cuenta la Fenomenología como base para proceder y pensar al momento de investigar.

La Fenomenología es una ciencia que busca conocer los significados que las personas dan a su labor, es decir, la relación entre las acciones y la conciencia; entonces como método de investigación, no parte del diseño de una teoría, sino de un análisis descriptivo del mundo basado en experiencias compartidas e intersubjetivas, de las cuales se obtiene señales indicadoras para interpretar la diversidad de sus símbolos (Taylor y Bogdan 1990).

Para utilizar este método el investigador debe intentar ver las cosas desde el punto de vista de las otras personas, desde los que están siendo investigados, tomando en cuenta estos 3 pasos:

- Descripción
- Comprensión
- Interpretación

Ya que el objeto de estudio es el Graffiti Hip Hop, debemos estar concientes que

tratamos con una tribu urbana, por lo tanto esta investigación utiliza el Método Cualitativo Etnográfico.

La investigación etnográfica se enfoca en un estudio descriptivo a un grupo establecido en un periodo concreto y un contexto determinado por los alcances de la investigación (Hamme y Atkinson 1994) (Véase pág 15). Los grafiteros son interpretados como una etnia en este TFC debido a que son un grupo de personas que se identifican entre ellos, y que están unidos por símbolos, actividades, comportamientos e ideologías en común.

Para llevar a cabo la investigación etnográfica se debe tomar en cuenta los siguientes puntos, tomados del libro “Introducción a los métodos cualitativos de investigación“ de S.J. Taylor y R. Bogdan.

- La selección de informantes realmente beneficiosos para el TFC es vital ya que logra que la investigación participante arroje resultados válidos.

- Se debe crear *rapport* con las personas que están siendo investigadas, es decir, transmitir simpatía con los informantes y que ellos lo acepten como sincera.

- La entrevista es una herramienta importante para la recoleción de información, en el caso de este TFC se utiliza un entrevista estructurada, que busca respuestas medio abiertas, información biográfica, experiencias y conductas.

- La Fotografía es otro medio de recolección de información y esta proporciona una excelente fuente de datos para el análisis, además, para la metodología etnográfica la fotografía se ha convertido en una herramienta indispensable.

Al trabajar con los datos descriptivos obtenidos a lo largo de la investigación: las propias palabras pronunciadas e imagénes, se trata de transmitir una sensación de “estar allí“, transportando al lector a las experiencias del objeto de estudio.

CAPITULO II

La descripción de una investigación etnográfica busca proporcionar una imagen "fiel a la vida", caracterizado por un mínimo de interpretación y conceptualización. Están expuestos de modo que los propios lectores saquen sus conclusiones y generalizaciones a través de los datos.

Para el análisis individual de imágenes, Glaser y Strauss proponen el "método de comparación constante", donde el investigador codifica y analiza datos, identifica conceptos, explora interrelaciones para sacar conclusiones coherentes (Glasser y Strauss 1967).

La recolección y análisis de datos van de la mano a lo largo de la investigación, encontrando nuevos temas emergentes, hallando probables resultados, que comienzan a dar sentido a sus datos.

2.2 Método de Comparación Constante (MCC)

Durante los años 60, aparece la "Teoría Fundamentada" como un modelo de investigación propuesto por Barney Glaser y Anselm Strauss (1967). Este enfoque es creado a partir de la Sociología americana tomando en cuenta algunos aspectos de Fenomenología. Es una teoría inductiva que se desarrolla a partir de un cuerpo de datos donde el objeto de estudio, como dice Lapperière[1] (1997) "es un fenómeno social entendido como proceso", que en este caso sería el Graffiti Hip Hop.

Dentro de la Teoría Fundamentada se exponen dos estrategias: el método de comparación constante (MCC) y el muestreo teórico. Para el análsis de las imágenes seleccionadas se utiliza la primera. El objetivo primordial de este método es encontrar la teoría subyacente en los datos recogidos, dándoles sentido y orden. Para lograrlo es necesario comparar las diferentes conceptualizaciones

1 Gurdián-Fernández, Alicia. *"El Paradigma Cualitativo en la InvestigaciónSocio-Educativa* ", San José- Costa Rica, 2007

que van surgiendo en el análisis, de acuerdo a:

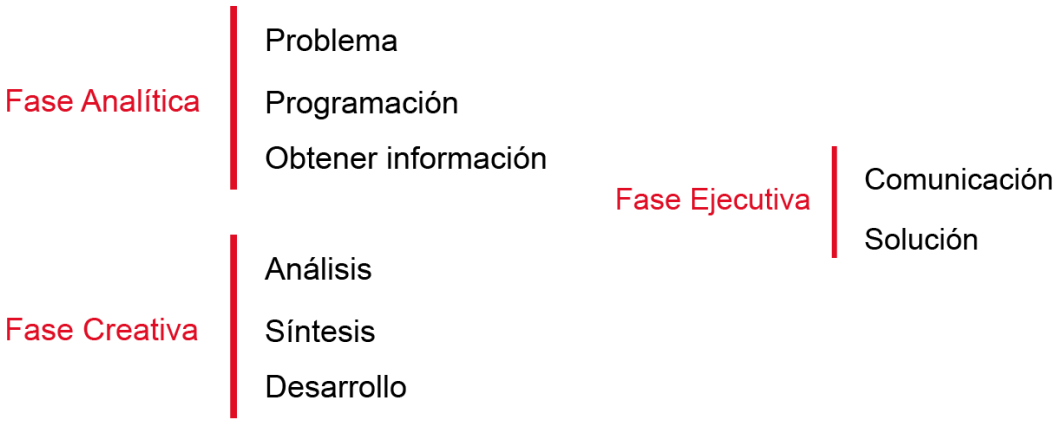
Incidentes: datos que se seleccionan del material recogido.
Categorías: conceptos que se identifican.
Propiedades: características de las categorías.

2.3 Metodología de Diseño

Una vez explicado el método que se utiiza para la investigación es necesario exponer la metodología usada para el diseño del producto visual.

La metodología propuesta por Bruce Archer (1963), el “Método sistemático para diseñadores” si bien fue creado para el diseño de productos , es también aplicable al Diseño Gráfico porque la flexibilidad de sus pasos permite la interpretación de los mismos, ajustándose a este proyecto.

Archer propone la selección de los materiales adecuados que permitan dar forma y satisfacer tanto las necesidades de función, como las estéticas dentro de la disponibilidad de los medios de producción. El proceso de diseño debe pasar por diferentes fases: analítica, creativa y de ejecución.



CAPITULO II

La fase analítica comprende la denuncia, en donde se especifica el problema y se obtienen datos relevantes que se retroalimentan a lo largo de la investigación.
La fase creativa comprende el análisis y síntesis de los datos, en base a los cuales se prepara la propuesta de diseño del producto.
Finalmente, en la fase ejecutiva se establecen los medios que validen el diseño y se planifican costos y se ejecuta la producción final.

CAPITULO III

3.1 Marco Teórico

3.1.1 Apropiación del Espacio

Según el texto titulado “La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares” realizado por Tomeu Vidal Moranta y Enric Pol Urrútia se define el término “apropiación”, como un proceso que actúa sobre el espacio y las personas transformando el entorno, dejando en él su “huella”, es decir, señales y marcas cargadas simbólicamente. Estas acciones dotan al espacio de significado individual y social, a través de su interacción.

Entonces, el entorno “apropiado” comienza a desarrollar un papel fundamental en los procesos cognitivos (conocimiento, categorización, orientación, etc.), afectivos (atracción del lugar, autoestima, etc.), de identidad y relacionales (implicación y corresponsabilización) (Vidal y Pol 2005) . Es decir, el entorno explica dimensiones del comportamiento más allá de lo que es netamente funcional. Es así como las personas o los grupos se autoatribuyen las cualidades del entorno, definiendo asi una identidad que se configura a partir de condiciones propias de la persona pero que además se desarrolla a lo largo de la experiencias, tomando en cuenta que el contexto sociocultural influye de manera fundamental en la creación de una identidad propia.

3.1.2 El Arte Callejero (*Street Art*)

“Cualquier intervención artística en un espacio público, es decir en la calle, es Street Art[1] “

1 Bou, Louis. *“Ultimate Street Art, A Celebration of Graffiti and Urban Art“*, Editorial MONSA, 2009, pág 11

CAPITULO III

En la actualidad podemos encontrar cientos de expresiones artísticas que usan las calles como sus galerías, y como espectadores todos los transeúntes, tomando en cuenta que la ejecución de estas intervenciones se pueden considerar muchas veces como actos vandálicos debido a que se realizan de manera ilegal .



Señalización de tránsito PARE llena de stickers
Fotografía por Ricardo Zurita

El Arte Callejero o Street Art abarca varias expresiones, las cuales son: el Graffiti, Stickers, Stencils, inclusive en la actualidad se realizan videoproyecciones y un sin fin de tipos de instalaciones. Las técnicas y códigos que se pueden utilizar son infinitas y sólo dependen de la creatividad del artista, lo que hace que este movimiento artístico no tenga límites ni parámetros.

3.1.3 El Espacio Urbano

Una vez aclarado el término apropiación como proceso fundamental de intervención en el entorno, podemos afirmar que el escenario esencial del Graffiti Hip Hop es la calle y sus superficies. En la actualidad el espacio urbano se ha convertido en un lugar donde las tensiones y los conflictos que se generan en la modernidad se manifiestan de una u otra forma, por lo cual, cada signo, cada elemento que forma parte del paisaje urbano está cargado de un significado que se comparte con la sociedad, es ahí cuando se ha convertido en un espacio oficial de comunicación donde se produce un intercambio inmediato de información generando un diálogo entre emisor y receptor. Las ciudades se han convertido en un verdadero campo para la publicación constante de todo tipo de mensajes comerciales y emblemáticos, donde sus espectadores son todos, sin distinción

de grupos sociales y cuyo comportamiento es modificado y condicionado por sus propias creencias, su educación, sus opiniones y posturas.

"La imagen es hoy nuestro paisaje, nuestra decoración urbana. El espacio está saturado de mensajes objetuales que pretenden comunicar una información a distintos campos semiológicos" [2]

Toda esta aglomeración que se establece en el espacio urbano, desplaza e incluso puede llegar a eliminar recursos visuales que la sociedad crea a partir de la necesidad de expresarse (como el Graffiti), sobreponiendo en algunos casos, el sentido comercial.

"...la ambigüedad y la variedad diacrónica de las respuestas ante el estímulo visivo y la gran importancia del sistema social de la obra - espectador pues a veces un objeto o una imagen se hace portador de significados que en principio no parece tener, por la expectativas del propio receptor." [3]

Es donde la ciudad se convierte en un verdadero lienzo, donde la función de los soportes urbanos no solo sirven para brindar protección, soporte, apoyo con el fin de dar un beneficio, sino también se han convertido en el medio para la expresión individual o colectiva de los habitantes, que en ocasiones acuden a la ilegalidad para la intervención de los mismos.

"... un graffitero definió su oficio como el lado más artístico del vandalismo o el lado más vandálico del arte" [4]

3.1.4 El Lenguaje Visual

Los lenguajes son sistemas que el hombre ha construido para recopilar,

2 Lozano B., María del Mar. "La imagen fija en el medio urbano", Norba. Revista de arte, geografía e historia. 1981. pag 47.

3 Ibid 2. pág

4 Gutierrez, Alfredo. *"Dimensión ecológica del Graffiti"* .Dibujos De La Calle . Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo, 2007, p.52.

almacenar y decodificar informaciones, son recursos comunicacionales que tenemos, pero ¿Se puede decir que después de toda nuestra evolución hemos logrado una alfabetidad visual?

" ¿Cuánto vemos?

Esta sencilla pregunta abarca todo un amplio espectro de procesos, actividades, funciones y actitudes. La lista es larga: percibir, comprender, contemplar, observar, descubrir, reconocer, visualizar, examinar, leer, mirar." [5]

Cualquier resultado visual es una forma llena de contenido, que está influenciado por el significado de cada una de las partes que la componen, por ejemplo, el color, el tono, la textura, la proporción, etc.

Existen varios elementos básicos al momento de crear composiciones visuales, estos elementos hacen que toda imagen tenga sintaxis. **El punto**, es la unidad visual mínima y su función es señalar el espacio; **la línea**, es la sucesión de puntos que articula la forma teniendo flexibilidad o rígidez; **el contorno**, constituye una figura geométrica básica; **la dirección**, canaliza el movimiento del contorno; **el tono**, es la presencia o ausencia de luz; **el color**, añade el componente crómatico y es el elemento visual más expresivo y emotivo; **la textura**, puede ser óptica o táctil y es el carácter superficial de los materiales; y **la proporción**, que vendría a ser el tamaño (Dondis 1980). Todos estos elementos constituyen las herramientas básicas de todas las composiciones visuales, a partir de las cuales de proyectan todas las intenciones del autor.

A pesar de que la era tecnológica ha contribuido a que exista un crecimiento cada vez mayor del uso de la expresión visual en la sociedad, esto no ha implicado necesariamente un conocimiento más profundo de la misma, dándole relevancia a la intuición subjetiva, pero manteniéndose en el desconocimiento de la inteligencia

5 Dondis, Donis A., *"La sintaxis de la imagen"*. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pág 13.

compleja que requiere cada obra.

“ Lo que uno ve es una parte fundamental de lo que uno sabe, y la alfabetidad visual puede ayudarnos a ver lo que vemos y a saber lo que sabemos.” [6]

Los mensajes visuales se expresan y reciben en tres niveles :
Representacionalmente, abstractamente y simbólicamente. El Graffiti Hip Hop se ubica dentro del nivel abstracto ya que, por un lado, no pretende representar solamente objetos o seres concretos y por otro, tampoco se enfoca únicamente en los elementos de forma, color, estructura, proporción, etc., sino que conjuga tanto elementos objetivos como subjetivos y los transforma mediante los componentes visuales de que dispone.

3.1.5 La Imagen como Documento Histórico

Las imágenes como documentos históricos son testigos de sucesos en una época y contexto determinado y cumplen la función de dispositivos visuales para que próximas generaciones tengan acceso a ellas, además en la actualidad se facilita su difusión por medios tecnológicos como el internet. Las imágenes se vuelven un instrumento para evidenciar los cambios que han transcurrido en distintos aspectos, como en el pensamiento, en las acciones y en las representaciones.

Es importante tomar en cuenta que la sociedad se identifica más con imágenes que han sido filtradas por los medios de comunicación, dejando a un lado fenómenos visuales como el Graffiti Hip Hop, sin tomar en cuenta que pese a su ilegalidad forma parte del patrimonio visual de la humanidad.

Como el historiador de arte Erwin Panofsky (1939) señala, las imágenes son parte formativa de una cultura. Por lo tanto, para llegar a entenderlas es preciso estar habituado de alguna manera a los códigos de dicha cultura. Sin embargo, es

6 Ibid 5, pag 35

importante tener en cuenta que cada imagen es una forma de representar el mundo desde varias posturas. Entonces, como Ardévol indica la imagen es un producto y proceso cultural que refleja no sólo una realidad externa, sino también un contexto social interpretado por el autor.

Concluyendo, la imagen es una potente arma contra el olvido, especialmente contra el olvido de un movimiento visual globalizado.

3.2 Marco Conceptual

En este capítulo se aborda la historia del Graffiti mundial y latinoamericano, definiendo terminologías y relatando acontecimientos relevantes para la consolidación del objeto de estudio.

En cuanto al Graffiti se pretende conocer por un lado, la importancia de varios personajes que han sido gestores de este proceso, y por otro, la influencia de los medios de comunicación como difusores y críticos de este fenómeno.

Este capítulo se desarrolla mediante la síntesis de varios criterios dados desde diferentes perspectivas, ya que no hay una historia sólida del Graffiti debido a su complejidad y también a los múltiples puntos de vista que cada persona puede tener con respecto al mismo. Esta síntesis está desarrollada en base a una investigación descriptiva en la que la historia y evolución del Graffiti se desarrolla tomando en cuenta los puntos en los que coinciden la mayoría de autores y también por la experiencia oral que el autor de este TFC tiene como artista de Graffiti.

Se especifican otras intervenciones, a parte del Graffiti, que se llevan a cabo en las calles y se analiza el espacio urbano como el lugar donde se desarrolla este fenómeno.

CAPITULO III

En cuanto al Diseño Gráfico, se definen sus elementos básicos, y se describen todas las áreas que puede abarcar, para de esta manera poder definir cuáles de estas áreas intenvienen en el análisis.

Antes de describir individualmente a cada objeto de estudio cabe decir que la historia del Graffiti, al igual que la del Diseño Gráfico, se podría remontar a las pinturas rupestres realizadas en las cuevas en las que habitaba el hombre primitivo, pasando por los jeroglíficos realizados por los macedonios, los griegos o los antiguos egipcios, respondiendo así a la necesidad de una representación gráfica de sucesos.

3.2.1 Historia del Graffiti

Durante la Segunda Guerra Mundial, cuando las tropas Norteamericanas ingresaron a Túnez observaron en las paredes una inscripción que decía: "*KILROY WAS HERE*", nunca se supo el autor de esta marca, pero sospechaban que pertenecía a un militar de una unidad de Ohio, esta también fue hallada en Italia, Francia y Alemania y tuvo un gran impacto visual, lo cual llevó a que muchas personas copiaran esta inscripción. Sin embargo, este evento no fue un punto de partida fundamental para la evolución inmediata del Graffiti como movimiento visual.



"*Kilroy was here*!"
Redibujo por Ricardo Zurita

Craig Castleman en el año de 1982 publica el libro "Los Graffiti"[7], es la primera editorial que habla del origen del graffiti narrado en entrevistas por los mismos graffiteros de esa época. Castleman narra que los inicios del Graffiti como forma

7 "Los Graffiti", Craig Castleman, 1982, Editorial Hermann Blume, Traducción por Iplas Vazquez Alvarez, 1987.



Tren pintado por DUST
Imagen tomada del libro “Los Graffiti”
Pág 44

de expresión pictórica tienen como escenario de consagración, el espacio público de los barrios marginales de la ciudad de New York y Philadelphia especialmente los vagones de tren, a finales de la década de los años sesenta. Su registro histórico es insuficiente pues su primeros rasgos han desaparecido a lo largo del tiempo sin tener un importante registro fotográfico. Las únicas fuentes son secundarias y escasas, y como resultado tenemos pocos estudios realizados por antropólogos, investigadores y periodistas cuyos informantes hicieron uso de la transmisión oral.

El uso de apodos fue necesario como un mecanismo de protección ante las autoridades, una forma de identificación ante la creciente aparición de artistas de Graffiti y ante la posible coincidencia de nombres. Otra necesidad de buscar un seudónimo personal fue hacerlo con la menor cantidad de letras posibles para que la ejecución del graffiti sea de la manera mas rápida.

Posteriormente, transcurre la etapa de conformación y consolidación de unas formas y la eliminación de otras, que fueron rechazadas por los graffiteros, delimitando lo que se podría denominar Graffiti Hip Hop, donde su directriz primordial es el *“getting up”* que significa **dejarse ver.** es decir, que tu nombre aparezca continuamente o por lo menos con mucha frecuencia.

El personaje que realizó el aporte más significativo para la definitiva expansión de este fenómeno en sus inicios, es un joven de ascendencia griega, hijo de inmigrantes que residían en Washington Heights (un barrio marginal de New York), se llamaba Demetrius y trabajaba de mensajero, su apodo era TAKI y lo escribía junto con el número de la casa donde vivía “183”, entonces comenzó a escribir su seudónimo “TAKI 183” con botes de pintura de spray en monumentos públicos,

paradas de autobús y principalmente en estaciones de tren.

"El no lo consideraba como algo malo, de hecho respondía así a las preguntas que le formularon en una entrevista en el New York Times: "Simplemente es algo que tengo que hacer. Trabajo, pago mis impuestos y no hago daño a nadie". Estos actos le convirtieron en un héroe y poco después cientos de jóvenes empezaron a imitarle" [8]



Firma de TAKI 183, imagen tomada de: Norman Mailer, Naar Jon, "La fe del grafiti", Editorial 451 Editores, 2010, pág 2.

El artículo del New York Times publicado el 21 de julio de 1971 señala la primera noticia acerca de un graffitero y de su actividad. En realidad, la constatación de este artículo indica la atención del periodista sobre un fenómeno que consideraba de alcance limitado a la cotidianeidad del espacio vecinal de la ciudad. Las pintadas en paredes y vagones de metro de New York molestaban a muchos pasajeros y se preocupaban acerca de su significado. En realidad, la noticia no es sino la pauta de un proceso más amplio que estaba iniciándose en otros lugares. Otros graffiteros además de Taki 183 actuaban en New York y en otras ciudades. Cay 161, Lil Fame, Lurk y Junior 161 se dedicaban a escribir su nombre por todas las superficies que consideraban adecuadas.

Las pautas especiales en este período residen esencialmente en el número de veces que se realizaban las firmas y en lo inalcanzable de su ubicación. De esta forma primaba la audacia y la abundancia por encima del estilo y del trazo.

8 Mendez, Jorge. *"Graffiti".* Valladolid Web Musical. Web. 28 sep. 2009. <www.valladolid-webmusical.org>.

CAPITULO III

“Al marcar tu nombre quizá en algo en todo el esquema del sistema esté dando un estertor de muerte. Porque ahora tu nombre está encima de sus nombres: encima del fabricante de vagones de tren, del jefe de Tránsito, de la Administración de la ciudad. Tu presencia está sobre la de ellos, tu alias sobre su escenario. Hay un agradable sentido de profundidad en lo esquivo del significado.” [9]

“Quieres tu nombre en sitios donde la gente no sepa cómo has podido hacerlo, que no entienda cómo has llegado hasta ahí. Les tienes que hacer pensar.” [10]

Las constantes de los estilos principales afloran en los rasgos esquemáticos de los nombres escritos, que adquieren progresivamente una apariencia más sofisticada donde empieza una larga evolución teniendo varios géneros dentro del Graffiti Hip Hop, los puntos de vista son muchos, la clasificación que se utiliza en esta investigación es tomada de la revisión y reedición del trabajo “El otro arte de escribir” por Jorge Mendez, el los divide en: *Tag, Bubble letters, Throw ups, Block letters, Wildstyle, 3D, Dirty, Characters, Icons y Abstracts.*

3.2.1.1 Géneros del Graffiti

A continuación se descibre cada uno de ellos:

***TAG* (Firma)**

Es el punto de partida, la unidad mínima del Graffiti Hip Hop, su simplicidad se deja a un lado a lo largo del tiempo. La búsqueda de un estilo propio y tratar de ocupar el mayor espacio posible da paso al embellecimiento generalizado de los Tags, que son adornados



Tag por EQUIS,
Fotografía por Ricardo Zurita

9 Norman Mailer, Jon Naar, “La fe del Graffiti“, Polaris Communications Inc. , 2009, pág 6
10 Cfr. Ibid 2, pág 7

con un número cada vez mayor de elementos nuevos que acompañan a la grafíca básica, que principalmente son comillas, puntos, estrellas y flechas.

BUBBLE LETTERS (Letras Pompa)

Se denomina así a la escritura del nombre pero con volumen, su orecursor original fue Phase2 un grafitero de Nueva York.



Bubble letters por PHASE2,
fotografía tomada de
www.valladolidwebmusical.org (2011)

THROW UPS (Vomitados o Potas)

Son letras redondeadas y se los realiza de una manera rápida, su concepto es utilizar mucho más espacio que el Tag, tiene el mismo principio de saturación de espacio urbano. La persona que más lo repita a lo largo de la ciudad tiene más mérito.



Throw up por SENIKZ
Fotografía por Ricardo Zurita

BLOCK LETTERS (Bloques)

Este género se caracteriza por su tamaño y grosor de sus letras, sus rellenos son simples y su principal función es la legibilidad a largas distancias.



Block Letter por SEEN
Fotografía tomada de
www.puregraffiti.com (2011)

WILDSTYLE (Estilo Salvaje)

Es el estilo mas popular y extendido del Graffiti Hip Hop, nace de la búsqueda de adicionar valores estéticos, tanto en el color como en la forma, convirtiéndo a la obra



Wildstyle por JASON
Fotografía por Ricardo Zurita

en una complicada composición de letras que se entrelazan continuamente en estructuras muy sofisticadas y de difícil ejecución.

3D

Es un género que aparece después como producto de la búsqueda de lograr un resultado tridimensional, en el que la técnica, perfección y limpieza en los trazos son sus principales elementos.



3D por starmanfunk
Fotografía por Ricardo Zurita

DIRTY (Estilo Basura)

Está basado en la trangresión de elementos formales, estableciendo formas extrañas y usando colores que no se conjugan bien entre sí, creando un estilo “sucio“.



Dirty por BRAKO
Fotografía tomada de
www.flickr.com/photos/adicto (2011)

ORGANIC (Orgánico)

Es un nombre tomado para describir un Graffiti que contiene varios géneros en una sola pieza, fusionando la mayor cantidad de elementos posibles, ya sea letras o caractéres.



