

# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL



## UNIDAD DE PREGRADO

### INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

**TEMA:**

---

**El graffiti artístico en el diseño gráfico Quiteño.  
Estudio de caso: el Colectivo Master Funky Crew MFC.**

---

**Trabajo de Graduación previo a la obtención del Grado de Ingeniero en  
Diseño Gráfico Empresarial.**

**AUTOR:**

**Jorge Luis Calderón Rodríguez**

**TUTOR:**

**Dpl. Ing. D.G. Pablo Vélez Ibarra**

**Quito – Ecuador**

**2013**

## **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

### **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tuto del Trabajo de Graduación, nombrado por la Comisión Académica de Pregrado de la Universidad Tecnológica Israel certifico:

Que el Trabajo de Investigación “**El graffiti artístico en el diseño gráfico quiteño. Estudio de caso: El Colectivo MFC Master Funky Crew** presentado por el Señor Jorge Luis Calderón Rodríguez, estudiante del programa de Pregrado de la Carrera de Diseño, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado que la Comisión Académica de Pregrado designe.

Quito, febrero 2013

**TUTOR**

Dpl. Ing. Pablo Vélez Ibarra

C.I. 1801046648

## **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

### **AUTORÍA DEL PROYECTO FINAL DE GRADO**

El abajo firmante, en calidad de estudiante de la Carrera de Diseño, declaro que los contenidos de este Trabajo de Graduación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniero en Diseño Gráfico Empresarial, son absolutamente originales, auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, febrero del 2013

Jorge Luis Calderón Rodríguez

C.I. 1720993367

# **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

Los miembros del Tribunal de Grado, designado por la Comisión Académica de Pregrado, aprueban el Proyecto de Graduación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica “ISRAEL” para títulos de pregrado.

Quito, febrero del 2013

Para constancia firman:

**TRIBUNAL DE GRADO**

---

PRESIDENTE

---

MIEMBRO 1

---

MIEMBRO 2

## DEDICATORIA

Dedico este proyecto a los soñadores que luchan por sus sueños, a todo aquel que sufre por lograr ser mejor cada día, a quienes se esfuerzan por llevar su pan diario a la mesa y poder ser digno ejemplo de superación; por sobre todo título y reconocimiento humano, hay tres cosas que valen la pena, la fe, la esperanza y el amor.

Dedico este esfuerzo a una persona cuyo amor por la vida fue mi ejemplo en los momentos más difíciles y cuya ayuda oportuna siempre fue un vaso de agua en el desierto, dedicado a Patricia Rodríguez, excepcional profesional de la imagen, cuya labor de madre nunca termina donde empieza su carrera, gracias por su imagen de superación y tenacidad, por la compañía y comprensión; a Diego Calderón el hermano bondadoso cuya ayuda económica como símbolo de desprendimiento desinteresado y apoyo moral fueron pilares de mi carrera y un ejemplo a seguir en los aspectos profesionales y humanos; a Xavier Calderón y Andrés Yandún, hermanos y compañeros de sueños, diseñadores no académicos cuya visión pragmática del diseño y buen gusto fue mi academia artística extracurricular en cada intervención; a Cristina Pozo, la compañera y colega que ejemplifica ese esfuerzo, esa tenacidad, y el amor por sus propias metas, por el diseño y las ganas de ser cada día mejor persona, artista, diseñadora, alumna, hija y amiga, la hacen la amiga imprescindible.

A Renata Arboleda, cuya confianza en el colectivo fue especial soporte para desarrollar este proyecto, gracias por su vínculo con la empresa pública, por confiar en nuestra visión y mensaje.

La crítica constructiva que proviene de vuestros labios es como abrigo en días fríos, gracias por estos últimos seis años de graffiti en Quito, gracias MFC.