Orgánico por JOINSBACK
Fotografía tomada de
www.flickr.com/photos/joinsback (2011)

CHARACTERS (Caracteres)

Los medios de comunicación masiva están a la vista y al alcance de todos, estos representan la realidad dependiendo del espacio en el que se desarrollan, el comic, como uno de estos medios fue parte muy importante de la evolución del

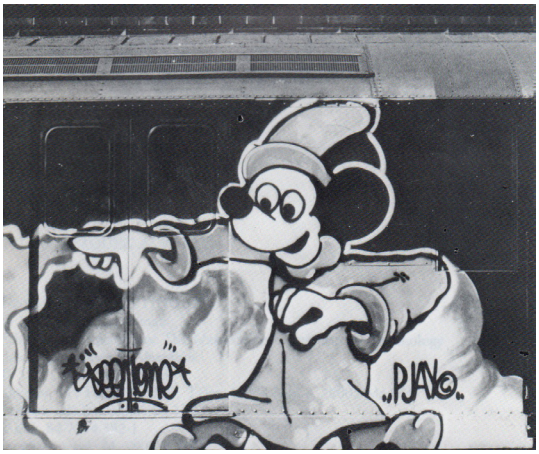
CAPITULO III

Graffiti Hip Hop, ya que su estética y sus recursos icónicos pasaron a formar parte de la cultura urbana que se estaba desarrollando, influyendo de manera inmensa a los Graffiteros.



Caracter por emeese
Fotografía por Ricardo Zurita

Toda esta influencia se determina de un modo más fuerte cuando “Comic Underground” emerge y se diferencia por tener en su contenido una severa crítica social, idealizada y relacionada con el contexto socio-político de América en los setentas. He ahí donde se estrecha aún más la relación del Graffiti Hip Hop y el comic, donde se encuentran como formas de expresión desinhibidas y con una ideología que siempre apunta hacia lo político y a la problemática social, entonces, el escritor de Graffiti Hip Hop asume esta iconografía como un patrimonio cultural digno de ser representado en sus obras, para promocionar algo o a alguien dentro del espacio urbano.



Caracter por SEEN
Imagen tomada del libro “Los Graffiti”
Pág 3

Cuando esta relación estuvo fijamente determinada, Walt Disney y Warner Bros., se convierten en la principal influencia para los pioneros del Graffiti Hip Hop en New York, tomando sus iconos y personajes con un sentimiento de apropiación de la cultura popular norteamericana.

La inmensa calidad y variedad expresiva del comic fue apreciada y reinterpretada por los escritores de Graffiti HIp Hop: las formas, las viñetas, el manejo de planos,

el uso de colores, la riqueza de los repertorios gestuales y corporales, expresiones en los rostros, además de fuentes escenográficas usadas generalmente en sus composiciones. Toda una fuente de inspiración encontrada dentro del comic para expresar sus mensajes, sus estados de ánimo, en fin su postura frente a la sociedad.

Aunque el Graffiti Hip Hop se define como un arte con sus principios determinados, capta elementos de diversas formas de expresión nacidas en la industria cultural, en donde, por ejemplo el comic fue una pauta muy importante, pero también el cine, el cartel, la publicidad, la ilustración, el Diseño Gráfico nutrieron el crecimiento mutuo de cada uno de estos. Es aquí donde nacen en el Graffiti Hip Hop los Caracteres, que representan personajes reales o ficticios.

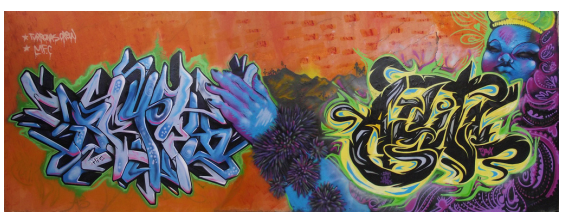
ABSTRACT (Abstracto)

Este estilo se lo considera el límite donde el Graffiti Hip Hop pierde su identidad, donde los parámetros de forma no se toman en cuenta, lo que une a este género a ser uno mas es el espacio donde se desarrolla y los materiales usados.



Abstracto por PONK
Fotografía tomada de
www.flickr.com/photos/heavyartillery (2012)

Después de desglozar todos los estilos es importante conocer lo que se llama una **Producción,** esta es una composición mas grande donde se fusionan los estilos, donde existe siempre una coherencia cromática entre todos los elementos, la mayoría de veces varios escritores son los autores de este



Producción en Quito por skipy, gigi (chile),
antisa (chile), mona (chile)
Fotografía por Ricardo Zurita

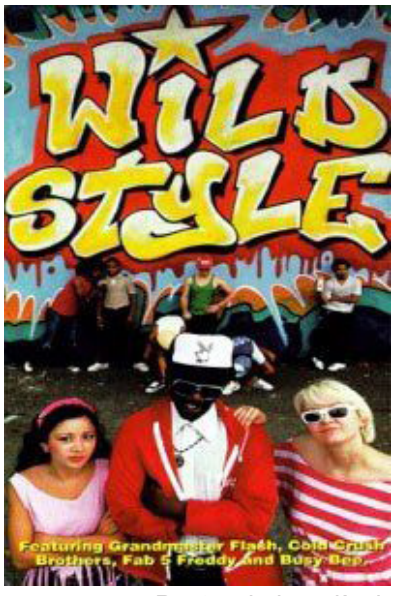
proceso, la variedad de técnicas, la interrelación entre elementos y la coherencia entre estos son lo primordial para la calidad que se obtiene en el resultado final. Todas estos estilos se han desarrollado individualmente uno más que otro con el tiempo y no se sustituyen entre ellos, sino que se complementan y coexisten con distintos objetivos gráficos

3.2.1.2 Historia del Graffiti en Latinoamérica

Uno de los pocos referentes publicados de la historia del Graffiti en Latinoamérica, “Nuevo Mundo, Latin American Street Art” de Maximiliano Ruiz, nos muestra que este fenómeno nació como una respuesta a la opresión política de los Gobiernos dictatoriales que se dieron en países como Argentina, Chile, entre otros.

Durante estos periodos difíciles la sociedad , especialmente los jóvenes, tenían una fuerte necesidad de crear su identidad por lo que se podría decir que la adversidad fue la base que impulso nuevas formas de expresión en el espacio público. Es así como los esquemas de vida y comportamiento impuestos por las dictaduras obligaron a la gente a buscar maneras clandestinas de expresarse.

En este entonces el escribir sobre soportes públicos era visto como arma en contra de la represión política, hasta que en los años 80 con el regreso de inmigrantes latinos que volvían de ciudades como Nueva York, Paris y Londres y traían consigo vivencias, fotografías, revistas y sobre todo películas como “Beat Street(1984)” y “Wildstyle(1982)” que fueron el referente mas impactantes de la realidad del Graffiti y la Cultura Hip Hop en dichos países.



Poster de la película “Wild Style”
Fotografía tomada de http://www.wildstylethemovie.com

A partir de estos eventos el Graffiti Hip Hop se fue asentando y desarrollando en cada país adaptándose a su cultura y siguiendo su propio ritmo de crecimiento. Por ejemplo, en Brazil se desarrolló una forma de Graffiti endémica llamada *pixação*, caracterizada por rasgos tipográficos únicos y por realizarse en los lugares mas altos e inaccesibles de la ciudad.



Pixação
Fotografía tomada de
www.brechodocarioca.com

En cuanto a Quito la historia del Graffiti Hip Hop se remonta hace once años atrás de acuerdo a las entrevistas realizadas a graffiteros quiteños, tomando en cuenta que el verdadero impulso y desarrollo de este fenómeno lleva aproximadamente 6 años.

"Empecé a bocetear en el año 1999, pero no fue hsta el 2000 que tuve la oportunidad de pintar mi primer Graffiti en Quito,...[11] "

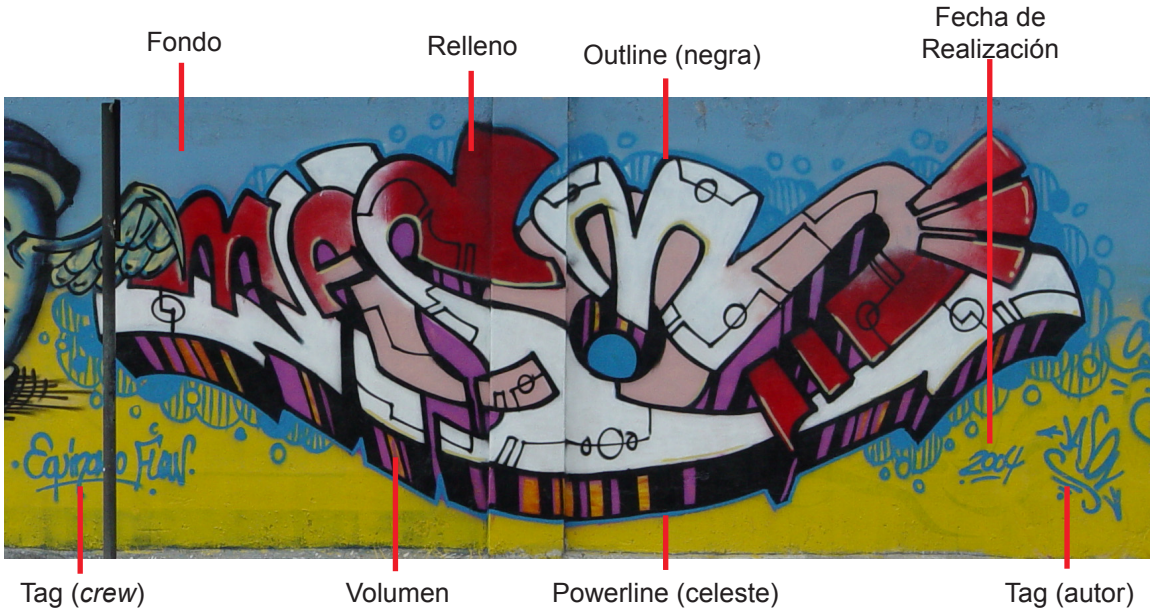
Desde hace un poco más de 11 años pinté mi primer Graffiti, pero Graffiti en forma, como se debe y sin parar desde hace 6 años[12]"

3.2.1.3 Terminología Básica de los Elementos de una Obra de Graffiti Hip Hop

Hay una variedad de términos que se utilizan para referirse a las distintas partes que casi siempre forman parte de un Graffiti Hip Hop, a continuación se los define tomando como ejemplo un Graffiti de género Wildstyle, que contiene todos estos

11 Extracto entrevista Jason/anexo n.8
12 Extracto entrevista Starman/anexo n.10

elementos:



Fondo: Color ubicado en la parte posterior del Graffiti.

Relleno: Colores que se ubican en el interior de todos los elementos.

Outline: Línea que delimita todos los elementos, en el caso del ejemplo es de color negro.

Fecha de Realización: Escribir la fecha de la realización de la obra es un recurso que muchos artistas usan para dejar constancia del año de su creación.

Tag: Se usan tags alrededor de una obra con varias finalidades, como son dejar el nombre del autor y la agrupación a la que pertenece.

Volumen: Es un recurso que casi siempre se usa en una pieza wildstyle, que algunas veces es reemplazada por sombra.

Powerline: Línea ubicada alrededor de todo el contorno de la obra que le ayuda a sobresalir del color de fondo, en el caso del ejemplo es de color celeste.

3.2.1.4 El Escritor de Graffiti

Resulta imprevista la terminología adoptada por los graffiteros para definirse a sí mismos como escritores y no como pintores, siendo el graffiti una manifestación eminentemente pictórica. Esta singularidad proviene netamente del seno de la

cultura Hip Hop, donde se establecieron los parámetros de un verdadero escritor de graffiti o *"graffiti writer".*

Esta afirmación nace del origen del Graffiti Hip Hop como una expresión discursiva del propio nombre, que ha ido evolucionando pero que mantiene sus principios.

"**¿Te consideras un pintor o un escritor de Graffiti? ¿Por qué?**

Escritor, pues lo que yo hago son letras, entonces "escribo" letras no las pinto, algunas veces hago caracteres o personajes pero simplemente por tener un trabajo estéticamente agradable, pero en realidad mi gusto son las letras, la tipografía y el juego de "escribir" diferente.[13] "

3.2.1.5 Las Agrupaciones

A lo largo del tiempo los escritores de Graffiti han formado agrupaciones llamadas "*crews*", los cuales están conformados por personas que mantienen y comparten una misma ideología, generalmente los nombres son abreviaciones de palabras o lemas, conformados comúnmente por tres letras. Asímismo un escritor puede pertenecer a varios crews simultáneamente dependiendo el objetivo principal, por ejemplo, existen agrupaciones netamente dedicadas al bombing, otras que sólo realizan producciones, etc.

"¿Perteneces a alguna agrupación de Graffiteros?

El único grupo en el cual estoy es MFC, sencillamente porque es muy íntimo el Graffiti para mí, y no me gusta hacer Graffiti con demás gente por eso de los "featurings", como cuando los artistas lo hacen para abarcar más mercados y luego de la producción despedirme sin tener temas en común para seguir conversando, yo solo pinto cuando me nace y con la gente que amo creo y respeto, crecí en FRC, luego y hasta ahora soy un QBS y me metí al Hip-Hop hace unos 15 años con el grupo que ahora se llama EXF.[14]**"**

13 Extracto entrevista Skipy/anexo n.7

14 Extracto entrevista Starman/anexo n.10

3.2.1.6 Los Materiales

Al momento de realizar una obra de graffiti los principales materiales utilizados a lo largo de la historia son los rotuladores y el aereosol o *spray*, tomando en cuenta que cualquier material era válido en el momento de dejar escrito tu nombre, por ejemplo se utilizaban bujías para rasgar los vidrios de medios de transporte, tizas, velas, etc. (Mendez Jorge)

Los rotuladores son usados exclusivamente para la realización de *tags* y estos han ido evolucionando de acuerdo a la necesidad del escritor, se los encuentra de diferentes grosores, con puntas biseladas y redondas, recargables, etc., inclusive se llegaron a crear rotuladores con medios caseros como botellas y esponjas.



Rotuladores
Fotografía por Ricardo Zurita

El aereosol o *spray* es el material más reconocido e identificado dentro del Graffiti Hip Hop, es también el más utilizado por todas sus ventajas: variedad de colores, fácil transporte, tamaño, adherencia a casi cualquier superficie y durabilidad.



Aereosol o *spray*
Fotografía por Ricardo Zurita

En la ciudad de Quito las marcas de aereosol más utilizadas para la realización de Graffiti Hip Hop son: Montana Coloros, Ironlak, Seyer, Ohio, Champion, Abro y Naxo.

Otro factor que hizo al aerosol el material por excelencia para la realización de Graffiti Hip Hop es la capacidad de cambiar de boquillas o *caps*, las

cuales permiten tener una variedad de grosores de línea dependiendo de la necesidad del trazo. Es así como se tiene las *skinny* como las más delgadas y las *fat* como las más gruesas.



Boquillas o caps
Fotografía por Ricardo Zurita

A continuación un gráfico que muestra algunos de los posibles trazos, conseguidos del uso y prueba realizada por el autor de este TFC:

Super Skinny /
1 cm aprox.





Skinny Pro /
1.5 cm aprox.





Fat Pink /
5 cm aprox.





Super Fat /
8 cm aprox.





Otros materiales que también son empleados con el fin de reducir costos o tener un mejor resultado, son la pintura acrílica y el esmalte con rodillo o brocha en el fondo para así lograr adherencia y brillo en los colores.

3.2.2 Elementos para el Análisis

De acuerdo a los alcances de este TFC, es necesario exponer los elementos del Diseño Gráfico que se van a emplear ya que el lector al que se dirige este documento no necesariamente debe tener conocimiento previo de alguna disciplina visual.

Además, con este análisis se pretende encontrar hasta qué punto el Graffiti Hip Hop hace uso de los elementos básicos de Diseño y de qué manera los utiliza, desde la perspectiva tipográfica también se analiza cómo se transforman las letras rompiendo los patrones establecidos en su anatomía.

Entonces se toman en cuenta dos enfoques para el análisis de las imágenes seleccionadas, los parámetros que se usan son:

Análisis Graffiti Hip Hop

Elementos básicos de diseño	Anatomía tipográfica

3.2.2.1 Elementos Básicos del Diseño Gráfico

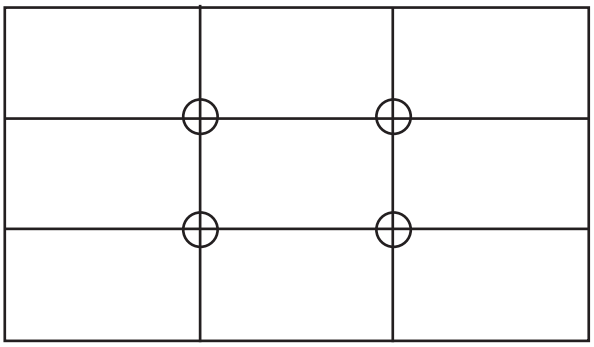
Para empezar a definir los parámetros en el análisis del Graffiti Hip Hop desde los elementos básicos del diseño se debe tomar como principal factor la composición:

Composición

Es la estructura visible o no visible de la materia, y se encarga de la organización de los elementos, esta se la puede definir por leyes, las cuales dan la pauta para crear una retícula que guíe la ubicación de componentes de la gráfica.

CAPITULO III

La ley de tercios: Es un enfoque que divide el formato en tres partes iguales, de derecha a izquierda y de arriba abajo, basándose en que las intersecciones que se generan en el interior serán los puntos de mayor atención visual.



Ley de tercios

Posteriormente, se toma en cuenta cómo Wuciuos Wong[15] clasifica su Teoría de Elementos del Diseño Bi-dimensional en cuatro categorías:

- Elementos conceptuales: punto, línea, plano, volumen

- Elementos visuales: forma, medida, color, textura

- Elementos de relación: dirección, posición, espacio, gravedad

Elementos prácticos: representación, significado, función

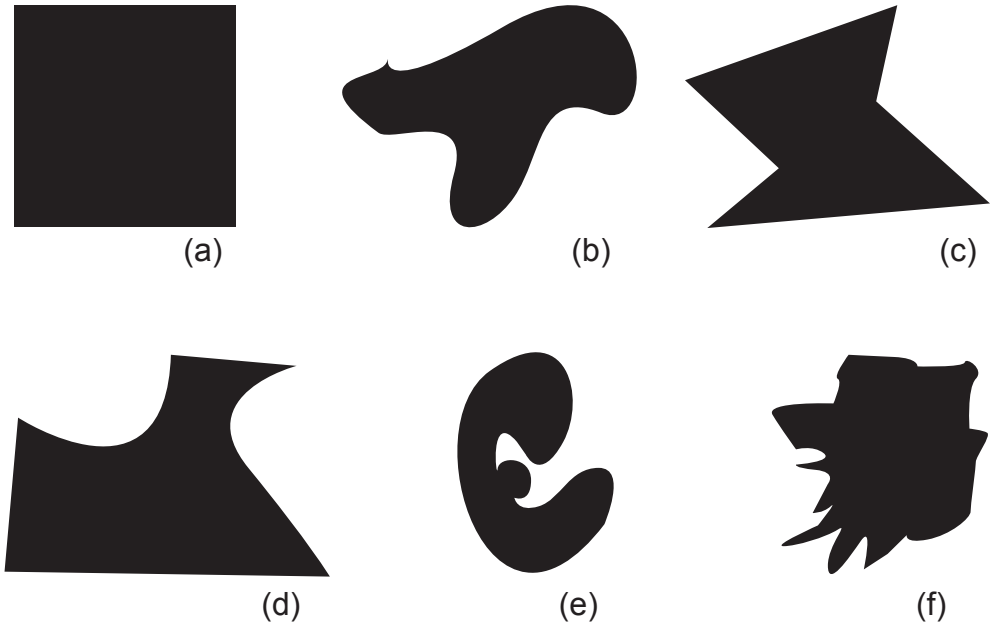
Para el análisis se toman en cuenta solamente los elementos visuales, ya que este TFC analiza al Graffiti Hip Hop desde la perspectiva del Diseño Gráfico, por lo que se considera importante dar una breve descripción de los conceptos de los elementos visuales con el fin de facilitar la lectura y comprensión de este TFC.

Forma: Todo lo visible posee una forma, que aporta principalmente a nuestra percepción, inclusive los elementos conceptuales llegan a ser una forma, estos puede ser:

- Matemáticos (a)
- Orgánicos (b)
- Rectilíneos (c)
- Irregulares (d)
- Manuscritos (e)
- Accidentales (f)

15 Wucious, Wong. “Fundamentos del diseño “, Barcelona: Gustavo Gili, 1996.

CAPITULO III



Medida y Proporción: Todas las formas tienen un tamaño, que puede ser grande o pequeño dependiendo del área que ocupe en la gráfica; la proporción, además de dar la dimensión, puede dar un significado, así formas grandes representan fuerza y las formas pequeñas sugieren sutileza y suavidad.



Ejemplo de medida y proporción

Color: Es una apreciación visual que genera el cerebro, es un fenómeno asociado a combinaciones de luz y relacionado con las longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético que percibimos mediante los ojos.

Mediante varios experimentos Issac Newton concluyó que el color es una propiedad de la luz reflejada por los ojos, esto lo resolvió mediante una teoría corpuscular de la descomposición de la luz blanca en los diferentes colores del arco iris al pasar por prismas transparentes.

CAPITULO III

El color posee propiedades, que definen su apariencia final, entre ellas tenemos:

Matiz o Tono: El matiz se refiere al estado puro del color, es la cualidad por la cual se diferencia uno de otro, los tres colores primarios de pigmento: amarillo, azul y rojo son los matices primarios que al mezclarlos se puede obtener la demás gama de la rosa cromática.



Matices primarios

Luminosidad: Define cuan claro y oscuro se presenta un color, y resulta de la cantidad de luz recibida, los colores mas claros reflejan más luz mientras que los más oscuros tienden a absorberla.



Luminosidad

Saturación: Representa la viveza o palidez de un color, y se relaciona con el ancho de banda de la luz que estamos visualizando, un color puro está totalmente saturado, entonces cualquier modificación en el color puro baja automáticamente su saturación. La saturación de un color es más baja cuando se le añade su opuesto o complementario, ya que de esta manera se neutralizan.



Saturación

Textura: Puede ser de dos tipos: visual y táctil, al momento de analizar piezas de Graffiti Hip Hop Writing se expone a un sin fin de texturas táctiles ya que su soporte son las paredes, por lo que se puede percibir mediante los ojos y el tacto.

Al contrario, la textura visual solo puede ser vista, pero al mismo tiempo evocar sensaciones táctiles.

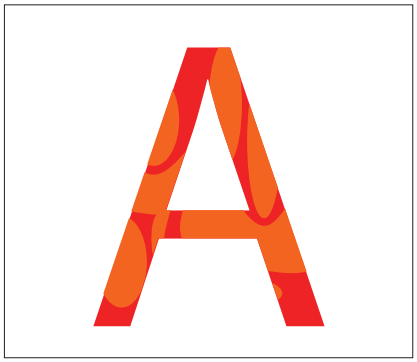
Para el análisis que se realiza es pertinente distinguir a la textura visual de dos formas:

- La textura decorativa, la cual se ubica en la superficie pero queda totalmente subordinada a la figura principal, generalmente se basa en la repetición de módulos y mantiene un cierto grado de uniformidad.



Textura decorativa

- La textura espontánea, no decora sino que es parte del proceso de creación de la gráfica, es cuando la textura y la figura no pueden ser separadas ya que las marcas que deja (la textura) se vuelven al mismo tiempo figuras de la composición.



Textura espontánea

3.2.2.2 Anatomía Tipográfica

Para el análisis tipográfico de las piezas de Graffiti Hip Hop es necesario conocer la anatomía de las letras, ya que este fenómeno empezó con la escritura de nombres cuya tipografía fue evolucionando y sus creaciones estaban guiadas por la búsqueda de un estilo propio más que por los patrones habituales.

También se exponen estos conceptos básicos de anatomía tipográfica para facilitar la comprensión del analísis y ver de qué manera son manipulados los caractéres hasta llegar a tener las formas finales. A continuación se detallan las partes principales, tomando la nomenclatura de la página web “unos tipos duros” [16], se especifica la fuente ya que los nombres pueden variar dependiendo el autor :

16 “Unos Tipos Duros”. Wordpress. Web. 16 ene. 2011 <www.unostiposduros.com>

CAPITULO III



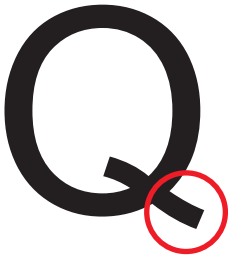
ESPINA

Rasgo principal de la S o la s.



BARRA

Línea horizontal entre verticales, diagonales o curvas.



COLA

Prolongación inferior de algunos rasgos.



CONTRAFORMA

Espacio interno de una letra total o parcialmente encerrado.



TRAVESAÑO

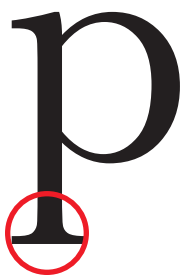
Trazo horizontal que cruza por algún punto del asta principal**.**



ARCO

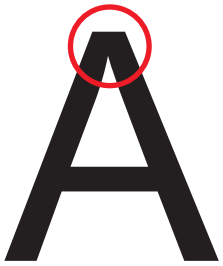
Trazo curvo que sale del asta principal de algunas letras sin acabar cerrándose.

CAPITULO III



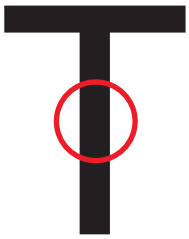
REMATE

Trazo terminal de un asta, brazo o cola. Es un resalte ornamental que no es indispensable para la definición del carácter, habiendo alfabetos que carecen de ellos (sans serif).



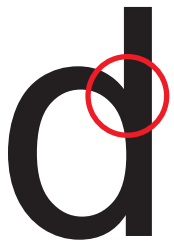
ÁPICE

Unión de dos astas en la parte superior de la letra.



ASTA

Rasgo principal de la letra que define su forma esencial. Sin ella, la letra no existiría.



LAZO

Trazo que une la curva con el asta principal.



PANZA

Trazo curvo que encierra una contraforma.



PATA

Trazo diagonal que sirve de apoyo a algunas letras. También se puede llamar cola.

CAPITULO III



GANCHO

Final de un trazo que no termina en remate, sino con una pequeña proyección de un trazo.



VÉRTICE

Punto exterior de encuentro entre dos trazos en la parte inferior de la letra.

CAPITULO IV

Marco Referencial

En este capítulo del TFC, se describen proyectos que guardan alguna relación con esta investigación, para de alguna manera, justificar al Graffiti Hip Hop, como objeto de estudio.

4.1 *27 Addicts*

27 ADDICTS, es una documentación del proyecto: *ADDICTED TO GESTALTUNG*; cuyo resultado ha sido plasmado en un libro en el que participaron 27 artistas de Graffiti que también son Diseñadores Gráficos.



Logotipo del proyecto

Se utiliza este proyecto como referencia porque tiene como objetivo mostrar la manera en que el Graffiti y el Diseño Gráfico han interactuado en los últimos años. El libro contiene entrevistas realizadas a 27 artistas. Cabe mencionar que los participantes provienen de nueve países de Europa, con quienes se trabajó para lograr capturar la esencia de su estilo individual, con el fin de encontrar nuevas ideas que mezclen el Graffiti con el Diseño Gráfico.

Todos los participantes en este proyecto son jóvenes, sus edades se comprenden entre 21 y 36 años.

CAPITULO IV

El libro se lanzó en enero del 2006, como una edición limitada en un inicio, luego en abril del 2007 decidieron que este libro debería de ser para todos y lo publicaron en su pagina web totalmente gratis, por lo que ahora puede ser visto mundialmente en linea.[1]



Ficha del artista MELVIN
Imagen tomada de www.27addicts.com

En el libro se pueden encontrar fichas, como las que se muestran en la imagen superior, en las que se indican datos informativos de cada artista, y a la vez muestran trabajos tanto de Graffiti como de Diseño Gráfico, donde se puede ver cómo fusionan los dos ámbitos.



Diseño de packaging por MELVIN
Imagen tomada de www.27addicts.com

1 http://www.27addicts.com (2 deJunio/2010)

4.2 Ojo al Aviso



Portada del libro “Ojo al Aviso”

OJO AL AVISO una panorámica de la gráfica, el diseño, el arte y la comunicación visual popular, libro publicado por Ana Lucia Garcés y Manuel Kingman, es una recopilación fotográfica y textual de la gráfica popular que abarca varios sectores de Quito y sus alrededores. Si bien este libro no trata sobre graffiti, busca revalorizar un fenómeno visual que está presente en el medio urbano y es un importante archivo de cómo las paredes son un soporte más para la expresión urbana.

4.3 Shepard Fairey

Frank Shepard Fairey (OBEY[1]) es un Diseñador Gráfico y artista estadounidense, que ha provocado mucha controversia por sus intervenciones alrededor del mundo, su estilo se caracteriza por los stickers y los carteles.



Sticker “André el Gigante“. Imagen extraida de “http://obey-giant.com/store“

Su primer trabajo de intervención masiva son los stickers con la cara, en alto contraste, de “André el Gigante”, carecen de un mensaje especifico, y él mismo lo define como un experimento de fenomelogía, que quiere estimular la curiosidad de los transeúntes al ver la extensa repetición

1 OBEY es el alias escogido para realizar sus obras de arte en las calles.

de esta imagen y cuestionar la relación que puede tener esta imagen con las personas y el entorno. En esta búsqueda de saturación del espacio público, comenzó a regalar de forma gratuita sus stickers.

Obey es un ejemplo de cómo el Diseño Gráfico en la actualidad ha servido como medio de expresión para los artistas, además de ser una profesión y también de cómo el Diseño Gráfico comienza a involucrase en otras disciplinas y no solamente tiene propósitos comerciales y publicitarios.



Cartel diseñado por OBEY para la campaña de Barack Obama, 2008.
Imagen extraida de www.obeygiant.com

4.4 Libros de Graffiti

Alrededor del mundo se han realizado varias recopilaciones fotográficas sobre Graffiti, este creciente número de libros demuestra la gran importancia que este fenómeno tiene en muchos países, a continuación se muestran tres ejemplares, los mismos que presentan los trabajos de una ciudad, un país y todo el planeta respectivamente:

Barcelona 1000 Graffitis + DVD Travelling Barcelona Graffitis, es un producto editorial y multimedia que recoge imágenes de Graffitis, tanto de sectores centrales como periféricos de la ciudad, especificando el nombre del autor de cada obra.



Fotografía por Ricardo Zurita

Graffiti Argentina, cuenta la historia del Graffiti en ese país y muestra una recopilación fotográfica que ha sido categorizada por los géneros del Graffiti, además muestra dibujos e ilustraciones de varios artistas locales.



Fotografía por Ricardo Zurita

Graffiti Arte Urbano de los Cinco Continentes, muestra una reseña de la historia universal del Graffiti y contiene una recopilación fotográfica categorizada primeramente por continentes y luego por artistas, dando una pequeña descripción de cada uno de ellos.



Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO V

Recopilación de Información Descriptiva

5.1 Acercamiento a los Artistas

Se realizaron entrevistas estructuradas a 10 artistas de Graffiti, quienes accedieron voluntariamente a colaborar con esta parte de la investigación, de los cuales algunos fueron seleccionados para el análisis posterior de sus obras.

Las preguntas están planteadas de la siguiente manera:
La pregunta 1, 4 y 10 tienen el objetivo de conocer su postura con respecto a este fenómeno.
Las preguntas 2, 3 y 5 buscan un acercamiento más íntimo al entrevistado.
La pregunta 6 busca conocer cuál género de Graffiti Hip Hop es el más practicado y así seleccionar qué género será analizado posteriormente.
Las preguntas 7, 8 y 9 tienen el objetivo de conocer puntos de vista y establecer relación entre el Graffiti y el Diseño Gráfico.

Las preguntas que se realizaron a cada uno de los artistas fueron las siguientes (respuestas en anexos pág 130):

1. ¿Qué es el Graffiti para tí?

2. ¿Cuál es tu alias en el mundo del Graffiti?

3. ¿Hace cuánto tiempo haces Graffiti?

4. ¿Te consideras un pintor o un escritor de Graffiti?

5. ¿Perteneces a alguna agrupación de Grafiteros?

CAPITULO V

6. ¿Qué género del Graffiti practicas (con más frecuencia)? Tags, Bombing, Wildstyle, 3D o Caracteres?

7. ¿Además del Graffiti, practicas otra actividad que tenga que ver con expresión visual?

8. Crees que en la actualidad el Graffiti tenga algún tipo de relación con el Diseño Gráfico?

9. Crees que el Graffiti ha influido en el Diseño Gráfico o en otros movimientos visuales?

10. Como ves el futuro del Graffiti en la ciudad de Quito?

5.2 Recopilación Fotográfica de Graffiti Hip Hop

La recopilación fotográfica tiene dos fuentes:

Por un lado, el acercamiento a varios artistas ha proporcionado la oportunidad de que esta recopilación tenga imágenes de Graffitis antiguos desde el año 2000, los cuales ya no existen en la actualidad por su naturaleza efímera. Los archivos que los artistas aportaron a la presente investigación tienen los respectivos créditos del autor de cada fotografía.

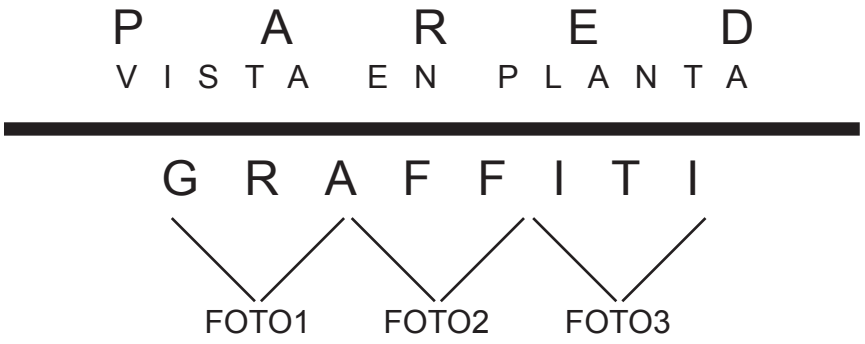
Por otro lado, se cuenta con fotografías tomadas por el autor del TFC, con la finalidad de tener un mayor número de obras registradas además de las imágenes entregadas por los grafiteros entrevistados, y a la vez contar con la oportunidad de recopilar imágenes de otros artistas de Graffiti que también estén presentes en los sectores mencionados en los alcances.

5.2.1 Parámetros Técnicos

Es importante tomar en cuenta que la recopilación fotográfica en esta investigación no pretende tener un fin estético en sí mismo, sino más bien procura capturar en una imagen la mayor cantidad de detalles de la obra, para que se puedan apreciar todas sus características visuales, con la mayor fidelidad posible.

- Los parámetros técnicos que se siguen son los siguientes: la fotografía digital como el medio para registrar las obras, se utililiza un cámara Canon modelo Powershot D10 con una resolución de 12.1 megapixeles lo que permite obtener una buena calidad fotográfica con colores vivos y detalles claros, las imágenes se capturan a la luz del día en horarios de 9am a 11am y de 3pm a 5h30pm evitando una sobre-exposición de luz, el encuadre que se usa es un primer plano para intentar obviar elementos del entorno ajenos a la obra.

- En el caso de que el objetivo a fotografiar tenga dimensiones que no permitan apreciar con claridad los detalles, se utiliza la técnica de tomar varias fotografías consecutivas, las mismas que posteriormente al ser unidas dan una visión panorámica del objeto.



CAPITULO V

5.3 Estructuración de los datos obtenidos

5.3.1 Selección de Imágenes

Se recogen 210 fotografías de Graffiti Hip Hop que datan del año 2000 al 2010 en la ciudad de Quito. Para la selección de las imágenes que forman parte del registro y del análisis se toman en cuenta varias parámetros técnicos y estéticos que se especifican a continuación:

- Que se encuentre en buen estado tanto el Graffiti como el soporte.

- Obras que no tengan marcas, líneas o trazos ajenas a ellas, es decir que no hayan sido modificadas por terceros.

- Se excluyen todos los trabajos que no esten terminados o incompletos.

- También se excluyen obras de baja calidad visual, escaso manejo cromático, trazos mal definidos, etc.

Después de tomar en cuenta todas estas consideraciones se obtiene un total de 79 imágenes de 17 autores, las cuales forman parte del registro fotográfico final que se incluyen en el producto visual de este TFC.

En base a estas imágenes, posteriormente se realiza una nueva selección, siguiendo nuevos parámetros que se explican más adelante y de esta manera se obtienen las imágenes que se analizan individualmente.

5.3.2 Categorización Fotográfica

La clasificación de la recopilación fotográfica se determina por los estilos del

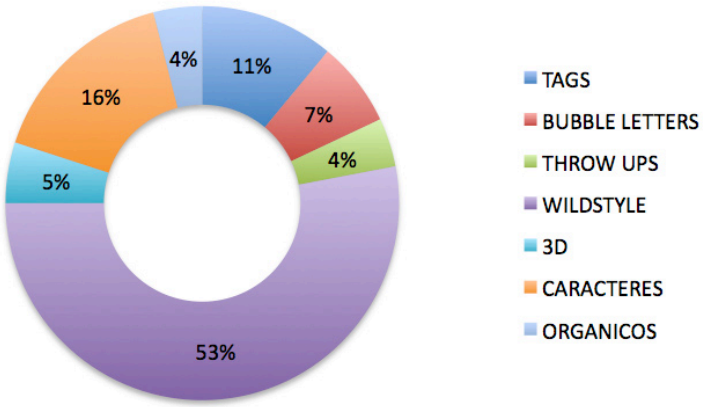
CAPITULO V

Graffiti Hip Hop (véase pag 28 para la descripción individual) :

- *Tag* (Firmas)
- *Bubble letters* (Letras Pompa)
- *Throw ups* (Vomitados)
- *Blocks letters* (Bloques)
- *Wildstyle* (Estilo Salvaje)
- *3D*
- *Dirty* (Estilo Basura)
- *Characters* (Caracteres)
- *Abstracts* (Abstractos)
- Producciones

5.3.3 Resultados de la Categorización

Los resultados muestran que no se logró registrar imágenes de todos los géneros del Graffiti Hip Hop, a continuación se muestran los datos porcentuales de cada categoría:

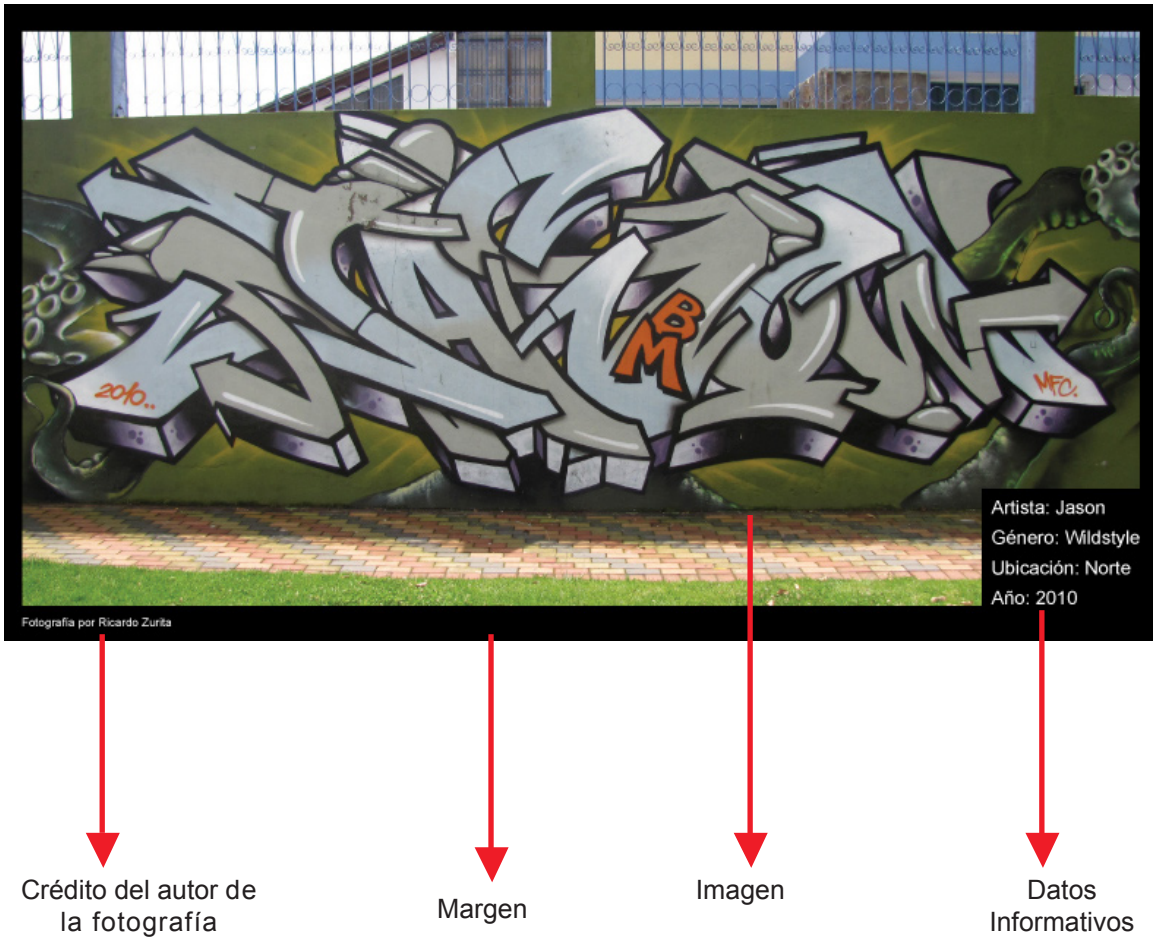


Los resultados indican que el género Wildstyle es del que más se ha podido recopilar, de acuerdo a los alcances establecidos es el género escogido para el análisis posterior.

CAPITULO V

5.4 Fichas Técnicas

La estructura de las fichas técnicas consiste en 4 elementos:



1. **Crédito del autor de la fotografía:** Nombre de la persona que ha capturado la imagen.

2. **Margen:** El marco negro alrededor de las imágenes acentúa sus detalles y color.

3. **Imagen:** Fotografía del Graffiti Hip Hop en sí.

4. **Datos Informativos:** Consta del nombre o seudónimo del artista, el género de Graffiti Hip Hop al que pertenece la obra, la ubicación geográfica general donde se encuentra ubicado en la ciudad de Quito y el año en el que fue realizado.

CAPITULO VI

Registro Fotográfico

6.1 *Tags* (Firmas)



Artista: Arpia
Género: Tag
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Senikz
Género: Tag
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI



Artista: Cleoh
Género: Tag
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Egon
Género: Tag
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Splash
Género: Tag
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI



Artista: Equis
Género: Tag
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Joinsback
Género: Tag
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Prozaq
Género: Tag
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI

6.2 *Bubble Letters* (Letras Pompa)





CAPITULO VI



Artista: Skipy
Género: Bubble Letters
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Equis
Género: Bubble Letters
Ubicación: Norte
Año: 2005

Fotografía por Equis



Artista: Senikz
Género: Bubble Letters
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

6.3 *Throw ups* (Vomitados)



Artista: Mfc
Género: Throw up
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Splash
Género: Throw up
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Senikz
Género: Throw up
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI

6.4 *Wildstyle* (Estilo Salvaje)



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2001

Fotografía por Jason



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2002

Fotografía por Jason

CAPITULO VI



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2002

Fotografía por Jason



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2004

Fotografía por Jason



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2004

Fotografía por Jason

CAPITULO VI



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2004

Fotografía por Jason



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2008

Fotografía por Jason



Artista: Equis
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2007

Fotografía por Equis

CAPITULO VI



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2008

Fotografía por Jason



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Sur
Año: 2009

Fotografía por Jason



Artista: Starman
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2009

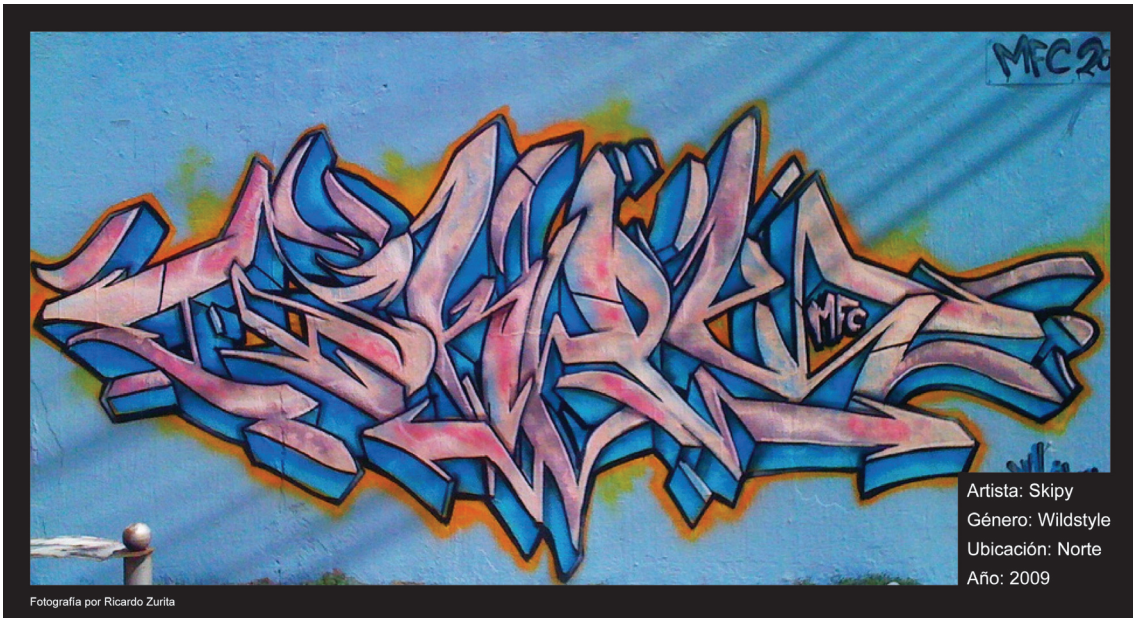
Fotografía por Starman

CAPITULO VI



Artista: Splash
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2009

Fotografía por Splash



Artista: Skipy
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2009

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Skipy
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2009

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI



Artista: Skipy
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2009

Fotografía por Skipy



Artista: Skipy
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2009

Fotografía por Skipy



Artista: Arpia
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI



Artista: Diker
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Egon
Género: Wildstyle
y Caracter
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Sur
Año: 2010

Fotografía por Jason

CAPITULO VI



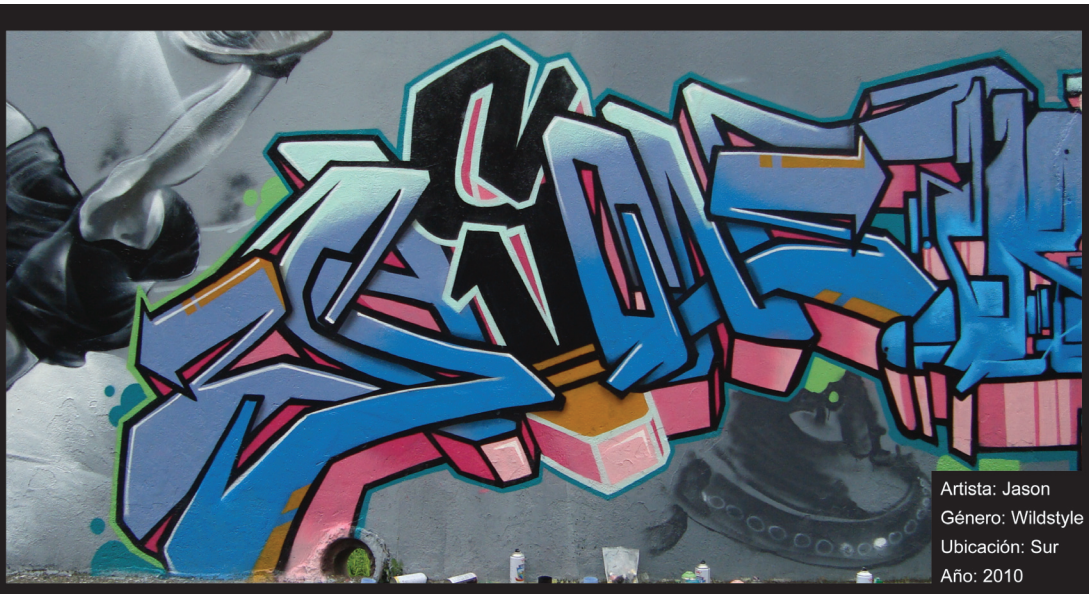
Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Sur
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI



Artista: Joinsback
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Saga88
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

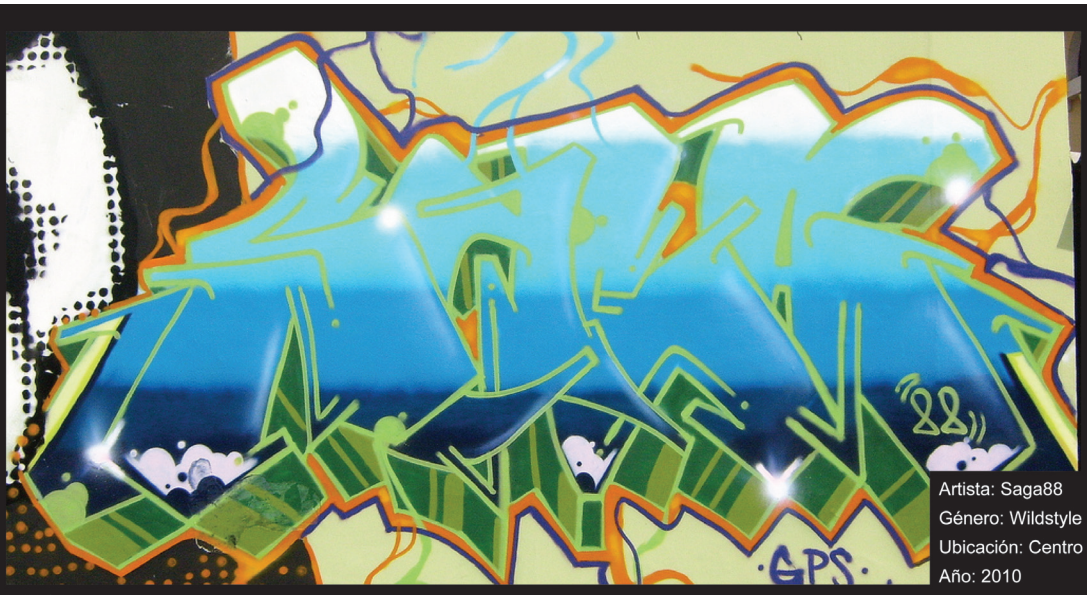
Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Saga88
Género: Wildstyle
y Caracter
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI



Artista: Saga88
Género: Wildstyle
Ubicación: Centro
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Senikz
Género: Wildstyle
Ubicación: Sur
Año: 2010

Fotografía por Senikz



Artista: Senikz
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI



Artista: Skipy
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Skipy



Artista: Skipy
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Skipy
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Skipy

CAPITULO VI



Artista: Skipy
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Skipy



Artista: Skipy
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Splash
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI



Artista: Splash
Género: Wildstyle y Caracter
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Starman
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Starman
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Starman

CAPITULO VI



Fotografía por Equis

6.5 3D



Fotografía por Skipy

CAPITULO VI



Artista: Skipy
Género: 3D y Caracter
Ubicación: Norte
Año: 2009

Fotografía por Skipy



Artista: Skipy
Género: 3D
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Starman
Género: 3D
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI

6.6 *Characters* (Caracteres)



Artista: Equis
Género: Caracter
Ubicación: Norte
Año: 2005

Fotografía por Equis



Artista: Emeese
Género: Caracter
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Emeese



Artista: Emeese
Género: Caracter
Ubicación: Sur
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI



Artista: Emeese
Género: Caracter
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Emeese
Género: Caracter
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Emeese
Género: Caracter
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Emeese

CAPITULO VI



Artista: Emeese
Género: Caracter
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Equis
Género: Caracter
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Pimp 8
Género: Caracter
Ubicación: Sur
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI



Artista: Ralex
Género: Caracter
Ubicación: Sur
Año: 2010

Fotografía por Ralex



Artista: Ralex
Género: Caracter
Ubicación: Sur
Año: 2010

Fotografía por Ralex



Artista: Ralex
Género: Caracter
Ubicación: Sur
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VI

6.7 *Organic* (Orgánico)



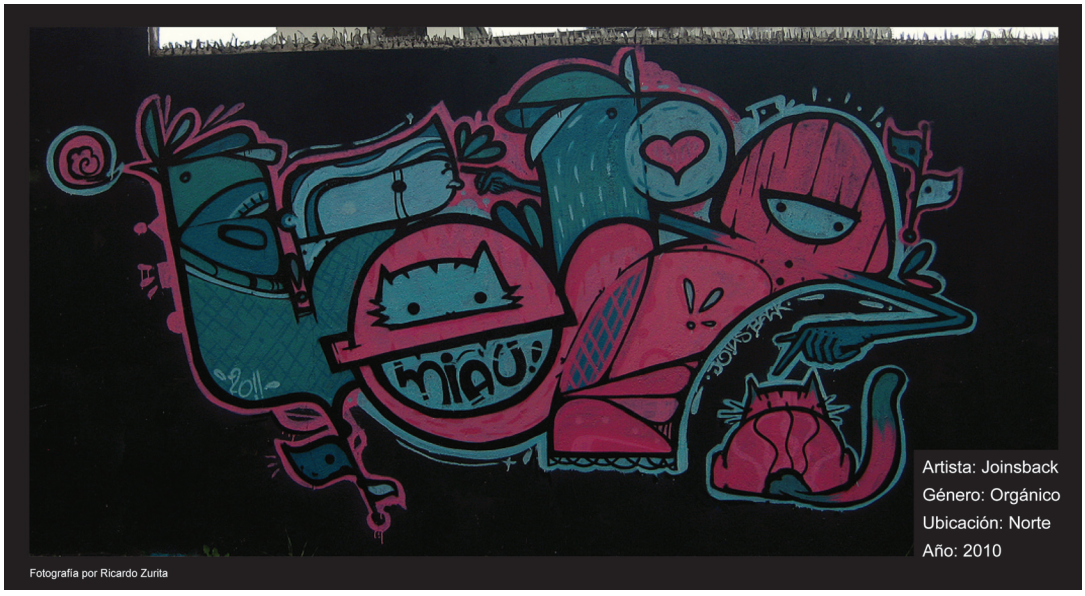
Artista: Joinsback
Género: Orgánico
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Equis
Género: Orgánico
Ubicación: Sur
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Joinsback
Género: Orgánico
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita

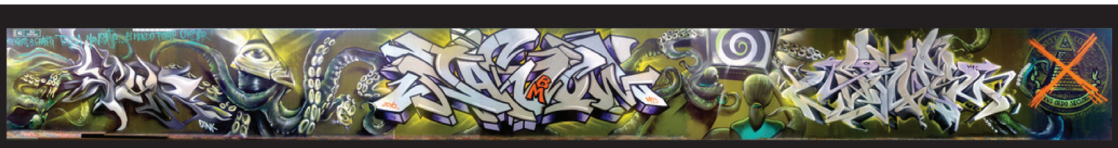
CAPITULO VI

6.8 Producciones



Fotografía por Ricardo Zurita

Artistas: Senikz, Skipy, Starman
Género: Producción
Ubicación: Norte
Año: 2010



Fotografía por Ricardo Zurita

Artistas: Jason, Skipy, Starman
Género: Producción
Ubicación: Norte
Año: 2010



Fotografía por Ricardo Zurita

Artistas: Jason, Noby Skipy, Starman, Senikz
Género: Producción
Ubicación: Sur
Año: 2010



Fotografía por Ricardo Zurita

Artistas: Skipy, Gigi, Mona, Antisa
Género: Producción
Ubicación: Norte
Año: 2010

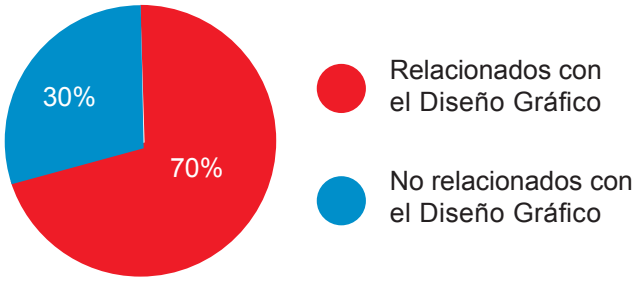
CAPITULO VII

Análisis Cualitativo de los Datos Obtenidos

7.1 Selección de Imágenes para el Análisis

El género a analizar es el Wildstyle, de los 17 autores que forman parte del registro fotográfico, se realizaron entrevistas estructuradas a 10 de ellos que representan el 59% del total. Dichos entrevistados lograron ser localizados y accedieron voluntariamente a colaborar.

Según los alcances, se buscan personas involucradas en el Graffiti Hip Hop así como en el Diseño Gráfico. Las entrevistas muestran los siguientes resultados:



El 70% de los entrevistados tienen algún tipo de relación con el Diseño Gráfico, los seleccionados son:

- Starman
- Skipy
- Joinsback
- Egon
- Splash
- Senikz
- Jason

Es importante recalcar que la selección de imágenes para el análisis se basa en los parámetros técnicos y estéticos previamente establecidos.

7.2 Imágenes Seleccionadas

Las diez imágenes seleccionadas son las siguientes:



Artista: Starman
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Starman
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Starman

CAPITULO VII



Artista: Senikz
Género: Wildstyle
Ubicación: Sur
Año: 2010

Fotografía por Senikz



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Jason
Género: Wildstyle
Ubicación: Sur
Año: 2010

Fotografía por Jason

CAPITULO VII



Artista: Joinsback
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Egon
Género: Wildstyle
y Caracter
Ubicación: Norte
Año: 2010

Fotografía por Ricardo Zurita



Artista: Skipy
Género: Wildstyle
Ubicación: Norte
Año: 2009

Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VII



Fotografía por Ricardo Zurita

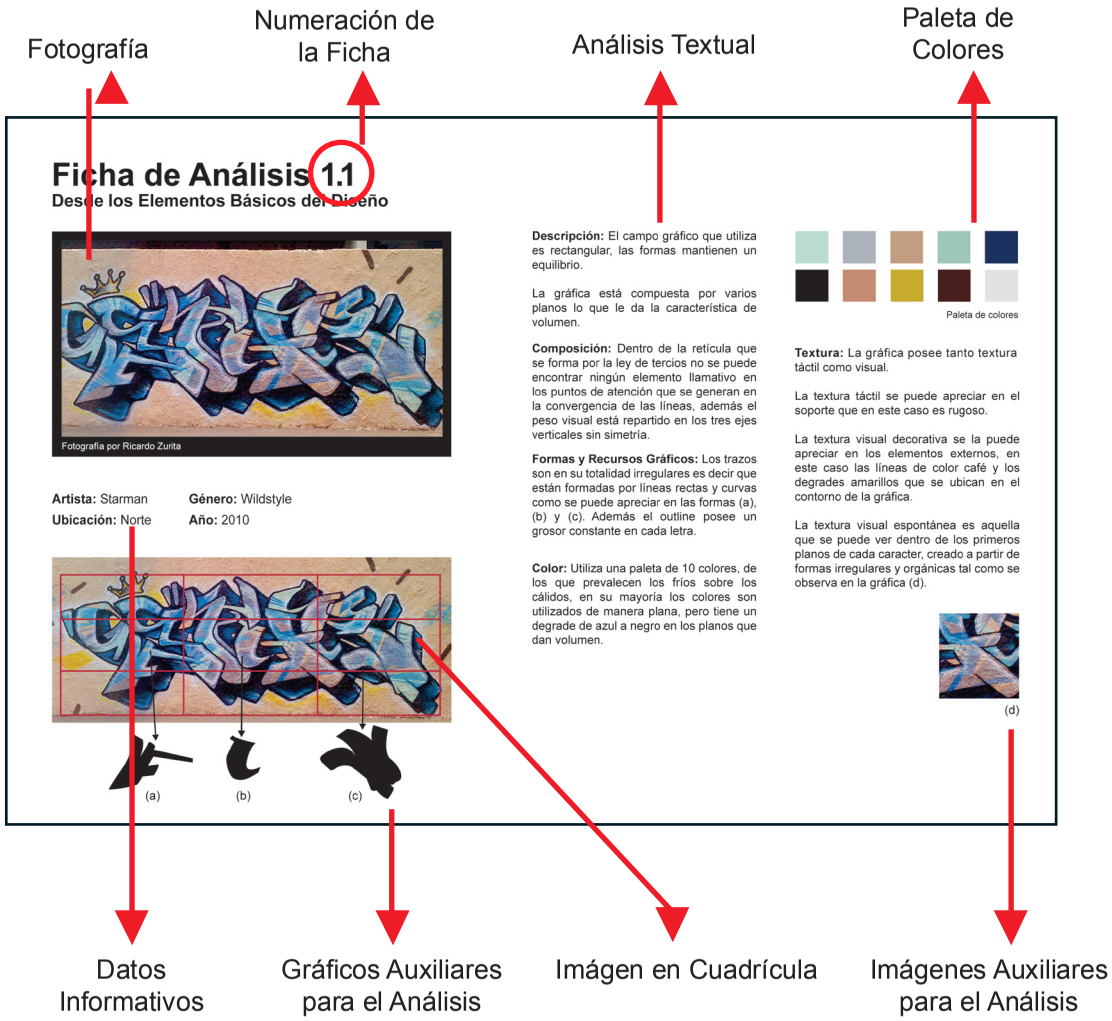


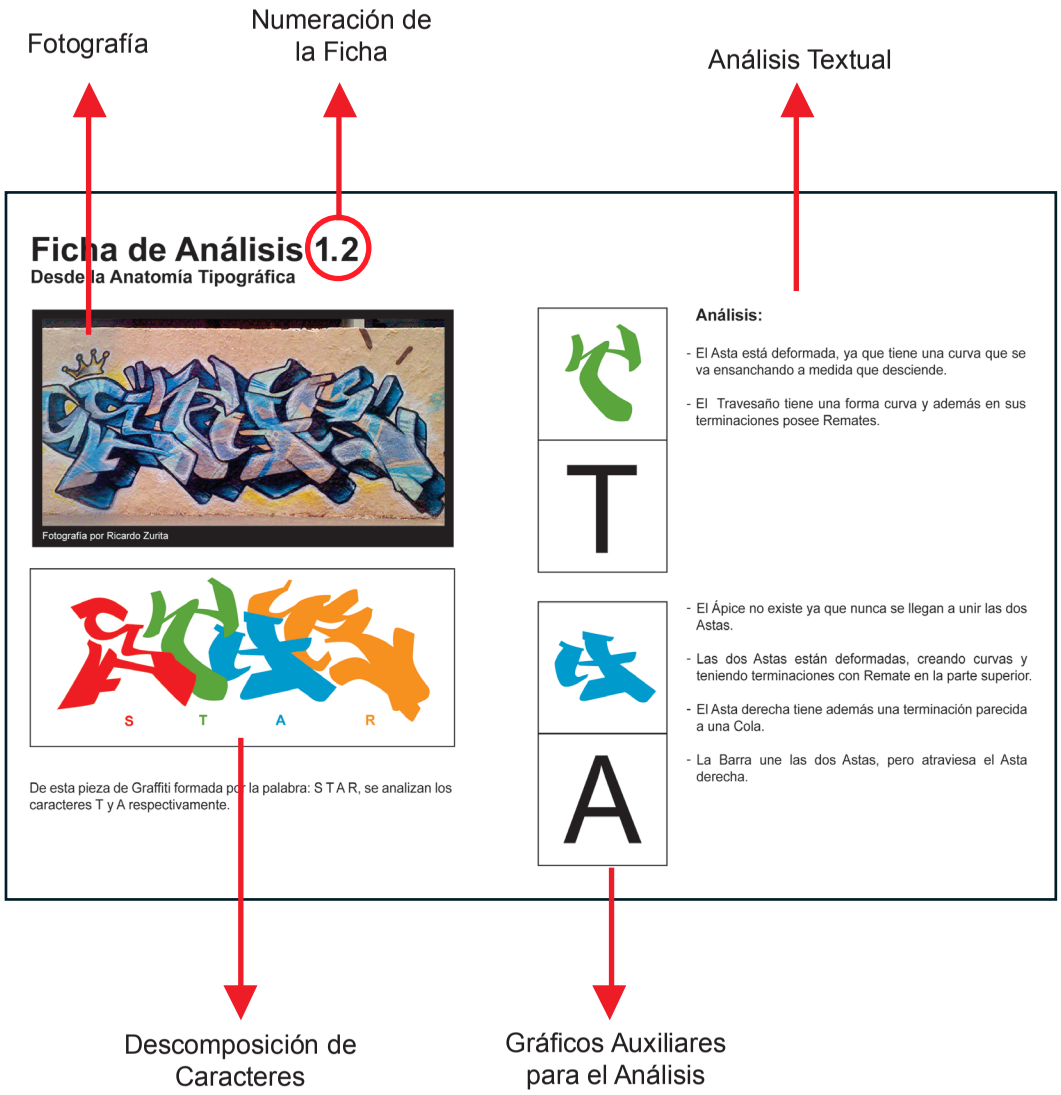
Fotografía por Ricardo Zurita

CAPITULO VIII

8.1 Diseño de Fichas de Análisis

Las fichas utilizadas son de dos tipos por cada imagen seleccionada, en la primera se analiza desde los elementos básicos del Diseño Gráfico y, en la segunda desde la anatomía tipográfica, a continuación se detalla mediante imágenes a escala todos los elementos que forman parte de estas fichas de análisis:





8.2 Análisis

Una vez detallado el contenido de la fichas, a continuación se muestra el resultado en todas las fichas de análisis.

Ficha de Análisis 1.1

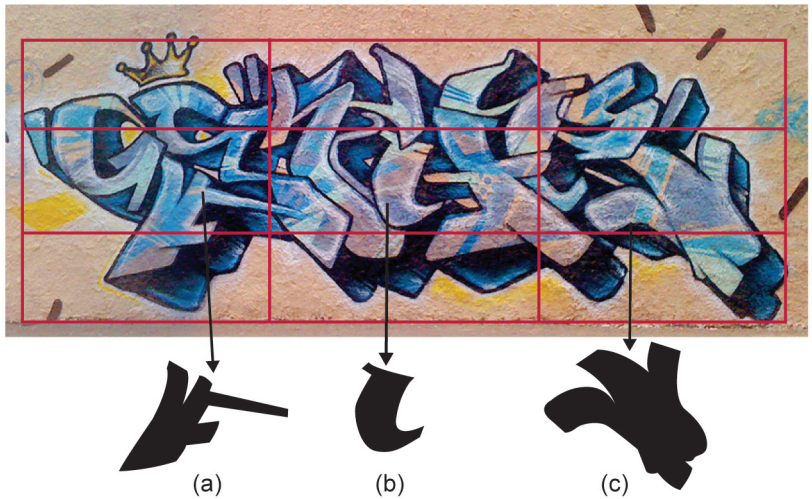
Desde los Elementos Básicos del Diseño



Fotografía por Ricardo Zurita

Artista: Starman **Género:** Wildstyle

Ubicación: Norte **Año:** 2010



(a) (b) (c)

Descripción: El campo gráfico que utiliza es rectangular, las formas mantienen un equilibrio.

La gráfica está compuesta por varios planos lo que le da la característica de volumen.

Composición: Dentro de la retícula que se forma por la ley de tercios no se puede encontrar ningún elemento llamativo en los puntos de atención que se generan en la convergencia de las líneas, además el peso visual está repartido en los tres ejes verticales sin simetría.

Formas y Recursos Gráficos: Los trazos son en su totalidad irregulares es decir que están formadas por líneas rectas y curvas como se puede apreciar en las formas (a), (b) y (c). Además el outline posee un grosor constante en cada letra.

Color: Utiliza una paleta de 10 colores, de los que prevalecen los fríos sobre los cálidos, en su mayoría los colores son utilizados de manera plana, pero tiene un degrade de azul a negro en los planos que dan volumen.



Paleta de colores

Textura: La gráfica posee tanto textura táctil como visual.

La textura táctil se puede apreciar en el soporte que en este caso es rugoso.

La textura visual decorativa se la puede apreciar en los elementos externos, en este caso las líneas de color café y los degrades amarillos que se ubican en el contorno de la gráfica.

La textura visual espontánea es aquella que se puede ver dentro de los primeros planos de cada caracter, creado a partir de formas irregulares y orgánicas tal como se observa en la gráfica (d).



(d)

Ficha de Análisis 1.2

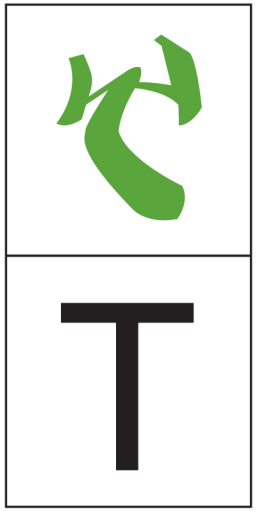
Desde la Anatomía Tipográfica



Fotografía por Ricardo Zurita

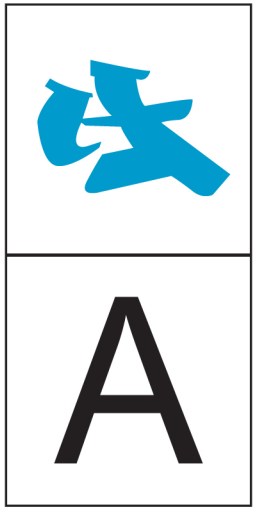


De esta pieza de Graffiti formada por la palabra: S T A R, se analizan los caracteres T y A respectivamente.



Análisis:

- El Asta está deformada, ya que tiene una curva que se va ensanchando a medida que desciende.
- El Travesaño tiene una forma curva y además en sus terminaciones posee Remates.



- El Ápice no existe ya que nunca se llegan a unir las dos Astas.
- Las dos Astas están deformadas, creando curvas y teniendo terminaciones con Remate en la parte superior.
- El Asta derecha tiene además una terminación parecida a una Cola.
- La Barra une las dos Astas, pero atraviesa el Asta derecha.

Ficha de Análisis 2.1

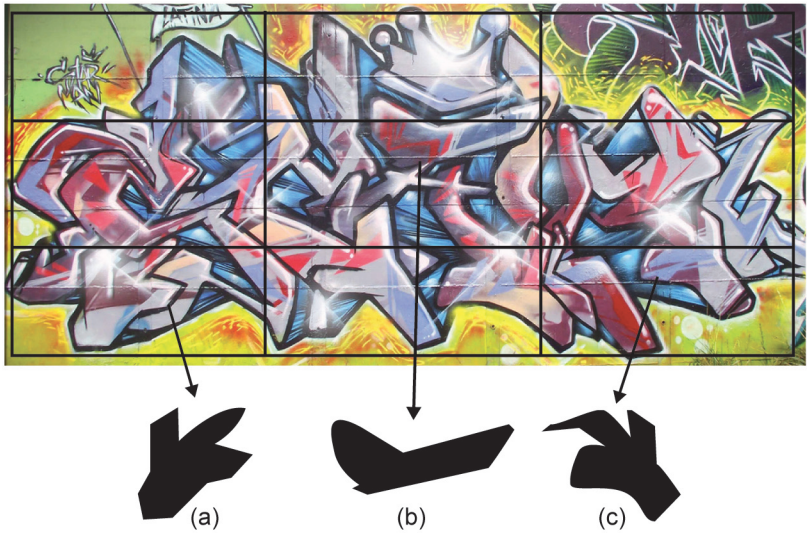
Desde los Elementos Básicos del Diseño



Fotografía por Starman

Artista: Starman **Género:** Wildstyle

Ubicación: Norte **Año:** 2010



(a) (b) (c)

Descripción: El campo gráfico que utiliza es rectangular y las formas mantienen equilibrio.

La gráfica está compuesta por varios planos lo que le da la característica de volumen hacia el centro de la imagen.

Composición: En la retícula formada por la ley de tercios no se encuentra ningún elemento llamativo en los puntos de atención generados en la convergencia de las líneas, además el peso visual está repartido equitativamente.

Formas y Recursos Gráficos: Los trazos son en su totalidad irregulares.

Predominan las líneas rectas, y las líneas curvas se las puede observar en menor cantidad, por ejemplo en algunos vértices, como se puede apreciar en las formas (a), (b) y (c). Además posee un efecto de luz y brillo de color blanco en algunas áreas.

Color: Utiliza una paleta de 12 colores, tanto fríos como cálidos equitativamente, en el primer plano de los caracteres los colores se utilizan de manera plana, en el plano de volumen se puede ver un leve degrade de celeste a blanco hacia el centro, y de celeste a negro hacia los extremos.



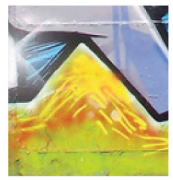
Paleta de colores

Textura: La gráfica posee tanto textura táctil como visual.

La textura táctil se puede apreciar en el soporte que en este caso es liso con la presencia de líneas horizontales que son parte de la pared.

La textura visual decorativa se la puede apreciar en los elementos externos, en este caso se observa rasgos de color rojo, superpuestos por pequeñas líneas amarillas continuas que se ubican en el contorno de la gráfica, como muestra la figura (d).

La textura visual espontánea que se ve dentro de los primeros planos de cada caracter, está creada por varias formas irregulares y rectilíneas tal como se observa en la gráfica (e).



(d)



(e)

Ficha de Análisis 2.2

Desde la Anatomía Tipográfica



Fotografía por Starman

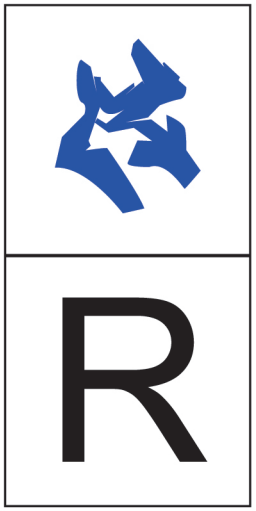


De esta pieza de Graffiti formada por la palabra: S T A R, se analizan los caracteres S y R respectivamente.



Análisis:

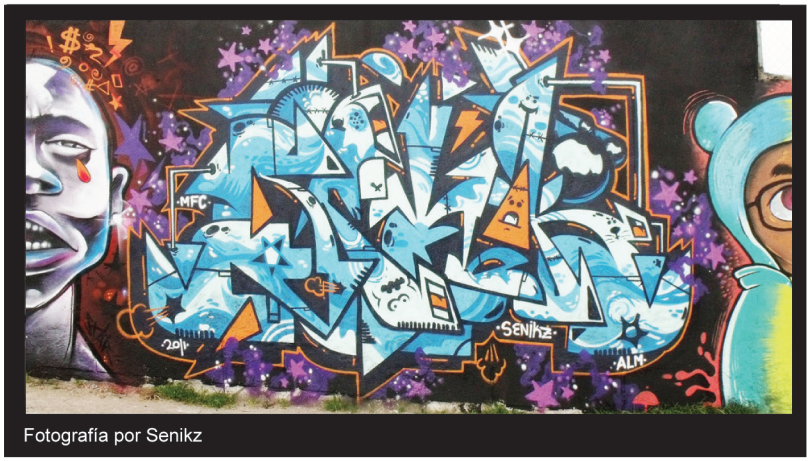
- La Espina no tiene forma redondeada, sino que resulta de la unión de dos formas irregulares.
- Tiene un Remate que se forma en la terminación inferior.
- Forma una especie de Gancho al final de la parte superior.
- Esta inclinada hacia el lado izquierdo y tiene varias formas irregulares a lo largo del caracter.