*Jorge*

## **AGRADECIMIENTO**

Al Creador, el Arquitecto del Universo, el Diseñador de la esencia etérea de los sueños, verbo puro de los materiales que nuestros sentidos perciben, cuya perfección simbólica es ilimitada sublime y poderosa, que se magnifica en cada detalle de su plan perfecto, gracias por la vida y la visión con la cual puedo ver el mundo y comprender la magnitud de su obra, gracias por permitirme entender desde adentro, la complejidad del mundo moderno colándose en las venas de la juventud de este glorioso y decadente siglo, gracias por permitirme ser luz en las sombras y mantenerme íntegro para poder contar al mundo sobre lo que mis ojos han interpretado a través de esta construcción social a la que llamo yo, gracias por el poder de la creatividad cuya finalidad e inspiración es la imagen y semejanza del Soberano.

*Jorge*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

	Página
<b>A.- PRELIMINARES</b>	
PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA TESIS.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
GLOSARIO DE SIGLAS Y ABREVIATURAS.....	xii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiii
ABSTRACT.....	xv
1. CAPÍTULO I.....	1
1.1 INTRODUCCIÓN.....	1
1.2 JUSTIFICACIÓN.....	3
1.3 OBJETIVOS.....	4
1.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	4
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
1.4 MÉTODO.....	4
1.5 METODOLOGÍA.....	5
1.6 RECURSOS TECNOLÓGICOS.....	6
1.7 PRESUPUESTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	6

2	CAPÍTULO II.....	8
2.1	APROXIMACIÓN A LA COMUNICACIÓN VISUAL.....	8
2.1.1	CONCEPTO DE COMUNICACIÓN VISUAL.....	8
2.2	ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL.....	9
2.2.1	EL MENSAJE, EMISOR Y RECEPTOR.....	9
2.2.2	LOS RUIDOS EN LA COMUNICACIÓN.....	10
2.3	DISEÑO GRÁFICO.....	10
2.4	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO.....	12
2.4.1	ELEMENTOS DEL DISEÑO.....	12
2.4.2	TEORÍA DEL COLOR.....	14
2.4.2.1	EL COLOR RGB.....	14
2.4.2.2	EL SIGNO.....	14
2.4.3	EL TEXTO Y LA IMAGEN.....	18
2.5	ILUSTRACIÓN.....	19
2.6	FOTOGRAFÍA.....	20
2.8	CLASIFICACIÓN DEL DISEÑO.....	22
2.8.1	EL DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL.....	22
2.8.1.1	LA TIPOGRAFÍA.....	22
2.8.2	EL DISEÑO GRÁFICO POSTMODERNO.....	24
2.9	EL DISEÑO GRÁFICO EN LATINOAMÉRICA EN EL SIGLO XXI.....	26
3	CAPÍTULO III.....	28
3.1	EL GRAFFITI ARTÍSTICO EN LA CIUDAD DE QUITO.....	28
3.2	EL ARTE URBANO.....	40
3.2.1	DEFINICIÓN DE ARTE.....	40
3.3	GUAYASAMÍN PRECURSOR DEL ARTE URBANO, INSPIRACIÓN DEL ARTE QUITENO.....	41
3.4	TECNO CULTURAS.....	45
3.5	CIBER CULTURA.....	47
3.6	CULTURAS URBANAS, EL GRAFFITI.....	48
3.7	LA CULTURA DEL HIP HOP EN QUITO.....	50