- El Asta es una forma irregular que va creciendo a medida que baja.
- La Pata tiene una forma rectilínea y crea al final un Remate de gran tamaño a proporción de la letra.
- La Panza no tiene un trazo definido y parece resulatdo de la unión de varias formas rectilíneas juntas.
- La Contraforma que queda como resultado de la unión del Asta y la Panza no tiene la forma circular habitual, sino que concluye en una forma irregular.

Ficha de Análisis 3.1

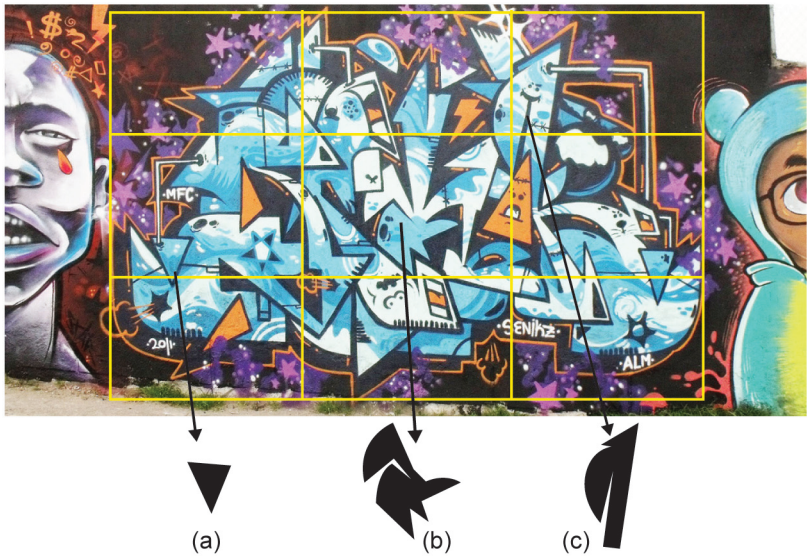
Desde los Elementos Básicos del Diseño



Fotografía por Senikz

Artista: Senikz **Género:** Wildstyle

Ubicación: Sur **Año:** 2010



Descripción: El campo gráfico que utiliza es rectangular, pero se acerca a las dimensiones de un cuadrado.

La gráfica está compuesta por dos planos, uno principal que contiene caracteres con colores y además otro de un solo color que representa la sombra.

Composición: En la retícula formada por la ley de tercios no se encuentra ningún elemento llamativo en los puntos de atención que se generan en la convergencia de las líneas.

Formas y Recursos Gráficos: Se encuentran una variedad de trazos, como por ejemplo rectilíneos, matemáticos e irregulares.

Predominan las formas irregulares, en los contornos de varios caracteres de la gráfica, se puede ver varias terminaciones rectilíneas (a) y (b), mientras que las formas matemáticas se encuentran como elementos sueltos (c). Además se puede apreciar una tendencia barroca.

Color: Utiliza una paleta de 7 colores, en su mayoría fríos en los caracteres grandes y el color cálido, el naranja, está presente solamente en los elementos sueltos y en el contorno.



Paleta de colores

Textura: La gráfica posee tanto textura táctil como visual.

La textura táctil es lisa y está dada por su soporte, la pared.

La textura visual decorativa está presente en el contorno de la gráfica y en elementos figurativos como las estrellas (d).

La textura visual espontánea, está creada por formas orgánicas y por la variación de los colores dentro de los caracteres y elementos (e).



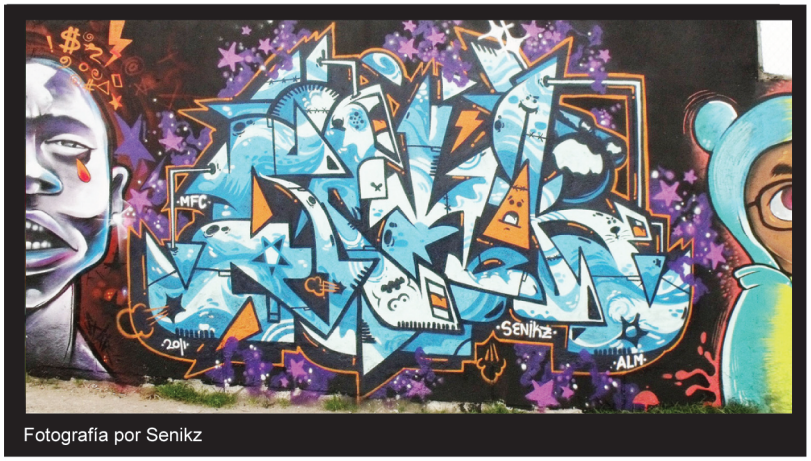
(d)



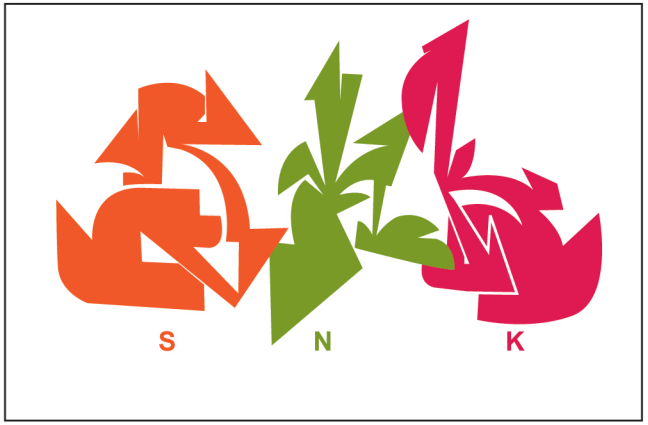
(e)

Ficha de Análisis 3.2

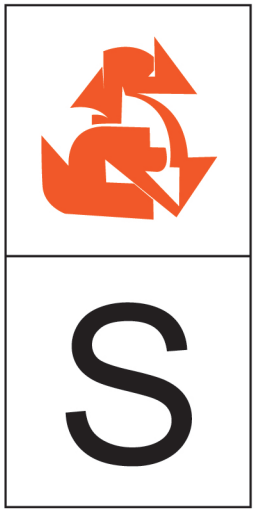
Desde la Anatomía Tipográfica



Fotografía por Senikz

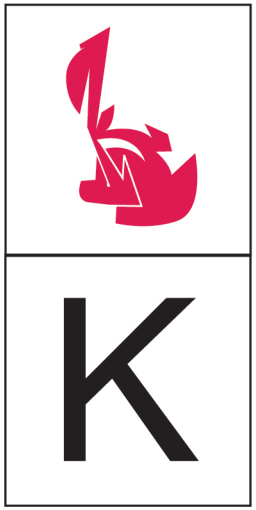


De esta pieza de Graffiti formada por las letras: S N K, se analizan los caracteres S y K respectivamente.



Análisis:

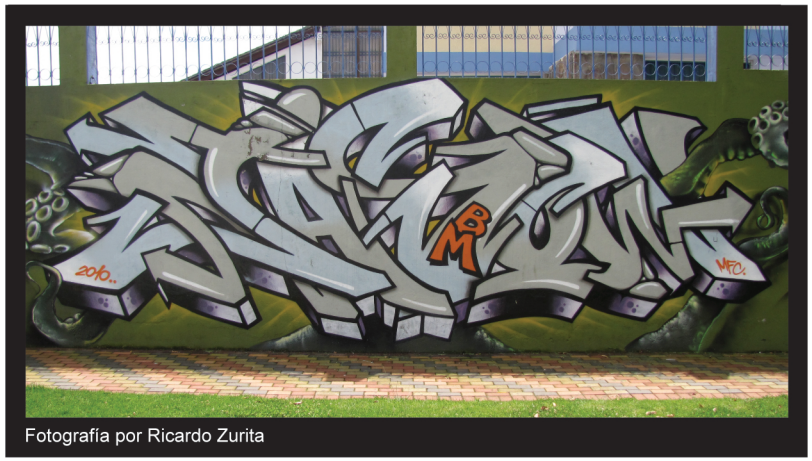
- La Espina se encuentra presente de una forma muy indefinida, empezando con una curva y terminando con una forma rectiínea.
- La anatomía básica del tipo S ha sido modifcado de una manera drástica ya que posee muchas terminaciones generando varias formas adicionales lo que dificulta la comprensión de la letra.



- El Asta principal tiene una forma irregular y crea una especie de Gancho en la parte superior, que además se une con el trazo de la Pata.
- La Pata posee una forma indefinida en la parte central al momento que desciende, además en su terminación aumenta notablemente su tamaño a manera de un Remate.
- La Barra se define por una forma irregular de tamaño reducido en comparación con los demás componentes del caracter.

Ficha de Análisis 4.1

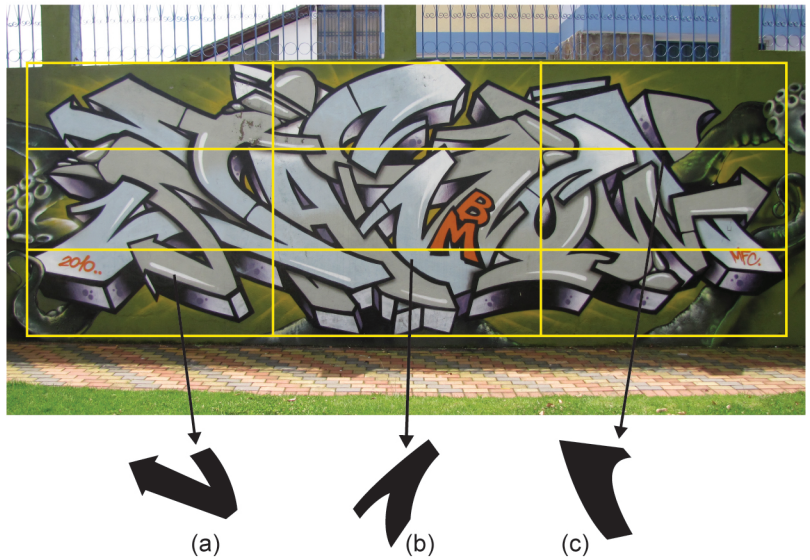
Desde los Elementos Básicos del Diseño



Fotografía por Ricardo Zurita

Artista: Jason **Género:** Wildstyle

Ubicación: Norte **Año:** 2010



Descripción: El campo gráfico que utiliza es rectangular y las formas mantienen equilibrio constante.

La gráfica está compuesta por varios planos lo que le da la característica de volumen hacia la parte inferior central de la gráfica.

Composición: Dentro de la retícula que se forma por la ley de tercios no se puede encontrar ningún elemento llamativo en los puntos de atención que se generan en la convergencia de las líneas. Además administra efectivamente el peso visual sin recurrir a la simetría.

Formas y Recursos Gráficos: Los trazos son en su totalidad irregulares.

Predominan las líneas rectas y las líneas curvas como se puede apreciar en las formas (a), (b) y (c). Además utiliza recursos tipográficos adicionales dentro de los caracteres principales.

Color: Utiliza una paleta de 8 colores, de los cuales solo el color naranja es cálido.

Se debe tomar en cuenta la existencia de varias tonalidades de gris en los degrades.



Paleta de colores

Textura: La gráfica posee tanto textura táctil como visual.

La textura táctil se define por una pared totalmente lisa.

La textura visual decorativa se la puede apreciar en el degrade externo que va de amarillo a verde (d).

La textura visual espontánea que se ve dentro de los primeros planos está representada en su totalidad por los degrades (e).



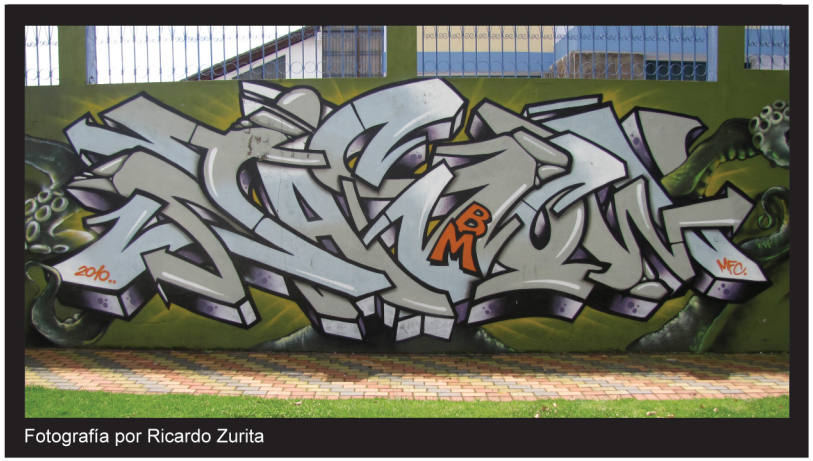
(d)



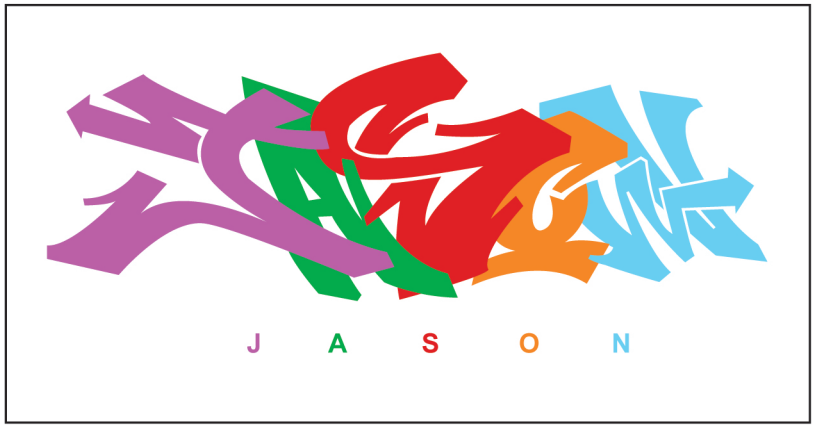
(e)

Ficha de Análisis 4.2

Desde la Anatomía Tipográfica



Fotografía por Ricardo Zurita



De esta pieza de Graffiti formada por las letras: J A S O N, se analizan los caracteres J y A respectivamente.



J

Análisis:

- El Asta tiene una forma curva, que se ensancha ligeramente en la parte superior.
- El Travesaño se prolonga en la parte izquierda formando una flecha como terminación.
- La Cola ha sido deformada con una curvatura opuesta a la normal que se prolonga hasta terminar en lo que se asemeja a un Gancho.



A

- El Ápice se define por una forma más gruesa en relación con el ancho de las Astas.
- Las Astas son curvas con terminaciones en la parte inferior a manera de Remates.
- La Barra es corta debido a la poca distancia entre Astas.

Ficha de Análisis 5.1

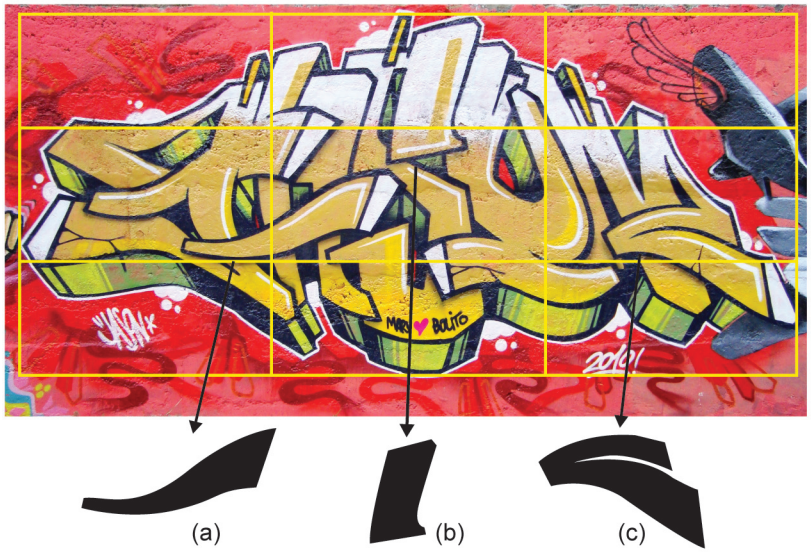
Desde los Elementos Básicos del Diseño



Fotografía por Ricardo Zurita

Artista: Jason **Género:** Wildstyle

Ubicación: Norte **Año:** 2010



Descripción: El campo gráfico que utiliza es rectangular y las formas mantienen equilibrio.

La gráfica está compuesta por varios planos lo que le da la característica de volumen hacia la parte inferior central de la gráfica

Composición: Dentro de la retícula que se forma por la ley de tercios se ve como la degradación de colores se da justamente a partir de la prolongación de las líneas horizontales. Así en los tres cuadrantes superiores vemos la predominancia del color blanco, en el centro el color beige y en la parte inferior el amarillo.

En los puntos de convergencia no se encuentra ningún elemento llamativo. Además el peso visual está distribuido equitativamente.

Formas y Recursos Gráficos: Los trazos son irregulares, pero aún así conservan la armonía y la proporción entre ellos (a), (b) y (c).

Color: Utiliza una paleta de 10 colores, en su totalidad cálidos, con degrade en los caractéres, en el volumen el color verde se degrada al amarillo hacia el centro y al azul oscuro hacia los extremos.



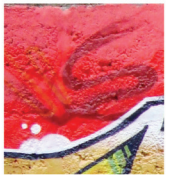
Paleta de colores

Textura: Lá gráfica posee tanto textura táctil como visual.

La textura táctil se puede apreciar en el soporte, es decir, en la leve irregularidad de la pared.

La textura visual decorativa está en los elementos externos, que en este caso son formas orgánicas de color rojo, superpuestas entre sí (d).

La textura visual espontánea se ve en el degrade formado verticalmente en los planos principales (e).



(d)



(e)

Ficha de Análisis 5.2

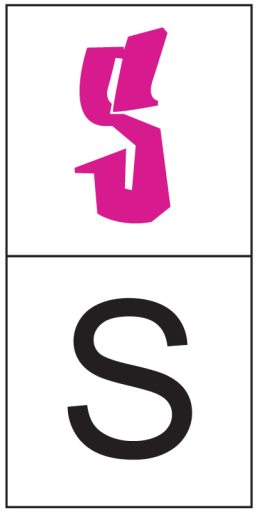
Desde la Anatomía Tipográfica



Fotografía por Ricardo Zurita

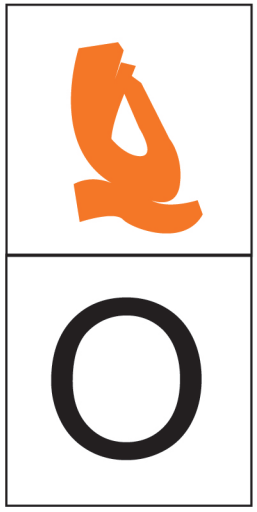


De esta pieza de Graffiti formada por las letras: J A S O N, se analizan los caracteres S y O respectivamente.



Análisis:

- La Espina tiene una forma rectilínea, contraria a la forma curva habitual.
- Tiene un Remate en las dos terminaciones del caracter, montándose en la parte superior.



- La Contraforma del caracter posee unos trazos totalmente irregulares.
- Posee un Remate en la parte inferior.
- La forma no es regular, y en lugar de una circunferencia se asemeja a la forma de una gota, estrecha en la parte superior y más ancha y redondeada en la parte inferior.

Ficha de Análisis 6.1

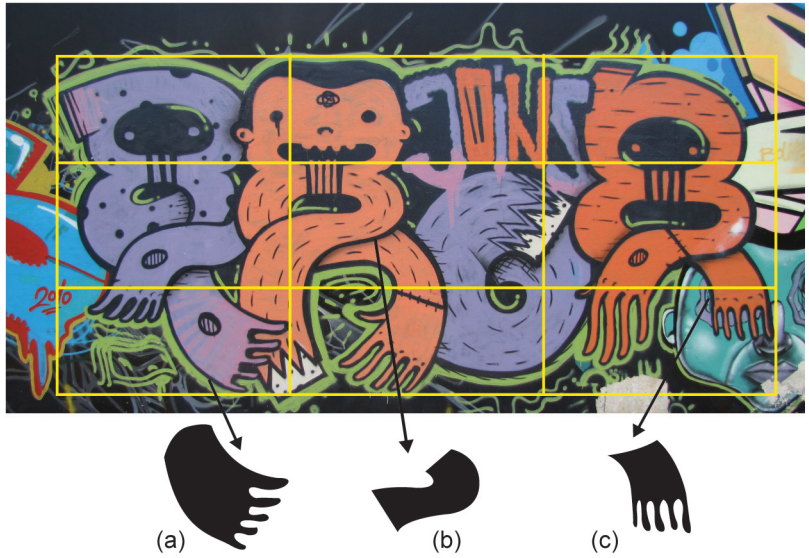
Desde los Elementos Básicos del Diseño



Fotografía por Ricardo Zurita

Artista: Joinsback **Género:** Wildstyle

Ubicación: Norte **Año:** 2010



Descripción: El campo gráfico que utiliza es rectangular y las formas mantienen equilibrio.

La gráfica está compuesta por un solo plano principal, sin embargo hay profundidad ya que las manos se sobreponen unas a otras.

Composición: Dentro de la retícula que se forma por la ley de tercios no se puede encontrar ningún elemento llamativo en los puntos de atención que se generan en la convergencia de las líneas y el peso visual está equilibrado.

Formas y Recursos Gráficos: Los trazos son irregulares y orgánicos.

Predominan las curvas, teniendo pocas formas rectilíneas (a), (b) y (c).

Utiliza terminaciones inferiores en forma de manos en varios caracteres.

Color: Utiliza una paleta de 7 colores, entre fríos y cálidos, distribuidos de una manea equitativa, en todos los planos de los caracteres los colores se utilizan de manera plana.



Paleta de colores

Textura: La gráfica posee tanto textura táctil como visual.

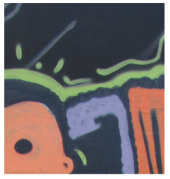
La textura táctil se define por el soporte liso que ocupa, la pared.

La textura visual decorativa se la puede apreciar en los elementos externos, a manera de líneas irregulares de color verde (e).

La textura visual espontánea que se ve dentro de los caracteres, está creada por líneas horizontales, curvas y circunferencias pequeñas(d).



(d)



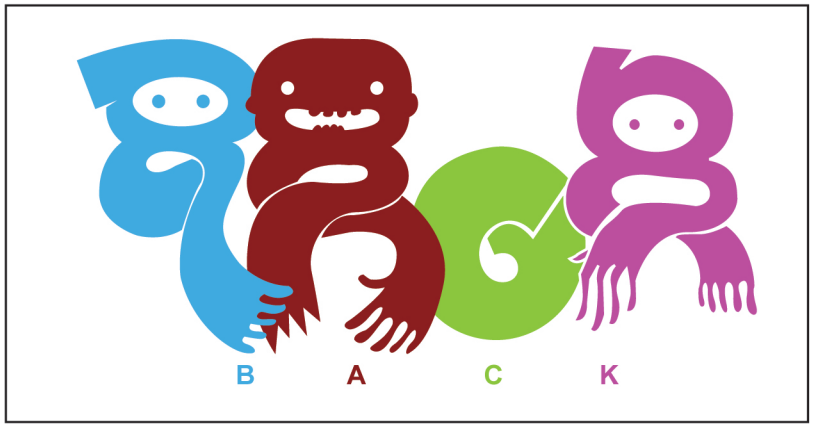
(e)

Ficha de Análisis 6.2

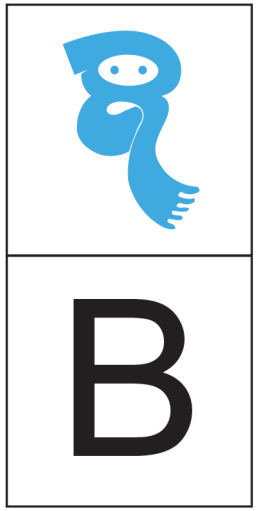
Desde la Anatomía Tipográfica

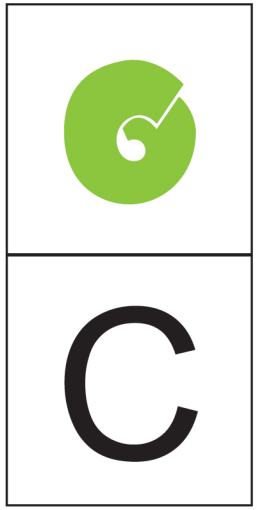


Fotografía por Ricardo Zurita



De esta pieza de Graffiti formada por las letras: B A C K, se analizan los caracteres B y C respectivamente.





Análisis:

- El asta principal desaparece.
- La panza superior se cierra totalmente, mientras que en la inferior se alarga en una terminación orgánica.
- La contraforma superior es regular y tiene dos elementos internos y la inferior es irregular y de menor tamaño.
- La Apertura no existe ya que la forma se cierra totalmente en forma de espiral.

Ficha de Análisis 7.1

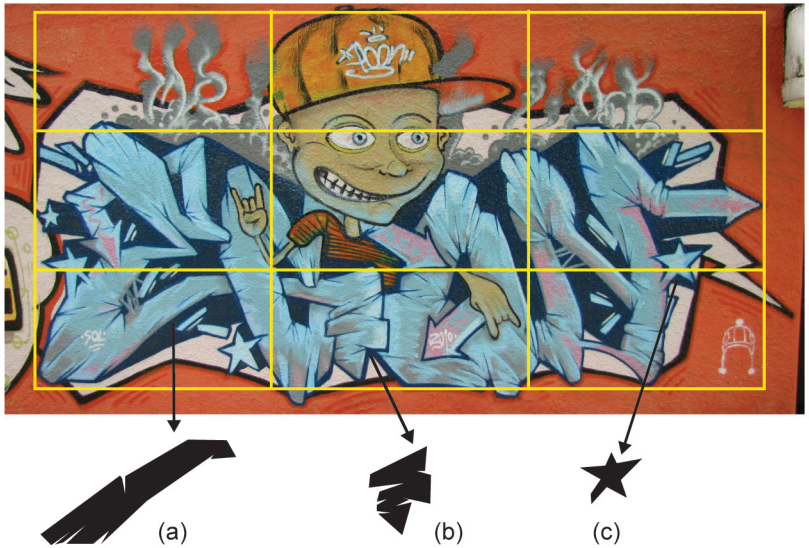
Desde los Elementos Básicos del Diseño



Fotografía por Ricardo Zurita

Artista: Egon **Género:** Wildstyle y Caracter

Ubicación: Norte **Año:** 2010



Descripción: El campo gráfico que utiliza es rectangular pero sobresale el caracter ubicado en la parte central superior.

La gráfica está compuesta por varios planos lo que le da la característica de volumen hacia el centro de la imagen.

Composición: Dentro de la retícula que se forma por la ley de tercios no se puede encontrar ningún elemento llamativo en los puntos de atención que se generan en la convergencia de las líneas.

Cabe notar que el peso visual de la gráfica recae en las seis cuadrantes inferiores.

Formas y Recursos Gráficos: Los trazos encontrados son rectilíneos e irregulares.

Predominan las líneas rectas creando fisuras en todas las formas (a) y (b) y también se puede observar la presencia de elementos sueltos (c).

Color: Utiliza una paleta de 10 colores, fríos al interior de los caracteres y cálidos en la parte externa es decir el fondo.



Paleta de colores

Textura: La gráfica posee tanto textura táctil como visual.

La textura táctil se puede apreciar en la ligera rugosidad del soporte.

La textura visual decorativa se la puede apreciar en los elementos externos,en la formas de color gris y blanco (d), además la esfumeta creada en la parte posterior.

La textura visual espontánea se puede apreciar al interior de los caracteres con ligeros gradientes en tres tonos (e).



(d)



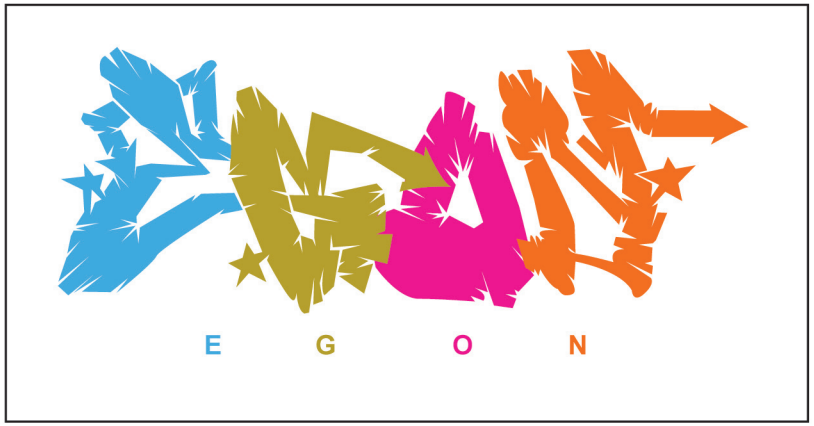
(e)

Ficha de Análisis 7.2

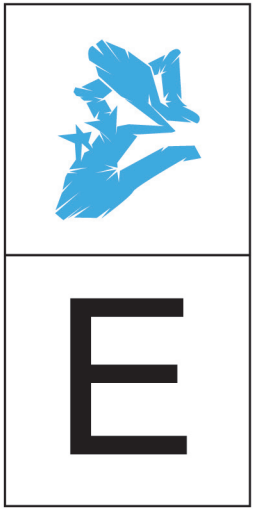
Desde la Anatomía Tipográfica



Fotografía por Ricardo Zurita



De esta pieza de Graffiti formada por las letras: E G O N, se analizan los caracteres E y G respectivamente.



Análisis:

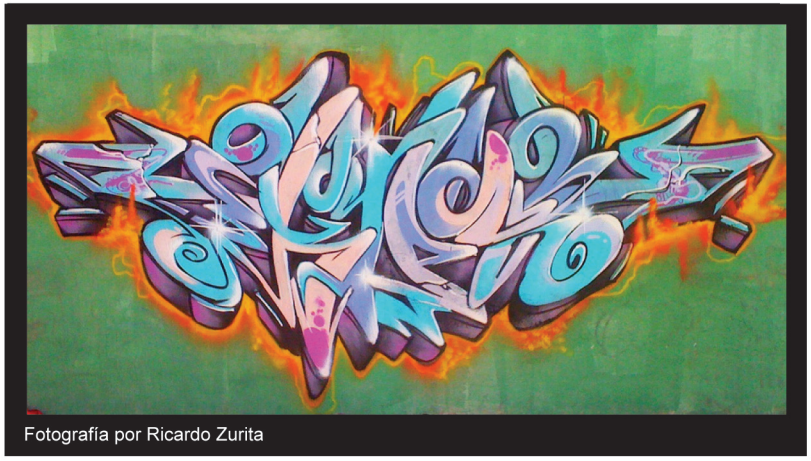
- El Asta principal no existe por la deformación de los travesaños.
- El Brazo superior tiene la forma redondeada, y también una prolongación que se une al Brazo intermedio.
- El Brazo inferior es ascendente y rectilíneo.



- El Gancho se prolonga formado una flecha en su terminación.
- El Remate es irregular y además se ensancha en su parte derecha de manera irregular.

Ficha de Análisis 8.1

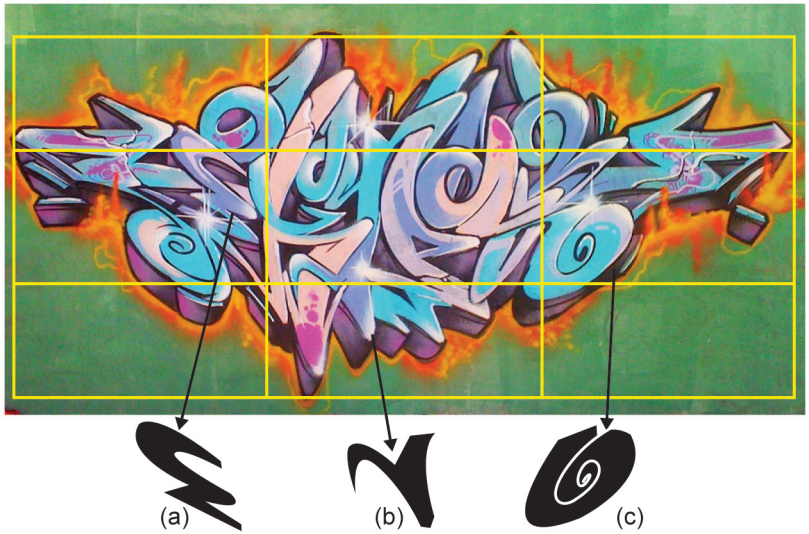
Desde los Elementos Básicos del Diseño



Fotografía por Ricardo Zurita

Artista: Skipy **Género:** Wildstyle

Ubicación: Norte **Año:** 2010



Descripción: El campo gráfico que utiliza es rectangular, tomando en cuenta que la gráfica se encoge en los extremos.

Está compuesta por varios planos lo que le da la característica de volumen hacia la parte inferior central de la gráfica.

Composición: Dentro de la retícula que se forma por la ley de tercios no se puede encontrar ningún elemento llamativo en los puntos de atención que se generan en la convergencia de las líneas.

Se puede ver cierta simetría que no llega a ser perfecta debido a ciertos elementos.

Formas y Recursos Gráficos: Los trazos son en su totalidad irregulares, observando la predominancia de trazos curvos en todas las formas (a), (b) y (c). Además utiliza brillos y fisuras en ciertas áreas de la gráfica.

Color: Utiliza una paleta con un total de 9 colores, entre cálidos y fríos.

Los colores fríos se encuentran al interior de los caracteres, mientras que a los cálidos se los puede observar en el contorno de la gráfica.

En el plano de volumen se ve un gradiente de negro a violeta.



Paleta de colores

Textura: La gráfica posee tanto textura táctil como visual.

La textura táctil se puede apreciar en el soporte que en este caso es liso.

La textura visual decorativa se asemeja al fuego en tonalidades amarillas y rojas (d).

La textura visual espontánea que se ve dentro de los primeros planos de cada caracter, está conformada por formas irregulares y en los cambios de los colores utilizados (e).



(d)



(e)

Ficha de Análisis 8.2

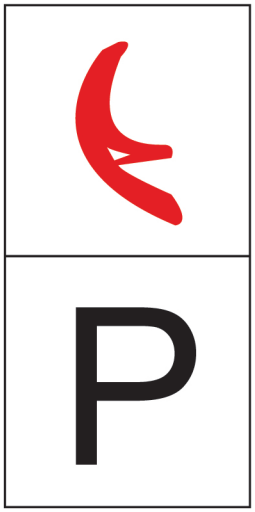
Desde la Anatomía Tipográfica



Fotografía por Ricardo Zurita

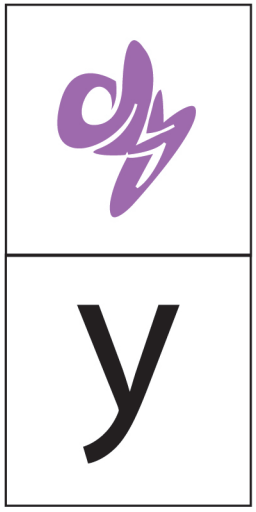


De esta pieza de Graffiti formada por las letras: S K I P Y, se analizan los caracteres P e Y respectivamente.



Análisis:

- El Asta principal tiene una forma curvilínea de principio a fin.
- La Panza toma también una forma curva contraria a la habitual, siendo parcialmente paralela al Asta principal.
- La Contraforma resulta en forma triangular pequeña, como resultado de la deformación del Asta y la Panza.



- El Asta descendente tiene una prolongación en su terminación inferior con la forma de una U.
- La Barra izquierda es irregular, asciende y se prolonga formando un espiral.

Ficha de Análisis 9.1

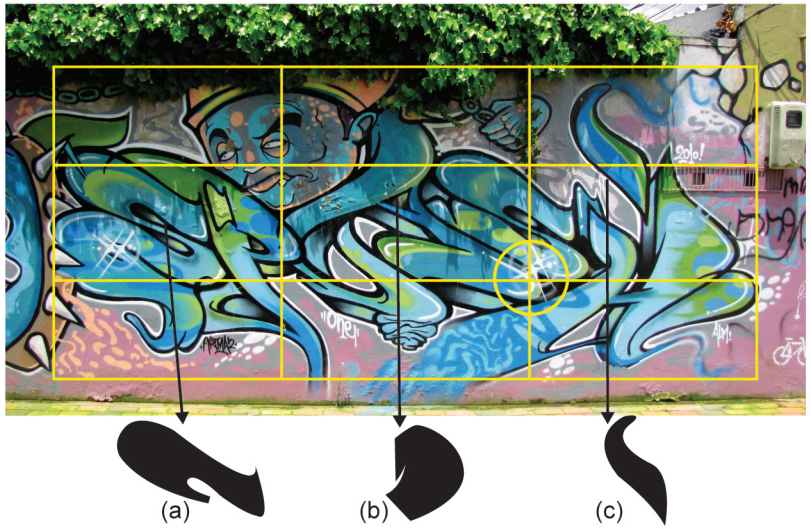
Desde los Elementos Básicos del Diseño



Fotografía por Ricardo Zurita

Artista: Splash **Género:** Wildstyle

Ubicación: Norte **Año:** 2010



Descripción: El campo gráfico que utiliza es rectangular y las formas mantienen equilibrio.

La gráfica está compuesta por varios planos lo que le da la característica de volumen hacia el centro de la imagen.

Composición: Dentro de la retícula que se forma por la ley de tercios se puede encontrar en la parte inferior derecha unos brillos de luz que se encuentran ubicados en un punto de atención. Además el peso visual se encuentra ligeramente acentuado hacia la izquierda.

Formas y Recursos Gráficos: Los trazos que forman la gráfica son en su totalidad irregulares.

Predominan las líneas curvas, se las puede observar a lo largo de todos los caracteres, como en las formas (a), (b) y (c).

Además utiliza un personaje en medio de los elementos tipográficos.

Color: Utiliza una paleta de 8 colores que son en su mayoría fríos y los encontramos en el interior de los caracteres.

Los colores cálidos se observan en la parte exterior de la gráfica, además se ve un gradiente de celeste a negro en los planos de volumen.



Paleta de colores

Textura: La gráfica posee tanto textura táctil como visual.

La textura táctil se puede apreciar en el soporte que en este caso es liso.

La textura visual decorativa se la puede apreciar en los elementos externos ubicados irregulares (d).

La textura visual espontánea que se ve dentro de los primeros planos de cada caracter, está formada por varias formas orgánicas y pequeños gradientes (e).



(d)



(e)

Ficha de Análisis 9.2

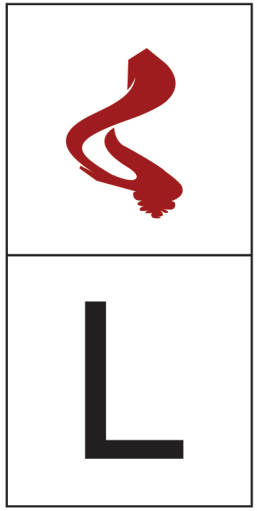
Desde la Anatomía Tipográfica



Fotografía por Ricardo Zurita

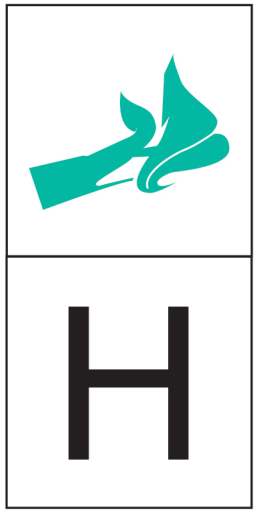


De esta pieza de Graffiti formada por las letras: S P L A S H, se analizan los caracteres L y H respectivamente.



Análisis:

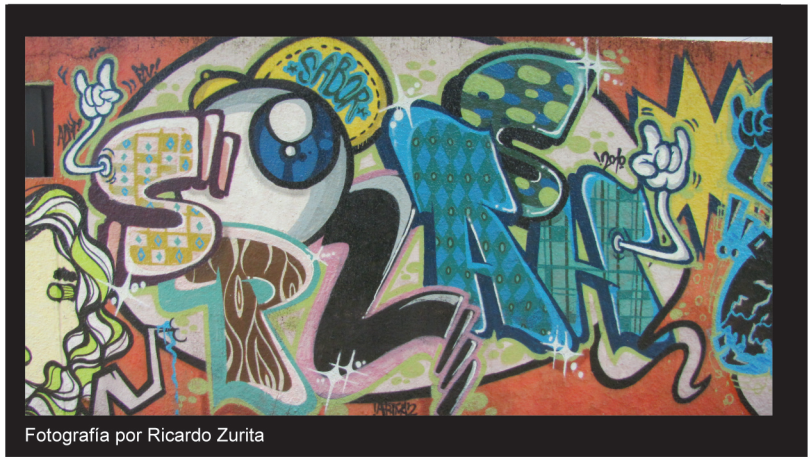
- Es importante tomar en cuenta que los caracteres L y A son parte de una misma forma, por lo que se los ha separado con el fin de su análisis.
- El Asta principal está deformado y además tiene una prolongación en la parte inferior.



- El Asta izquierda tiene forma curva que se ensancha en la parte inferior, terminando en un remate guiado hacia el lado derecho.
- El Asta derecha se ensancha en la parte superior, y posee una forma orgánica paralela al mismo.
- El Travesaño es corto y regular.

Ficha de Análisis 10.1

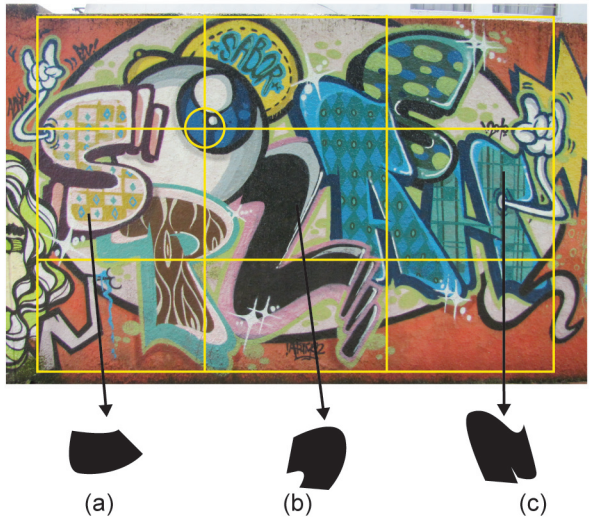
Desde los Elementos Básicos del Diseño



Fotografía por Ricardo Zurita

Artista: Splash **Género:** Wildstyle y Caracter

Ubicación: Norte **Año:** 2010



Descripción: El campo gráfico que utiliza es rectangular.

La gráfica está compuesta por varios planos lo que le da la característica de sombra a la imagen.

Composición: Dentro de la retícula que se forma por la ley de tercios se puede encontrar en la parte superior izquierda la pupila del caracter, más específicamente un punto de luz del ojo, que se encuentra ubicado en un punto de atención. Además el peso visual está armónicamente repartido.

Formas y Recursos Gráficos: Los trazos son en su totalidad irregulares.

Predominan las líneas curvas, se las puede observar a lo largo de todos los caracteres, como en las formas (a), (b) y (c).

Además utiliza dos elementos con forma de brazos a los costados y un ojo como personaje en la parte superior izquierda.

Color: Utiliza una paleta de 14 colores, en su mayoría fríos, en el primer plano de los caracteres los colores se utilizan de manera plana formando texturas, en el plano de sombra están utilizados de la misma manera.



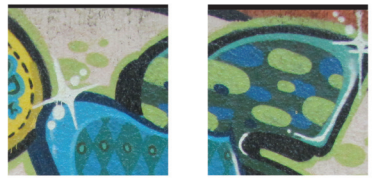
Paleta de colores

Textura: La gráfica posee tanto textura táctil como visual.

La textura táctil se puede apreciar en el soporte que en este caso tiene rugosidad.

La textura visual decorativa se la puede apreciar en los elementos externos, en este caso se observa formas ovaladas de color verde (d).

La textura visual espontánea que se ve dentro de los primeros planos de cada caracter, está definido por varias formas diferentes creadas en cada caracter por individual, como se puede observar en las imágenes (e), (f), (g).



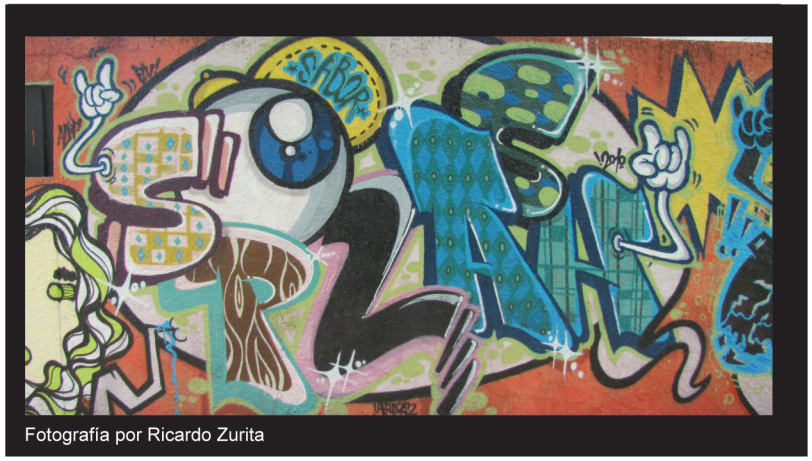
(d) (e)



(f) (g)

Ficha de Análisis 10.2

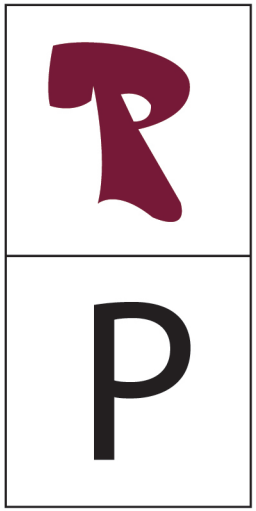
Desde la Anatomía Tipográfica



Fotografía por Ricardo Zurita

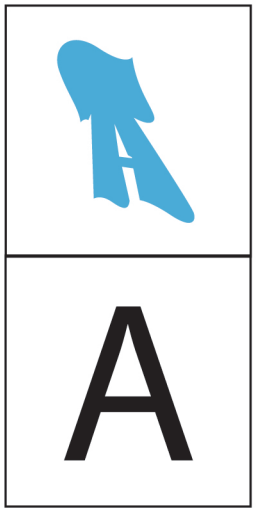


De esta pieza de Graffiti formada por las letras: S P L A S H, se analizan los caracteres P y A respectivamente.



Análisis:

- El Asta principal crece mientras desciende en una forma irregular en su terminación inferior.
- La Panza tiene una forma curva que crece al momento que se une con la parte superior del Asta.
- La Contraforma está definida de una manera muy proporcionada y no tiene deformaciones.



- El Ápice de gran dimensión es relación a todo la letra y es redondeado, además se forma un Remate.
- Las dos Astas tienen formas irregulares y crecen mientras descienden de manera casi similar.
- La Barra es muy corta debido al pequeño espacio entre las dos Astas.

CAPITULO VIII

8.3 Resultados del Análisis Cualitativo

El género Wildstyle del Graffiti Hip Hop en Quito se apega a los conceptos básicos del Diseño Gráfico pero no de una manera estricta, ya que si bien ambas disciplinas manejan la expresión visual, el Graffiti Hip Hop tiene un fin totalmente estético, adaptando sus elementos al criterio personal de cada autor más que a la búsqueda de una comprensión por parte del espectador. Además, en el Graffiti es primordial la consolidacion de un estilo propio que diferencie a cada autor, lo que demanda un libre manejo de las premisas del Diseño Gráfico.

El género Wildstyle se caracteriza por mantener un equilibrio y peso visual constante y manejar sus elementos con un sentido de agrupación permanente. No hace uso de la ley de tercios, puesto que no se ubican elementos en los puntos de atención, salvo en algunas excepciones en donde se colocaron elementos de poca importancia.

En todas las obras de este género del Graffiti Hip Hop se utilizan formas irregulares dando fluidez y movimiento. El uso de recursos gráficos varía de acuerdo a cada criterio, así se utilizan recursos tales como brillos de luz y fisuras.

Una característica del género Wildstyle es la utilización de volumen en las piezas para darles más cuerpo a las obras y lograr mayor impacto visual.

El color es un recurso importante en este género, se observa una predominancia de colores fríos. Tomando en cuenta que se utilizan varios tonos del mismo color, usando constantemente gradientes en las transiciones del uno al otro. La cromática resultante no crea contrastes fuertes pero sí llega a diferenciar la figura con el fondo.

La textura táctil en general, está definida por paredes de concreto lisas y rugosas,

ya que otros materiales dificultan la adherencia de la pintura.

La textura decorativa utiliza formas irregulares y orgánicas que añaden valor estético al espacio libre que rodea la obra. La textura espontánea utiliza recursos como gradientes, formas irregulares y rectilíneas que le dan dinámica a la pieza. Es importante tomar en cuenta que los elementos que se utilizan para dar textura dependen, como se mencionó anteriormente, del estilo personal.

En lo que respecta al análisis tipográfico, la separación y análisis individual de dos caracteres por pieza muestra que en el género Wildstyle la deformación tipográfica es la regla, pero no sigue ninguna constante y vuelve a estar totalmente relacionada con el estilo y la búsqueda de una estética propia.