3.8 EL COLECTIVO MFC.....	54
3.8.1 ¿QUÉ ES MFC? .....	55
3.9 LOS ESCRITORES MFC.....	63
3.9.1 INTRODUCCIÓN.....	63
3.9.1.1 INTEGRANTES DEL GRUPO.....	64
3.9.1.2 HISTORIA DEL COLECTIVO.....	64
3.9.1.3 MANIFIESTO ARTÍSTICO DEL COLECTIVO.....	68
3.9.1.4 REGISTRO GRÁFICO.....	69
3.9.2 DIAGNÓSTICO SOBRE EL GRAFFITI ARTÍSTICO EN LA CIUDAD DE QUITO.....	69
3.9.2.1 RECOPIACIÓN COMPARATIVA HISTÓRICA SOBRE EL GRAFFITI ARTÍSTICO EN LA CIUDAD DE QUITO.....	69
a) 1980- 1999 DECADAS DE INFLUENCIA AISLADA, VIEJA ESCUELA .....	70
b) 1999-2005 LA EDAD DE LA INFANCIA, LA VERDADERA VIEJA ESCUELA.....	72
c) 2005-2008 ETAPA DE CRECIMIENTO.....	76
d) 2008-2013 NUEVA GENERACIÓN, INFLUENCIA INTERNACIONAL .....	80
3.9.3 ESTUDIO DE CAMPO SOBRE LA ACEPTACIÓN SOCIAL DEL GRAFFITI EN LA CIUDAD DE QUITO. .....	85
3.10 ANÁLISIS DE DATOS.....	93
3.10.1 PROBLEMAS VISUALES DETECTADOS.....	89
3.10.2 SELECCIÓN DEL PROBLEMA VISUAL ENCONTRADO.....	89
3.10.3 FUNDAMENTACIÓN DEL PRODUCTO.....	90
3.10.3.1 EL COLECTIVO MFC EN LAS REDES SOCIALES.....	92
3.10.4 ANÁLISIS DE LOS DATOS. ....	93

3.10.4.1	DEFINICIÓN DEL GRUPO	
	OBJETIVO.....	94
4	CAPÍTULO IV.....	95
	4.1 PRESENTACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN DE	
	PRODUCTOS.....	95
	4.1.1 INTRODUCCIÓN.....	95
	4.2 OBJETIVOS DEL PRODUCTO.....	95
	4.2.1 DESARROLLO Y DEFINICIÓN DEL	
	PRODUCTO.....	95
	4.2.1.1 PROCESO DE DESARROLLO DEL	
	PRODUCTO.....	96
	4.2.1.1.1 MÉTODO	
	CREATIVO.....	96
	4.3 PASOS DEL PROCEDIMIENTO RPC: .....	96
	IDENTIFICAR EL HECHO.....	96
	4.3.1 IDENTIFICAR EL PROBLEMA.....	100
	4.3.2 IDENTIFICAR LA IDEA.....	100
	4.3.3 LLUVIA DE IDEAS.....	100
	4.3.4 IDENTIFICAR LA SOLUCIÓN.....	101
	4.3.5 IDENTIFICAR LA ACEPTACIÓN.....	101
	4.4 CREACIÓN DE LA MARCA.....	101
	4.5 ESTRUCTURA Y ELEMENTOS DE DISEÑO.....	104
	4.5.1 FORMATO DISPOSICIÓN.....	104
	4.5.2 MATERIALES.....	104
	4.5.3 PORTADA.....	105
	4.5.4 RETÍCULA.....	105
	4.6 ORDEN DE CONTENIDOS.....	105
	4.6.1 INTRODUCCIÓN.....	105
	4.6.2 HISTORIA.....	105
	4.6.3 INTEGRANTES.....	108
	4.7 JUSTIFICACIÓN DE LOS ELEMENTOS.....	115
	4.7.1 RETÍCULA.....	115

4.8 ASPECTOS LEGALES.....	116
4.9 VALIDACIÓN.....	116
5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	118
5.1 CONCLUSIONES.....	118
5.2 RECOMENDACIONES.....	118
6 BIBLIOGRAFÍA.....	119

## **GLOSARIO DE SIGLAS Y ABREVIATURAS**

EE.UU., Estados Unidos de Norteamérica.

Crew: Agrupación de Raperos, de graffiteros.

Bomb: Del ingles “bombardear”, uso del termino militar para expresar el acto de pintar ilegalmente la mayor cantidad posible de espacios públicos y privados.

MFC: Master Funky Crew.

UDLA, Universidad De Las Américas.

UISRAEL, Universidad Tecnológica Israel.

TNB: The New Boys, The Nasty Bridge, The new York Bridge.