CAPITULO IX

Diseño del Producto Gráfico

9.1 Usuario

El usuario o *target* al que pretende llegar este producto son personas de 15 años en adelante, de cualquier género y estatus socio-económico, pertenecientes a cualquier ideología religiosa, política y cultural, en cualquier ubicación geográfica. Pueden ser graffiteros, estudiantes o profesionales en las áreas de producción visual, además de personas de cualquier disciplina interesadas en tener un primer acercamiento al Graffiti Hip Hop quiteño, lo cual exige al producto manejar un lenguaje simplificado de acceso para todos.

9.2 Canal

El producto es una página web, se ha escogido este canal de comunicación por varios motivos:

- Las áreas de alcance de un sitio web son ilimitadas territorialmente.
- Su actualización y mantenimiento es fácil y de bajo costo.
- El tipo de visitante no tiene parámetros, es un producto visual universal.
- Es un medio moderno y resulta interactivo con el usuario.
- La cantidad de resultados son infinitos gracias a la gran diversidad de lenguajes
- de programación y herramientas de diseño.
- Es un medio de difusión disponible las 24 horas de los 7 días de la semana.

9.3 Producto Gráfico

Una vez terminado el trabajo investigativo, se realiza un producto gráfico que mide las destrezas y habilidades como Diseñador Gráfico del autor de este TFC,

este producto tiene el nombre: **Graffiti Quito** (Ver anexo N.12) y es una síntesis de todo el proyecto y además contiene todas las fotografías y fichas de análisis de la recopilación.
Es una plataforma online que maneja un concepto visual sólido y una estructura simplificada que facilita la navegación de los usuarios. El portal web, está dividido en secciones específicas como: publicaciones, galería, buzón & contacto.

Para la realización del producto gráfico se utilizan los lenguajes HTML 5 y Actionscript 2, en los software Dreamweaver y Flash, logrando una web dinámica y de navegación rápida.

Los objetivos de esta página web son crear y administrar una base de datos fotográficos y analíticos de Graffiti Hip Hop en Quito, actualizando e incentivando a la gente a enviar imágenes para crear un registro histórico que sirva a futuras investigaciones, además que será un espacio para la promoción, publicación y difusión de proyectos de Graffiti ya sean sociológicos, antropológicos, de diseño, de artes, etc, para hacer de esta página web un punto de encuentro amplio de este fenómeno. Para publicar cualquier información se deberán tomar en cuenta los parámetros que serán especificados y enviados a cada solicitante (véase anexo 11). Toda la difusión y publicidad de este portal web será dirigido al internet utilizando mailing, video promocional y redes sociales.

9.4 Costos de Producción

A continuación se detallan los costos requeridos para la producción y mantenimiento del portal web. Hay que tomar en cuenta que ciertos costos, como diseño y programación se cuentan en 0 ya que son realizados por el autor de este TFC.

La adquisición de un dominio en la web posee las siguientes características:

CAPITULO IX

Servicios PHP

Almacenamiento HD de espacio	2.000 MB
Transferencia mensual	20.000 MB
Precio Anual	$ 39 x año
Registro del dominio .com .net .org	+ $11 USD (opcional)

Servicios

Velocidad de Servidores (mínimo)	6100 mhz
Server - Memoria (mínimo)	8GB
Sistema Operativo	Centos

A continuación se detalla la descripción y el costo de los recursos necesarios para lanzar la página a la web:

Descripción	Costo $
Dominio y Hosting	49
Materiales	20
Servicios básicos	10
Internet	18
Transporte	20
Total	117

Es importante tomar en cuenta que este portal web no tiene un fin lucrativo, más bien de difusión y registro, por lo tanto para poder recuperar el dinero invertido para el lanzamiento y además tener recursos para futuras actualizaciones se propone el alquier de un espacio para un banner publicitario de 380px X180px.

Propuesta de Paquete:

Descripción	Inversión
Banner lateral de 380 x 128 px, ubicado en el Home. Tiempo: Un mes o fracción.	$ 50 USD

9.5 Determinantes para Diseño del Producto

- El eje central es el Graffiti Hip Hop.
- Rescatar y mostrar recursos gráficos del Graffiti Hip Hop.
- La fotografía es el recurso que más se enfatizará.
- Brindar una navegación simple y fluida de acuerdo al interés personal.
- Facilitar la actualización de datos constantemente.
- Manejar la multisensorialidad: fotos, música, movimientos, etc.
- El diseño de las interfases manejan mayoritariamente el blanco y negro para enfatizar la cromática de las fotografías que se exhiban.

9.6 Mapa del Sitio



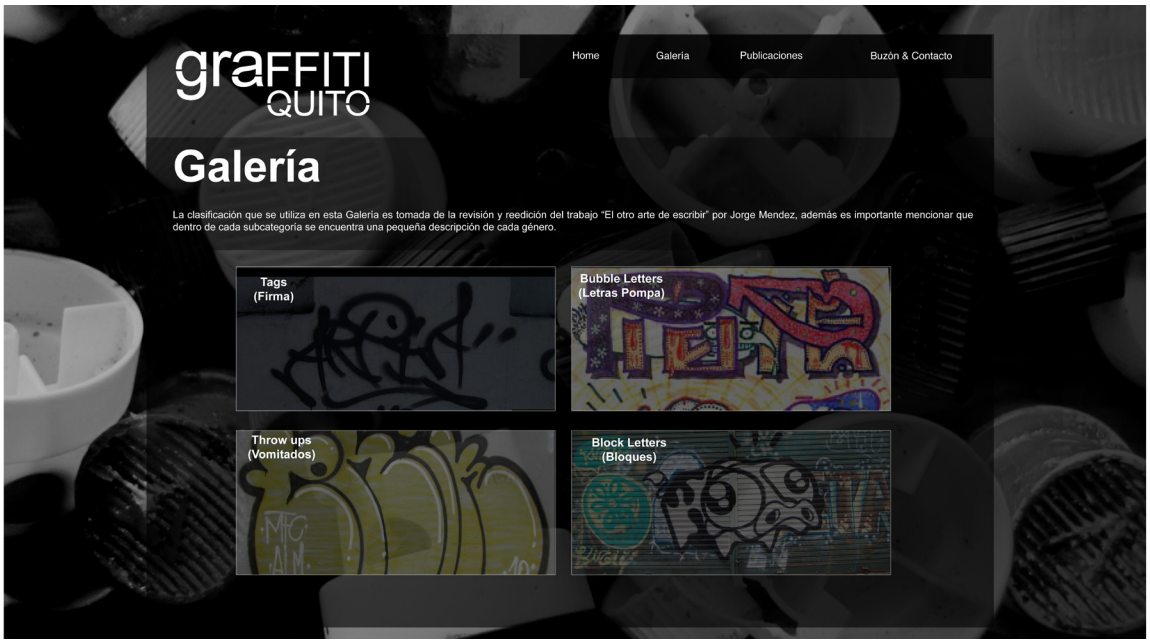
CAPITULO IX

9.7 Diseño de Interfases

El Diseño de las Interfases se basa principalmente en fotografías en blanco y negro como fondo, se utilizan estos colores para resaltar la cromática de las fotografías.

A continuación se muestran todas las interfases en imágenes a escala:





CAPITULO IX


graffiti QUITO
Home
Galería
Publicaciones
Buzón & Contacto
Galería. Tags (Firmas)
Es el punto de partida, la unidad mínima del Graffiti Hip Hop.
Artista: emeese / Año:2009 / Ubicación: Norte / Fotografía por Ricardo Zurita


graffiti QUITO
Home
Galería
Publicaciones
Buzón & Contacto
Publicaciones
Análisis del Graffiti Hip Hop desde la Perspectiva del Diseño Gráfico y la Anatomía Tipográfica.
Un proyecto que utiliza la investigación cualitativa para encontrar como artistas de Graffiti Hip Hop utilizan las bases del Diseño y Tipografía dentro de sus obras.
Leer más ...
Graffiti y Transgresión
Un acercamiento a la dinámica de trangresión del espacio público desde la perspectiva de la sociología.
Leer más ...

CAPITULO IX


graffiti QUITO
HOME
GALERÍA
PUBLICACIONES
BUZÓN & CONTACTO
Buzón & Contacto
Estas interesado en publicar investigaciones o fotografías en Graffiti Quito?, escribenos y te enviaremos los parámetros técnicos para que puedas hacerlo, es totalmente gratis.
Nombre*:
Apellido:
Email*:
Teléfono:
Cuentanos:
Enviar
Borrar

CAPITULO X

Conclusiones

Se revaloriza el Graffiti Hip Hop como expresión y patrimonio visual con la creación del registro fotográfico. Además, al analizarlo e interpretarlo desde la óptica del Diseño Gráfico y Comunicación Visual se fortalece la comprensión estética y expresiva de este fenómeno.

En base a la recopilación y clasificación de las imágenes se concluye que el Graffiti Hip Hop es un fenómeno que se está desarrollando con mayor fuerza en los últimos años ya que por un lado, no se encontró registro fotográfico antes del año 2000 y por otro, no se pudieron registrar todos los géneros a pesar de que es posible su existencia.

Por medio del análisis y la observación de este fenómeno se encuentran relaciones formales con el Diseño Gráfico en el uso de algunos elementos básicos, pero así mismo se observa un alto de grado de autonomía en lo que se refiere a la creación tipográfica. Entonces, se concluye que a pesar de que el Graffiti Hip Hop no se atenga estrictamente a las normas académicas, tiene la capacidad de crear sus propias normas compositivas que responden a una búsqueda personal en lugar de la satisfacción visual del espectador.

Con respecto a la creación y diseño del producto visual se construye una plataforma web que es un referente que contiene un registo fotográfico y analítico de este fenómeno en la ciudad de Quito. Además, este portal se actualiza constantemente con el aporte del usuario, enriqueciéndolo sin permitir que sea un producto transitorio y limitado. De esta manera se cumple el objetivo inicial de insertar el Graffiti local en el contexto global.

CAPITULO X

El archivo fotográfico de 79 imágenes y más de 15 artistas de Graffiti Hip Hop de la ciudad de Quito, es actualmente el más amplio en la ciudad y esto motiva el involucramiento de más personas y la creación de un lugar de encuentro.

Las metodologías utilizadas tanto para la investigación como el diseño en este proyecto se ajustaron adecuadamente permitiendo lograr los objetivos y retroalimentar cada paso del desarrollo de este TFC.

Recomendaciones

El presente TFC es un primer acercamiento teórico y práctico al desarrollo del Graffiti Hip Hop en la ciudad de Quito, y como tal aporta con información valiosa pero a la vez limitada por la falta de referentes de este fenómeno en Ecuador.

En la realización de este TFC se encontró una gran ausencia de información sobre el Graffiti Hip Hop en el Ecuador, a pesar de que su existencia tiene ya varios años. Entonces, es importante incentivar a la investigación sobre esta temática sin importar la perspectiva desde la que se lo analice, para de esta manera complementar el corpus de este fenómeno. Sería interesante ampliar y profundizar la presente investigación tomando en cuenta los métodos utilizados en este TFC, desde otras perspectivas como la Publicidad, Sociología, Antropología, etc.

Se recomienda ampliar los alcances de este TFC, incluyendo otras ciudades en donde el Graffiti Hip Hop también está presente para lograr una consolidación a nivel de país o a su vez ampliar funciones y servicios de la página web dependiendo de las demandas que aparezcan.

Finalmente, se sugiere la lectura de trabajos relacionados con expresiones visuales que se presentan en el medio urbano para valorizar la riqueza de elementos que se encuentran en la cotidianidad y descubrir una posible relación entre ellos.

Bibliografía

Dabner, David. "*Diseño Gráfico, Fundamentos y Prácticas".* Barcelona: Naturart SA, 2005.

Samara, Timothy. *"Los elementos del Diseño, manual de estilo para diseñadores gráficos".* Barcelona: Editorial Gustavo Gili SL, 2008.

Meggs, Philip y Purvis, Alston. *"Historia del Diseño Gráfico".* Traducción de la cuarta edición. Barcelona: RM, 2009.

Castleman, Craig. *"Los graffiti"*. Madrid: Hermann Blume, 1982.

Glasser, B. Y A. Strauss. The discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research. Nueva York: Aldine, 1967.

Cooper, Martha y Sciorra, Joseph. *"New York Spraycan Memorials".* New York: Thames and Hudson,1988.

Chalfant, Henry. *"Subway Art"*. New York: Thames and Hudson,1984.

Lerma, Héctor. *"Metodología de la investigación"*. Pereira: Ecoe Ediciones, 1999.

Dondis, Donis A., "La sintaxis de la imagen". Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pág 13.

Bou, Louis. *"Ultimate Street Art, A Celebration of Graffiti and Urban Art".* Barcelona: Editorial MONSA, 2009.

Gutierrez, Alfredo. "Dimensión ecológica del Graffiti". Dibujos De La Calle. Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo, 2007, p.45-55.

Munari, Bruno. *“Cómo Nacen Los Objetos“*. Barcelona: Colección Gg Diseño, 2000.

Mailer, Norman y Nar, Jon. *“La Fe Del Graffiti”*. Polaris Communications Inc. , 2009

Rand, Paul. *“Design, Form and Chaos”*. New Yaven: Yale University Press, 1993.

Lozano B., María del Mar. “La imagen fija en el medio urbano“, Norba. Revista de arte, geografía e historia. 1981. pag 55

Chang, Jeff (2006). Total Chaos: The Art and Aesthetics of Hip-Hop. New York City: BasicCivitas. p. 20.

Wucious, Wong. *“Fundamentos del Diseño “*, Barcelona: Gustavo Gili, 1996.

S.J. Taylor y R. Bogdan. *“Introducción a los Métodos Cualitativos de Investigación”*. Argentina: Paidós, 1990.

Altisen, Claudio. *“Diseño de Multimedias educativas”*. Argentina, 2001

Gurdián, Alicia. *“El Paradigma Cualitativo en la Investigación Socio-Educativa”*, San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica, 2007

Asimow, Morris. *“Introduction to design*“. Barcelona: Editorial Prentice Hall, 1962.

González, Mónica. *“Metodología del Diseño”*, Universidad de Londres.

Ortiz, Itadehui F., “*El Deleite de la Transgresión. Graffiti y Gráfica Política Callejera en la Ciudad de Oaxaca*”, México D.F.: Tesis de etnohistória, 2011.

Yutronic, José y Pino, Francisco. *"El Libro del Graffiti, una ventana hacia el Graffiti Chileno"*. Santiago de Chile: Editorial Pardepés, 2005.

Bibliografía web

"Unos Tipos Duros". Wordpress. Web. 16 ene. 2011 <www.unostiposduros.com>

"27 Addicts". Web. 2 jun. 2010 <http://www.27addicts.com>

Mendez, Jorge. *"Graffiti"*. Web. 26 sep. 2009 <www.valladolidwebmusical.org>.

Buci-Gluksmann, Christine , *"La estética de lo efímero"*, 5 jul. 2010 < www.arenalibros.com>

Auz, Luis. "Detonarte" Dementzia. Web. 3 nov. 2010 <www.detonarte.com>

Calderón, Jorge. Sudamérica GraffitiMeeting. MFC. Web. 13 sep. 2010 <www.sudamerica2010graffitimeeting.blogspot.com>

Thiel, Axel. "Graffiti Lexicon". *Art Crimes*. 1997. Web. 2 oct. 2010 <http://www.graffiti.org/axel/axel_6.html>

Stowers, George. *"Graffiti Art: An Essay Concerning The Recognition of Some Forms of Graffiti As Art". Art Crimes*. 1997. Web. 2 oct. 2010 <http://www.graffiti.org/faq/stowers.html>

Element, Kevin. *"Hard Hitting Modern Perspective on Hip hop graffiti". Art Crimes.* 1996. Web. 2 oct. 2010 <http://www.graffiti.org/faq/element.html>

Giller, Sarah.*"Graffiti: Inscribing Transgression on the Urban Landscape". Art Crimes.* 1997. Web. 7 oct. 2010 <http://www.graffiti.org/faq/giller.html>

Luna, Jeremiah. *"Eradicating the stain: Graffiti and Advertising in Our Public Spaces". Bad Subjects.* 1997. Web. 6 oct. 2010 <http://eserver.org/bs/20/luna.html>

"Graffiti". En el Diccionario de la lengua española. Fuente electrónica [en línea]. Madrid, España: Real Academia Española.

Bibliografía de video

Stylewars. Dir. Tony Silver y Henry Chalfant. Act. CapDaze, Dondi, Frosty Freeze. PBS, 1983. Fílmico.

Bibliografía de revistas

Durán, Lucía. "Nuevos Género de Arte Público en la ciudad contemporánea". *Revista Q*. Jul-ago 2010: 76-82. Impreso.

Anexos

Entrevista No. 1

Artista: Splash

1. **¿Qué es el Graffiti para tí?**

   Mi vida, es lo que como, respiro y vivo a diario… prácticamente es mi estilo de vida o sea vivo Graffiti.

2. **¿Cuál es tu alias en el mundo del Graffiti?**

   Splash.

3. **¿Hace cuánto tiempo haces Graffiti?**

   Como hace 9 años más o menos.

4. **¿Te consideras un pintor o un escritor de Graffiti? ¿Por qué?**

   Primero me considero escritor de Graffiti porque lo que más practico es lettering o hacer letras…. el escritor de Graffiti se caracteriza por eso, por escribir su nombre o alias por donde pase….. y, en parte pintor por q me gusta la plástica, la practico pero no de manera primordial como el Graffiti.

5. **¿Perteneces a alguna agrupación de Graffiteros?**

   Si…… al colectivo de Graffiti ARTMA2.

6. **¿Qué género del Graffiti practicas (con más frecuencia)? Tags, Bombing, Wildstyle, 3D o Caracteres?**

   Ehh, digamos que practico más Wild pero les doy un toque personal a mis letras no es tan wild wild…….últimamente estaba practicando un estilo alterno más simple pero más limpio…… pero en sí empecé haciendo más Wildstyle.

7. **¿Además del Graffiti, practicas otra actividad que tenga que ver con expresión visual ?**

   Pintura plástica…… Estudiaba Artes Plásticas en la Universidad Central pero lo tuve que dejar, estoy en planes de entrar a estudiar Diseño Grafico.

8. **¿Crees que en la actualidad el Graffiti tenga algún tipo de relación con el Diseño Gráfico?**

   Eh pues sí, en la actualidad si se maneja muchos tipos de cuestiones de Diseño como el manejo de luz y sombra, cortes, sobreposición de colores, composiciones, cosas mas técnicas diría yo…. O sea cosas que en el Diseño creo que se ven mucho……..

9. **¿Crees que el Graffiti ha influido en el Diseño Gráfico o en otros movimientos visuales?**

   En parte sí porque en la calle se aprende full cosas experimentando, intentando, pasando por cosas buenas y malas, texturas, colores, situaciones y cosas así y eso puede ser bien aplicado en el Diseño que es más limitado a una pantalla creo yo.

10. **¿Como ves el futuro del Graffiti en la ciudad de Quito?**

    Lo veo bien, avanzando de a poco pero bien aunque hay mucha gente que se da títulos que no son y se creen más de lo que pintan pero eso se puede superar con actitud, con pintar pintar y pintar y demostrando que en Ecuador hay nivel, muy buen nivel como para ponerse a la altura de países pesados en esto…. Vamos bien, creando cosas nuevas claro cada diez años pero haciéndolo a la final jajajaja

Entrevista No. 2

Artista: Joinsback

1. **¿Qué es el Graffiti para tí?**

   Complicarse la vida con los diferentes movimientos formas y colores.

2. **¿Cuál es tu alias en el mundo del Graffiti?**

   Joinsback.

3. **¿Hace cuánto tiempo haces Graffiti?**

   Como hace 2 años casi.

4. **¿Te consideras un pintor o un escritor de Graffiti? ¿Por qué?**

   Me considero un pintor de graffiti.

5. **¿Perteneces a alguna agrupación de Graffiteros?**

   Al crew MEZCLAN.

6. **¿Qué género del Graffiti practicas (con más frecuencia)? Tags, Bombing, Wildstyle, 3D o Caracteres?**

   Lo que más hago son Tags y Caracteres.

7. **¿Además del Graffiti, practicas otra actividad que tenga que ver con expresión visual?**

   Trabajo cualquier superficie que se le pueda echar color y Diseño Gráfico como mi profesión.

8. **¿Crees que en la actualidad el Graffiti tenga algún tipo de relación con el Diseño Gráfico?**

   Bueno personalmente creo que siempre se esta tratando de que un Graffiti se vea

como una impresión digital, con toda esa limpieza.

9. **¿Crees que el Graffiti ha influido en el Diseño Gráfico o en otros movimientos visuales?**

   Creo que el Graffiti ha influido en el Diseño y el Diseño en el Graffiti, además en el arte moderno en general.

10. **¿Cómo ves el futuro del Graffiti en la ciudad de Quito?**

    Creo que va haber cosas muy buenas en poco tiempo.

Entrevista No. 3

Artista: Equis

1. **¿Qué es el Graffiti para tí?**

   Para mí el Graffiti es un trabajo espiritual, es la marca energética que dejo por los espacios que voy. También es el camino a encontrarme a mi mismo, en mi soledad y con el mundo.

2. **¿Cuál es tu alias en el mundo del Graffiti?**

   Equis.

3. **¿Hace cuánto tiempo haces Graffiti?**

   Como hace 14 años.

4. **¿Te consideras un pintor o un escritor de Graffiti? ¿Por qué?**

   Las dos cosas, cuando salgo a la calle a pintar ilegalmente soy un graffitero y cuando pinto legalmente en muros o cuadros soy pintor. Porque a eso me dedico.

5, **¿Perteneces a alguna agrupación de Graffiteros?**

   SMKS Crew.

6. **¿Que género del Graffiti practicas (con más frecuencia)? Tags, Bombing, Wildstyle, 3D o Caracteres?**

   Me gusta probar de todo, hago muchos tags, bombas y algunos wilds. Pero lo que hago mejor son los caracteres y dibujos abstractos.

7. **¿Además del Graffiti, practicas otra actividad que tenga que ver con expresión visual ?**

   Dibujo, bailo breakdance y produzco videos.

8. **¿Crees que en la actualidad el Graffiti tenga algún tipo de relación con el Diseño Gráfico?**

   En la actualidad el graffiti está ligado a muchas otras técnicas como la pintura, el diseño gráfico, la teoría del color, la composición, el dibujo técnico y hasta la albañilería, que han dado nuevos caminos a la evolución del graffiti.

9. **¿Crees que el Graffiti ha influido en el Diseño Gráfico o en otros movimientos visuales?**

   Definitivamente.

10. **¿Como ves el futuro del Graffiti en la ciudad de Quito?**

    Después de que pase la moda del Graffiti quedarán los que aman esto.

Entrevista No. 4

Artista: Pimp 8

1. **¿Qué es el Graffiti para tí?**

   El Graffiti es una expresión gráfica que se maneja en las calles sin ningún fin comercial.

2. **¿Cuál es tu alias en el mundo del Graffiti?**

   Pimp8.

3. **¿Hace cuánto tiempo haces Graffiti?**

   Comencé como hace 5 años.

4. **¿Te consideras un pintor o un escritor de Graffiti? ¿Por qué?**

   Me considero pintor, porque pinto.

5. **¿Perteneces a alguna agrupación de Graffiteros?**

   Me junto con dos colectivos los FRIX y los FENOMENOS.

6. **¿Qué género del Graffiti practicas (con más frecuencia)? Tags, Bombing, Wildstyle, 3D o Caracteres?**

   Lo que salga ese momento sin ninguna intención de categorizarlo.

7. **¿Además del Graffiti, practicas otra actividad que tenga que ver con expresión visual ?**

   En la actualidad estudio Diseño Multimedia.

8. **¿Crees que en la actualidad el Graffiti tenga algún tipo de relación con el Diseño Gráfico?**

   El Graffiti como el Diseño tienen el mismo punto de enfoque que es un público

que transita por las calles a diario, creo que la diferencia está en el sentido que tiene cada uno, ya que los dos son expresiones gráficas para masas.

9. **¿Crees que el Graffiti ha influido en el Diseño Gráfico o en otros movimientos visuales?**

   Si creo que el Graffiti ha influido no solo en el Diseño Gráfico sino en otras disciplinas gráficas como las artes plásticas y a su vez el Graffiti se ha ido alimentando del Diseño.

10. **¿Cómo ves el futuro del Graffiti en la ciudad de Quito?**

    Invadiendo todas las paredes.

Entrevista No. 5

Artista: Egon

1. **¿Qué es el Graffiti para tí?**

   Es arte, por lo tanto es una forma de expresión del ser humano, y se basa en representar tu “nombre” o darlo a conocer en la mayor parte de lugares posibles, especialmente en las calles..

2. **¿Cuál es tu alias en el mundo del Graffiti?**

   Egon.

3. **¿Hace cuánto tiempo haces Graffiti?**

   Desde el 2001, o sea 10 años ya.

4. **¿Te consideras un pintor o un escritor de Graffiti? ¿Por qué?**

   Un escritor de Graffiti, porque mi obra me representa a mí, a mi nombre

5. **¿Perteneces a alguna agrupación de Graffiteros?**

   De graffiteros, no.

6. **¿Qué género del Graffiti practicas (con más frecuencia)? Tags, Bombing, Wildstyle, 3D o Caracteres?**

   Lo que más hago son Wildstyle y Caracteres.