Writter: Escritor de graffiti.

op. Cit., Opus Citatus

# **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

## **UNIDAD DE PREGRADO**

### **INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL**

#### **TEMA:**

**El graffiti artístico en el diseño gráfico Quiteño.**

**Estudio de caso: El Colectivo Master Funky Crew MFC.**

#### **AUTOR**

Jorge Luis Calderón Rodríguez

#### **TUTOR**

Dpl. Ing. Pablo Xavier Vélez Ibarra

#### **RESUMEN EJECUTIVO**

El graffiti artístico nacional esta pasando por su mejor momento en lo que respecta al desarrollo de la cultura visual y diseño gráfico, entiéndase por graffiti al movimiento juvenil artístico cuya finalidad transgresora interviene espacios públicos y privados de forma ilegal, este fenómeno sociocultural se viene desarrollando en la ciudad de Quito desde hace cinco años con mucha fuerza y con más espacios intervenidos, el colectivo MFC es uno de los colectivos artísticos más notables en la ciudad de Quito, cuya participación a nivel institucional, representación internacional y calidad artística refleja sus potencialidad dentro del diseño gráfico de vanguardia como lo hace en el desarrollo del graffiti y arte urbano, las posibilidades de la difusión de sus obras van desde lo comercial hasta lo artístico y la creación de una plataforma virtual para su difusión es una posibilidad de potenciar sus capacidades.

**PALABRAS CLAVE:** diseño, graffiti, arte, video, culturas urbanas, muralismo, expresión, editorial, pintura, cine

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

**PRETGRADUATE UNIT**

**MASTER OF BUSINESS ADMINISTRATION**

**TEMA:**

**El graffiti artístico en el diseño gráfico Quiteño.**

**Estudio de caso: el Colectivo MFC.**

**AUTHOR**

Jorge Luis Calderón Rodríguez

**TUTOR**

Dpl. Ing. Pablo Vélez Ibarra

**ABSTRACT**

The national artistic graffiti is having its best in time to the development of visual culture and graphic design, defines graffiti art as the youth movement aimed to intervening transgressive public and private spaces illegally, social-cultural phenomenon is developing in Quito for five years with great force and operated with more spaces, the collective MFC is one of the most remarkable artistic groups in the city of Quito, whose participation at the institutional level, international representation and artistic quality reflects its potential within the advanced graphic design as it does in the development of graffiti and street art, the possibilities for the dissemination of his works ranging from commercial to the artistic and the creation of a virtual platform for dissemination is a possibility of enhancing their capabilities.

**KEYWORDS:** design, graffiti, art, expression, video, urban cultures, editorial, cinema.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1. INTRODUCCIÓN

Naciendo en los años ochenta, el graffiti ha ido tomando fuerza estética y numeraria en cuanto a sus nuevos exponentes y técnicas en todo el mundo; desde hace no más de una década en Quito, los grupos de graffiti han ido mejorando el mensaje y la calidad gráfica con la influencia del diseño gráfico y tendencias artísticas contemporáneas y retroalimentando a las mismas con su presencia gráfica en la urbe. El graffiti artístico en la ciudad de Quito posee actualmente mayores posibilidades de explotación creativa y publicación por la cantidad de nuevos artistas, técnicas mejoradas, nuevos productos, tiendas especializadas, revistas y atención del público en general.

El graffiti o el witting es un elemento cultural del *HipHop*, movimiento juvenil de procedencia norteamericana con bases en la expresión artística juvenil encabezada por las minorías neoyorquinas, caracterizada por el rechazo al sistema e instituciones políticas, económicas, artísticas religiosas, militares en general, es una cultura que se desarrolla a través del mundo siendo actualmente uno de los movimientos artísticos más fuertes en la actualidad global, además de ser una forma de expresión cultural que representa desde un estilo de vida a una cultura compleja reforzada con tendencias musicales e ideológicas de rebeldía y libertad, se habla de un estilo de vida, un arte y una forma de expresión entre los jóvenes del nuevo siglo.

En el año 2010, los graffiteros ecuatorianos empiezan a involucrarse en las artes y la promoción artística en eventos y galerías, en un proceso lento en el cual el graffiti nacional está creciendo y dando frutos. Colectivos urbanos de arte han ido generando festivales en los cuales no solo han permitido a los demás jóvenes graffiteros aprender de técnicas y formas de expresión, sino también compartir mensajes a la sociedad, ahora gráficamente ya no solo en palabras como se acostumbraba a entender al graffiti, sino en nuevas dimensiones, colores, formas y tendencias.

El graffiti en Quito tiene sus exponentes y referentes cuyo trabajo gráfico se ve impreso en las calles de Quito con frecuencia desde hace más de cinco años con exponentes reconocidos no solo en el arte urbano sino también en el diseño gráfico y artes plásticas, su labor gráfica ha sido expuesta en las calles de la ciudad, a diferencia de los artistas de vanguardia cuyo arte es expuesto en galerías y a públicos selectos, estos artistas han presentado su arte directamente en las calles, en las paredes como sustrato y soporte de sus obras e ideas, esta intervención masiva no ha sido vista por toda la sociedad Quiteña.

Sin duda, estos trabajos, fuera de subjetividades de gustos han conseguido aceptación de muchos ciudadanos, a través de festivales, convocatorias, concursos, exposiciones, galerías abiertas y muchas otras formas de llevar su arte a un nuevo nivel, sin embargo, las potencias de este arte aun no son explotadas en muchas posibilidades dentro del diseño gráfico Quiteño, y si las hay son muy poco difundidas.

La necesidad de crear un producto que socialice el trabajo del colectivo MFC a mayores escalas es un problema a resolver, para lo cual se necesita estudiar las posibilidades del Internet y muy específicamente las redes sociales cuya eficacia como se conoce generalmente radica en la economía de esta alternativa y en la viralidad que ofrece la web global para la comunicación de noticias en las redes sociales, a través de la cual el graffiti Quiteño puede llegar a ser conocido alrededor del globo, en las diferentes agencias de publicidad como producto comercial, en galerías de arte, organizaciones artísticas, fundaciones entre otros; con la posibilidad de trascender fronteras territoriales, todo alrededor de la idea de promocionar a un colectivo de artistas del graffiti MFC más allá de las formas convencionales, y más allá de lo que se ha hecho anteriormente, teniendo en cuenta al graffiti como propaganda de los artistas, el Internet es otra alternativa de socialización de sus trabajos, pues las calles son estáticas, algunas son difíciles de acceder, son inmuebles, el Internet es un espacio sin límites físicos, y en estos tiempos se ha convertido en el lugar más preciado por los publicistas incluso, quienes lo ven como la oportunidad de difusión gráfica más importante de estos años, como aseguran: “En una época en la que podemos escoger los medios de comunicación, los canales tradicionales como la televisión, la prensa o las vallas publicitarias ya no son siempre los más apropiados para que una marca llegue al público al que va destinada. Como resultado, las empresas internacionales están optando por poner en práctica campañas más imaginativas y originales con la finalidad de lograr que se hable de sus productos; Microsoft llenó Manhattan de pegatinas de mariposas; Volkswagen fabricó un

modelo Polo de hielo y lo aparcó en una calle londinense; y Adidas colgó a dos futbolistas sobre las calles de Tokio desafiando el peligro.”<sup>1</sup>

## 1.2 PROBLEMA

Para el artista urbano que tiene como fin la publicidad de su arte y ofrecer a las ventajas su arte y producto, es primordial crear un catálogo o portafolio de las posibilidades del graffiti en la publicidad, un punto de contacto internacional, crear una agencia virtual puede ser un recurso con fines ilimitados, pues en Quito los artistas urbanos aun no tienen un lugar especializado para promover el arte urbano localmente, y la galería virtual de MFC puede visualizar su arte y proyectos así como también servir de “plataforma” para promocionar a muchos más artistas y eventos.

Espacios públicos como privados han ido abriendo las puertas a un grupo de jóvenes generando así también mucho interés por quienes los admiran, generando incluso trabajo y fuentes de ingreso como es el caso de Encone, Rmnoby, Starmanfunk, entre otros. Estos jóvenes han llamado no solo la atención de chicos seguidores del graffiti sino también de empresas, e instituciones que han utilizado los trabajos de los grafiteros para promocionar sus campañas, eventos, y fiestas. Por otro también se pueden enfocar en las ilustraciones de diversos textos para atraer la atención a jóvenes lectores nacionales.