7. **¿Además del Graffiti, practicas otra actividad que tenga que ver con expresión visual ?**

   A parte del Graffiti promuevo a través de un colectivo un Festival de Intervención Visual Urbana llamado Detonarte, el mismo que promueve la apropiación de los espacios públicos por parte de los jóvenes que buscan plasmar su obra y hacerla visible para la gente común que no tiene acceso a las galerías.

8. **¿Crees que en la actualidad el Graffiti tenga algún tipo de relación con el Diseño Gráfico?**

   Creo que la influencia es desde el Diseño Gráfico hacia el Graffiti y viceversa, es decir por un lado el Graffiti en la actualidad se ha alimentado de la estética, tipografía, semiótica, etc. que es utilizada y aprovechada por el Diseño Gráfico, etc. y posteriormente el Diseño Gráfico se ha aprovechado de la principal característica del Graffiti que es su implantación en el medio urbano, medio donde el Diseño Gráfico encuentra su mayor impacto.

9. **¿Crees que el Graffiti ha influido en el Diseño Gráfico o en otros movimientos visuales?**

   Por supuesto, el Graffiti ha influenciado al cine, la tv, todos los medios impresos, a la moda, la arquitectura, la escultura, etc.

10. **¿Cómo ves el futuro del Graffiti en la ciudad de Quito?**

    Como una corriente cultural, visual, estética y comunicacional que crece a pasos agigantados, crece con la misma fuerza con la que crece este fenómeno a nivel mundial y como ha venido sucediendo desde hace más de 20 años en las principales ciudades del mundo.

Entrevista No. 6

Artista: Senikz

1. ¿Qué es el Graffiti para tí?

Puedo decir que el Graffiti desde el punto de vista psicológico es una forma de promover el autoestima, promover la auto motivación, empujar a uno mismo, volverlo competitivo, creativo, capaz, único.

Desde el punto de vista sentimental es un canal de salida de varios sentimientos como el enojo, el amor, el estrés, la felicidad entre otros.

Graffiti puede ser más que una forma de expresión creativa, es una tendencia visual de muchas décadas de antigüedad, que ha influido directamente la ideología, la política y las tendencias principalmente de los jóvenes durante la historia. Provocando uno de los gritos más fuertes dentro de cada persona que lo vive, lo modifica, lo plantea, lo mantiene, un grito llamado escritura, un grito llamado Graffiti.

2. ¿Cuál es tu alias en el mundo del Graffiti?

Previamente mis a.k.a's. fueron Candyman, tade, kogi y pirotecnikz. Mi A.K.A actual es SENIKZ, en la actualidad no me limito a siempre hacer las 6 letras de este nombre, hago mixes como SENIK, ZENIX o ENIK, quito o aumento letras para así probar nuevas formas y composiciones.

3. ¿Hace cuánto tiempo haces Graffiti?

Como unos 4 años que me he centrado en el Graffiti de lleno.

4. ¿Te consideras un pintor o un escritor de Graffiti? ¿Por qué?

Escritor y pintor, ya que desde mi punto de vista el crear una tipografía no solo es escribirla, sino también darle vida a través de una impacto visual agradable que solo un artista "pintor" lo puede realizar.

5. **¿Perteneces a alguna agrupación de Graffiteros?**

   Actualmente pertenezco a varios Crews nacionales los cuales son: HAA, MFC, ALM, O&R.

6. **¿Qué género del Graffiti practicas (con más frecuencia)? Tags, Bombing, Wildstyle, 3D o Caracteres?**

   Trato de practicar todas las categorías pero siempre tratando de crear nuevas propuestas, actualmente ando más envuelto al Wildstyle, si así se lo puede catalogar, a los tags y al bomb.

7. **¿Además del Graffiti, practicas otra actividad que tenga que ver con expresión visual ?**

   Me encargo de la parte de Diseño e Ilustración para una marca de ropa del país.

8. **¿Crees que en la actualidad el Graffiti tenga algún tipo de relación con el Diseño Gráfico?**

   Por supuesto, aunque yo no he tomado el Diseño Gráfico como carrera universitaria, si he tomado cursos para manejo de programas como Adobe, y puedo decir que gracias al Diseño Gráfico, el Graffiti fue modificado de una manera tal, que es increíble las cosas que uno puede realizar en muros gracias a nuevas influencias tecnológicas, dando una nueva perspectiva de lo que es Graffiti y lo que es el Diseño Gráfico. Saber Diseño Gráfico es no una base pero si una herramienta para nuevas propuestas en el mundo del street art.

9. **¿Crees que el Graffiti ha influido en el Diseño Gráfico o en otros movimientos visuales?**

   Creo que actualmente ambas partes han sido influidas entre sí y han influido de buena forma en sí mismas y han logrado encajar cultura la una a la otra.

10. ¿Cómo ves el futuro del Graffiti en la ciudad de Quito?

Desde el punto de vista de una persona responsable por un surgimiento reciente de una cultura artística urbana, somos muchas las personas que estamos provocando un cambio no solo dentro de la cultura Graffiti sino fuera de la misma, influyendo en la tendencia ambigua del pensamiento encadenado de tendencias obligadas para determinar lo bueno y lo malo. Me atrevo a decir que en Quito como en el Ecuador el arte del Graffiti está teniendo buena acogida y convirtiéndose en unos de los focos artísticos más interesantes para el Graffiti y Street Art mundial.

Entrevista No. 7

Artista: Skipy

1. **¿Qué es el Graffiti para tí?**

   Es la forma de vida de una expresión alternativa.

2. **¿Cuál es tu alias en el mundo del Graffiti?**

   Skipy.

3. **¿Hace cuánto tiempo haces Graffiti?**

   6 años, desde el 2005.

4. **¿Te consideras un pintor o un escritor de Graffiti? ¿Por qué?**

   Escritor, pues lo que yo hago son letras, entonces “escribo” letras no las pinto, algunas veces hago caracteres o personajes pero simplemente por tener un trabajo estéticamente agradable, pero en realidad mi gusto son las letras, la tipografía y el juego de “escribir” diferente.

5. **¿Perteneces a alguna agrupación de Graffiteros?**

   Soy el fundador de un crew conocido como MFC, colectivo gestor del movimiento internacional en el país y Latinoamerica.

6. **¿Qué género del Graffiti practicas (con más frecuencia)? Tags, Bombing, Wildstyle, 3D o Caracteres?**

   Wildstyle, con mucho más frecuencia, es más fácil, en comparación al 3d que lo hago en fusión al Wildstyle, pero este último lleva más tiempo para ser elaborado.

7. **¿Además del Graffiti, practicas otra actividad que tenga que ver con expresión visual?**

   He realizado trabajos que tienen que ver con el Diseño Gráfico, como ilustraciones y editoriales.

8. **¿Crees que en la actualidad el Graffiti tenga algún tipo de relación con el Diseño Gráfico?**

   Si, de hecho en los últimos años he podido ver que tanto Diseño publicitario como web y los demás, tienen elementos del Graffiti, flechas, pintura chorreada y demás, y creo que el Graffiti ha influenciado mucho en las nuevas generaciones de diseñadores haciendo que los académicos dejen la facultad y tiendan a “diseñar” en la calle el conocido Street Art.

9. **¿Crees que el Graffiti ha influido en el Diseño Gráfico o en otros movimientos visuales?**

   Sí, en la misma campaña de Obama podemos ver la influencia de gente como Obey y otros movimientos que saben que esto del Graffiti es llamativo, ya que engloba no solo técnicas sino el misticismo de que el graffitero pinta de forma inmediata, sin permisos y con más riesgo que un artista convencional.

10. **¿Cómo ves el futuro del Graffiti en la ciudad de Quito?**

    Veo una ciudad llena de murales, con trabajos más elaborados, con trabajos de pre y post producción, cada vez la gente se está preocupando más por lo que engloba su trabajo y ya no en su simple pieza. Veo a Quito como un lugar de encuentro latinoamericano de arte y bueno esa es mi meta, hacer de esta ciudad, un ejemplo de integración cultural por medio del Graffiti.

Entrevista No. 8

Artista: Jason

1. **¿Qué es el Graffiti para tí?**

   Para mí el Graffiti es un grito, un despertar de la juventud que quiere decir algo y busca la calle como lienzo para su mensaje y además el Graffiti rompe la monotonía gris de las grandes ciudades.

2. **¿Cuál es tu alias en el mundo del Graffiti?**

   Mi alias es Jasón, en honor al mítico Jason y los argonautas de la mitología griega con el cual me siento identificado.

3. **¿Hace cuánto tiempo haces Graffiti?**

   Empecé a bocetear en el año 1999, pero no fue hasta el 2000 que tuve la oportunidad de pintar mi primer Graffiti en Quito, de eso han pasado 11 años y es una satisfacción poder seguir haciendo lo que realmente da sentido a mi vida… rayar!

4. **¿Te consideras un pintor o un escritor de Graffiti? ¿Por qué?**

   Me considero un escritor, porque a parte de que mi especialidad son las letras, me apasiona la idea de poder transmitir un mensaje en todo lo que hago.

5. **¿Perteneces a alguna agrupación de Graffiteros?**

   En mis inicios entré a formar parte de Equinoxio Flow que es una de las agrupaciones más representativas del Hip Hop ecuatoriano y desde hace un año formo parte del grupo MFC (Master Funky Crew) en donde he logrado encontrar mucho apoyo, camaradería y sobre todo muchas ganas de llevar un mensaje positivo a la juventud.

6. **¿Qué género del Graffiti practicas (con más frecuencia)? Tags, Bombing, Wildstyle, 3D o Caracteres?**

   Siempre ha sido mi pasión el Wildstyle, estilo que se caracteriza por la total deformación de los caracteres llegando incluso a la abstracción de los mismos. Últimamente estoy comenzando a realizar un poco de ilustración ya que es la manera más directa de poder trasmitir un mensaje y que este llegue más fácil a la gente.

7. **¿Además del Graffiti, practicas otra actividad que tenga que ver con expresión visual?**

   Por ahora tengo un negocio de Serigrafía en el cual trato de plasmar todo lo aprendido en mi profesión como diseñador grafico y lo aprendido en la calle también.

8. **¿Crees que en la actualidad el Graffiti tenga algún tipo de relación con el Diseño Gráfico?**

   Tiene una relación directa ya que el Graffiti tiene un impacto tan importante en la juventud que muchas empresas y organizaciones utilizan la gráfica urbana como un medio para lograr llegar con su mensaje y que este sea captado más fácilmente por la gente.

9. **¿Crees que el Graffiti ha influido en el Diseño Gráfico o en otros movimientos visuales?**

   La influencia del Graffiti en el Diseño Gráfico ha sido enorme, no sólo en la utilización de recursos gráficos, sino porque esta es la manera más fácil de que un mensaje o diseño llegue a la gente. Es muy complicado que un diseñador tenga las posibilidades de poner sus trabajos en una galería o en una revista, pero gracias al Graffiti muchos diseñadores han encontrado un medio para poder plasmar sus creaciones.

10. ¿Cómo ves el futuro del Graffiti en la ciudad de Quito?

Para mí el futuro del Graffiti en Quito es algo incierto por ahora, me explico, desde hace dos años existe un boom de graffiteros en las calles, eso podría sonar positivo pero el problema es que realmente muy pocos se esmeran por lograr un trabajo de buen nivel y eso a la larga puede traer problemas y la gente y autoridades de Quito puede llegar a tomar algún tipo de medida para controlar la expansión del Graffiti, como ya está sucediendo en varios países de Latinoamérica. Pero por el momento es un gusto poder mirar cientos de muros pintados a lo largo de toda la ciudad.

Entrevista No. 9

Artista: Ralex

1. **¿Qué es el Graffiti para tí?**

   Es pintar algo en un algún sitio exterior.

2. **¿Cuál es tu alias en el mundo del Graffiti?**

   Ralex o rx.

3. **¿Hace cuánto tiempo haces Graffiti?**

   Hace unos 5 años.

4. **¿Te consideras un pintor o un escritor de Graffiti? ¿Por qué?**

   Un pintor porque hago dibujos y los pinto con brocha o pincel o spray da igual.

5. **¿Perteneces a alguna agrupación de Graffiteros?**

   Fenómenos

6. **¿Qué género del Graffiti practicas (con más frecuencia)? Tags, Bombing, Wildstyle, 3D o Caracteres?**

   Creo que son caracteres personajes o tags lo que te salga.

7. **¿Además del Graffiti, practicas otra actividad que tenga que ver con expresión visual?**

   Pintura y algunos experimentos audivisuales.

8. **¿Crees que en la actualidad el Graffiti tenga algún tipo de relación con el Diseño Gráfico?**

   Para mí el Graffiti es mal entendido por solo un material o técnica, el Graffiti y el Diseño conviven día a día tratando de buscar más ojos que ver, más

provocaciones gráficas.

9. **¿Crees que el Graffiti ha influido en el Diseño Gráfico o en otros movimientos visuales?**

   No solo el Graffiti, todos nos alimentamos de todos visualmente, canibalismo gráfico.

10. **¿Cómo ves el futuro del Graffiti en la ciudad de Quito?**

    Confuso lleno y vacio.

Entrevista No. 10

Artista: Starman

1. **¿Qué es el Graffiti para tí?**

   Es un vehículo de expresión, fenómeno social, propuesta gráfica, un estilo de vida urbano, y sobre todo una subcultura rica en normas, principios, leyes, tradiciones e imaginarios colectivos cuya acogida universal ha explotado desde los años 70s hasta hoy, cuya influencia Neoyorquina fue la base mundial del desarrollo de este sub-arte y sub-cultura; se ha movilizado a través de las clases migrantes, proletarias, a la clase media y hasta la alta sociedad en los últimos años pasando desde las paredes de los ghettos hasta las galerías de los principales museos del mundo. Irreverente, sucio, sin censura, crudo, y pregnante el movimiento del Graffiti y la búsqueda del predominio de las letras en las calles es un ritual de los jóvenes, en su búsqueda incansable de encontrar un espacio, apoderarse de otros y dejarse notar en su paso por el mundo.

2. **¿Cuál es tu alias en el mundo del Graffiti?**

   Starman.

3. **¿Hace cuánto tiempo haces Graffiti?**

   Desde hace un poco más de 11 años pinté mi primer Graffiti, pero Graffiti en forma, como se debe y sin parar desde hace 6 años.

4. **¿Te consideras un pintor o un escritor de Graffiti? ¿Por qué?**

   Personalmente no me gusta encasillarme siendo una persona que ha buscado en la estética y plástica una vía de desahogo personal y forma de vida, he pintado desde los 4 años, soy un amante y fanático de la tipografía, un diseñador gráfico profesional, dibujante e ilustrador obsesivo, ser graffitero o no ser graffitero no es un hecho en el cual sea suficiente decirlo para serlo, pues no hay diploma que corrobore si es verdad o no, el graffitero lo es por sus hechos y ya, no puedo

decir que soy graffitero como un título o una enfermedad, porque no lo es, no se estudia para serlo ni se toman talleres ni se busca primero universidades para serlo luego, no es un oficio ni una profesión, es como un estilo de vida, yo hago y soy parte del Graffiti.

5. **¿Perteneces a alguna agrupación de Graffiteros?**

   El único grupo en el cual estoy es MFC, sencillamente porque es muy íntimo el Graffiti para mí, y no me gusta hacer Graffiti con demás gente por eso de los "featurings", como cuando los artistas lo hacen para abarcar más mercados y luego de la producción despedirme sin tener temas en común para seguir conversando, yo solo pinto cuando me nace y con la gente que amo creo y respeto, crecí en FRC, luego y hasta ahora soy un QBS y me metí al Hip-Hop hace unos 15 años con el grupo que ahora se llama EXF..

6. **¿Qué género del Graffiti practicas (con más frecuencia)? Tags, Bombing, Wildstyle, 3D o Caracteres?**

   Todo depende del lugar, material, tiempo y estado de ánimo, si tengo un spray en la mano a las 12 de la noche y encuentro un buen spot, estoy de buen ánimo y adrenalina entonces quiero hacer ahí un tag o un trowie, un biggie, un tag... si tengo más tiempo para hacer una pieza me gustan hacer piezas simples, Wildstyles, o Quickpieces en cromos o la que cubra, si hacemos una producción en grupo y nadie hace más que letras pues me gusta adornar la producción con personajes, escenografías, fondos o diseños, si voy a tener mucho tiempo pues me gusta hacer 3D, es algo que me encanta y consume mucho tiempo y recursos, a la final hago lo que me viene a la mano, no dejo nada de hacer por miedo o falta de experiencia, solo lo hago y soy feliz haciéndolo, y muchísimo más si me ha gustado el resultado.

7. **¿Además del Graffiti, practicas otra actividad que tenga que ver con expresión visual?**

   Practico y ejerzo la profesión de Diseñador Gráfico, actualmente soy director de

arte en una empresa internacional de videojuegos, trabajo por mi cuenta a parte de la oficina, actualmente hago el diseño de personajes para una agencia de publicidad, periódicamente desarrollo y organizo festivales y eventos relativos al Graffiti con fines activistas, pertenezco a varios proyectos de ilustración y artes como la Red de Ilustradores Ecuador, Ilustradores Ecuatorianos, Illustratti que es un proyecto largo de Ilustración Fantástica en la Universidad San Francisco de Quito, y lo que conforme el desarrollo social y mi participación se pueda realizar según pasan los tiempos.

8. **¿Crees que en la actualidad el Graffiti tenga algún tipo de relación con el Diseño Gráfico?**

   De hecho el Diseño Gráfico está influenciado en gran manera por el Grafitti, los artistas empíricos callejeros están moviendo las tendencias gráficas, pues como graffiteros somos reporteros gráficos de la vida en la calle, y esas historias son asimiladas por los diseñadores de moda, los publicistas, diseñadores gráficos entre otros, y luego en medios eso se propaga visualmente como esporas, son aceptados y odiados por la sociedad.

   El graffitero no tiene nada que pedir del Diseño Gráfico, hablando de influencias sin embargo es un recurso, de hecho hablando en términos simples, el Graffiti es Diseño Gráfico también pues es un proceso de creación de distintos símbolos, figuras, formas y a la final mensajes, directos o indirectos, son mensajes con un proceso de creación previo, improvisado o planificado, el es Graffiti Diseño Gráfico, y el Diseño Gráfico se nutre del diseño del Graffiti.

9. **¿Crees que el Graffiti ha influido en el Diseño Gráfico o en otros movimientos visuales?**

   Durante 30 años lo ha hecho, si en un principio lo fue como mal ejemplo a no seguir y hoy en día guía el Diseño como prácticamente un recurso para comunicar o llegar a segmentos juveniles.

   De hecho, la mayoría de publicidades en Quito enfocadas a jóvenes están encaminadas por la onda urbana, si no son en colores, recursos como las típicas

manchas y chorreados, pintura en spray, colores estridentes, o bien en las figuras, hoy en día veo muchos logotipos e imagotipos que parecen diseños de graffiteros famosos, son muy parecidos.

10. ¿Cómo ves el futuro del Graffiti en la ciudad de Quito?

Tan incierto como el mismo futuro en general lo es, pues si bien es cierto que por un lado el apoyo institucional y privado han motivado a jóvenes nuevos a ser graffiteros o interesarse en la cultura del Graffiti, el mismo hecho de la legalización de este acto artístico evocando el lema de "Graffiti no es crimen", o "arte no crimen" es contradictorio a nuestros principios, debido a malos planteamientos internos o una innecesaria ruptura entre arte urbano y desarrollo personal, pero para muchos graffiteros underground, cuya aparición y participación en la escena del Graffiti quiteño es nula y sin importancia es tan fundamental para las motivaciones del escritor que si llega a legalizar o formar parte del sistema el Graffiti pierde el sentido de su lucha, y tener a graffiteros ilegales resentidos en contra no es algo bueno para los graffiteros legales que pierden todo su trabajo e inversión al ser tachados por los otros que no opinan igual y no por eso estén errados, sin embargo entre los tantos artistas de este multifacético movimiento no solo basta con preocuparse con los detalles morales o ideológicos, existe también muchísima gente que pinta sin importarle este dilema y más bien crece en la manera y oportunidad que se le presente, quienes somos los que en realidad podemos dar un progreso medible y socialmente visible del Graffiti en Quito, si hablamos de cultura gráfica, el Graffiti está desarrollando una visibilidad nunca antes vista y aceptada en la ciudad, cosa que no se ha logrado ni con roqueros, punkeros u otras tribus urbanas durante más de tres décadas y es debido a la gestión de activistas culturales, el merge de la cultura andina con este fenómeno visual americano y el desarrollo personal de los mismos partícipes, ya podemos ver a graffiteros pintando para galerías o trabajando para agencias de publicidad y cosas similares, el desarrollo de revistas, libros, estudios académicos, reportajes mediáticos en pro o en contra sobre el tema lo han vuelto muy popular, económicamente lo han hecho muy apetecido, cada vez más agencias de publicidad solicitan nuestros servicios para contentar a

los grupos juveniles con nuestro arte. En realidad todo va a depender de lo que los actores decidan hacer por y para la cultura, la venta de materiales especializados para graffiteros ya es una realidad en Quito, ya tenemos Hall of Fames, ya tenemos representantes internacionales, estamos en los mejores momentos y depende de nuestras acciones, los mensajes del Graffiti, nuestra lectura y respuesta para que el rumbo siga positivamente activo.

Anexo N.11

Fecha

Nombre

Presente.-

Reciba un cordial saludo de quienes formamos parte de Graffiti Quito (www.graffitiquito.com), canal de recopilación y publicación independiente ecuatoriana e internacional, que forma su campo de acción en la red.

Graffiti Quito es un espacio dedicado a cubrir de forma dinámica y continua el fenómeno de Graffiti Hip Hop en Quito.

Si deseas publicar contenido fotográfico o Informativo debes considerar los siguientes parámetros:

- Las fotografías deben estar mínimo 72 dpi de resolución en formato .jpg y tener una medida mínima de 15 cm de ancho, además podrían ser cortadas para que se adapte al tamaño de nuestra galería, además por cada imagen se debe enviar el nombre del autor, el año, su ubicación geográfica y el crédito de la fotográfia si se desea.

- Las investigaciones, ensayos o artículos relacionados con el Graffiti Hip Hop que se quieran publicar deberán ser enviados en un archivo .pdf con un máximo de 5 imágenes por publicación, además debe contener todos los créditos de realización.

Una vez recibido el material nos tomamermos un período entre 5 y 15 días para su publicación. Toda publicación a excepción del banner publicitario es gratuita.

Saludos Cordiales,

Graffiti Quito

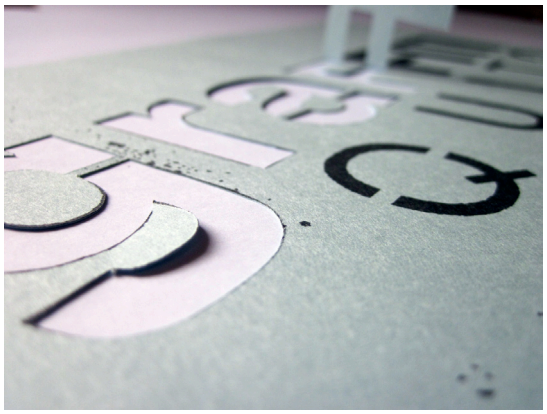
Anexo N.12

Proceso de creción de la marca

Bocetos



Proceso de creción manual de la marca



Primero se realizó una plantilla con la tipografía



Se colocó en un soporte y se plicó pintura en spray color negro.



Teniendo como resultado la palabra GRAFFITI que formará parte del logo, obteniendo como resultado de este proceso una textura única obtenida solamente del uso de spray que posteriormente será ligeramente retocada en un proceso digital para obtener el producto final.



graffiti QUITO

Manual de Marca

graFFITI QUITO

GRAFFITI QUITO, es un marca que se enfoca en el Graffiti como un fenómeno visual de gran importancia en la ciudad, que busca adentrarse e involucrarse en él para comprenderlo desde su significado más profundo.

El logotipo es el resultado de un proceso manual guiado por la búsqueda de la sensación y espontaneidad del uso del spray como elemento primordial de este fenómeno.

Tipografía del Logo:
Arial / Regular

Recursos Gráficos:
Manchas de spray



Modificación Tipográfica:
Túneles para Plantilla

Configuración del Logo | **Estructura**



Nota: Tomar en Cuenta que el logotipo está a 5 grados de inclinación

Configuración del Logo | **Espaciado**



Especificaciones de Color | **Desglose**

Color ----------

CMYK	C = 0%	M = 0%	Y = 0%	K = 0%
RGB	R = 0%	G = 0%	B = 0%	

Configuraciòn del Logo | **Variaciones**

graFFITI
QUITO













12 cm



6 cm

Para utilizar el logotipo en su tamaño mínimo se eliminan las manchas de spray y se utiliza solamente la tipografía



3 cm

graFFITI QUITO

No utilizar el logotipo sin manchas de spray en tamaños mayores a 3 cm

graFFITI QUITO

graFFITI QUITO

No distorsionar ni estirar el logotipo

graFFITI

No cortar y/o borrar algún elemento del logotipo

graFFITI QUITO

No ubicar la inclinación hacia la izquierda