Proyectos como el Festival Detonarte en el que se invitaron a más de 15 artistas internacionales con la finalidad de promover el graffiti en Quito han dado la apertura a un espacio de interacción entre todos los gestores activistas y ejecutantes de las diferentes técnicas del arte urbano, el estencil, aerografía, y algunas técnicas nuevas, separando la mala imagen de pandillas que había tenido este medio de expresión en los últimos años con el “vínculo directo entre graffiti y Hip-Hop, y Hip-Hop y pandillas”<sup>2</sup>, sin embargo, el graffiti en sí, es decir, el arte del spray, arte pionero y elemento cultural del Hip-Hop aún carece de promoción y aceptación, sin embargo la cantidad de trabajos registrados por el Colectivo MFC pueden permitir hacer una relectura de este arte a través de la promoción del colectivo y su participación con la sociedad Quiteña a través del Internet, creando una

---

<sup>1</sup> Book overview, Michael Dorrian, Publicidad de guerrilla: otras formas de comunicar, Gustavo Gili, 2006, Obtenida el 10/05/2010  
<http://books.google.com/books?id=TTndAAAACAAJ&dq=inauthor:%22Michael+Dorrian%22&ei=GUNiS8PxOKCeygTr4rD2Dw&client=safari>

<sup>2</sup> El otro arte de escribir realizado conjuntamente por Jorge Méndez y Sergio Garrido para la asignatura Historia de la imagen gráfica incluida en el Ciclo de Ilustración en la Escuela de Arte de Valladolid en el año 2002.<http://www.valladolidwebmusical.org/graffiti/historia/08filosofia.html>

galería interactiva en línea con posibilidades ilimitadas de su socialización, promoción y reconocimiento en el mundo y muy particularmente en Quito a través de las posibilidades que el diseño gráfico permite para la creación de productos multimedia, creando así un espacio cuya lectura positiva lleve al arte de este colectivo mucho más allá y poder crear una experiencia suficientemente agradable para poder justificar la propuesta del graffiti como aporte al Diseño Gráfico y a la cultura gráfica popular Quiteña.

- No existen archivos escritos concisos sobre la historia del graffiti en Quito, los archivos académicos encontrados no cuentan la historia desde adentro el Graffiti Quiteño, debido al rápido arreglo de muchas paredes públicas las únicas fotos de ciertas obras las poseen los mismos artistas.
- Es necesario hacer entrevistas habladas, los grafiteros se niegan a hacer entrevistas escritas por miedo a entregar sus nombres y mantenerse en el anonimato.
- Es necesario realizar un aporte bien documentado sobre el Graffiti Quiteño.
- Es necesario aportar al diseño gráfico con los trabajos de Master Funky Crew recopilados en un libro sistemática y cronológicamente organizado para poder ofrecer al investigador un material de primera calidad y así permitir que el conocimiento de esta generación de grafiteros pase al futuro.
- Los libros que hablan sobre el graffiti están estudiados desde múltiples temas pero todos aislados, es necesario unir el tema social, estético, político en un solo material.

### 1.3. OBJETIVOS

#### 1.3.1 Objetivo General

- Diseñar y exponer un producto editorial con aportes conceptuales para la difusión y transmisión de los registros gráficos de Colectivo MFC como aporte al diseño gráfico Quiteño.

### 1.3.2 Objetivos específicos

- Recopilar todos los elementos teóricos y conceptuales, que permitan establecer el marco teórico de esta investigación.
- Definir la línea gráfica y concepto artístico que identifique al colectivo MFC para la elaboración del producto.
- Establecer mecanismos de obtención de datos y registro gráfico que sustenten los conceptos seleccionados para el diseño del producto para MFC.

### 1.4. MÉTODO

La presente investigación fue realizada según el modelo de la metodología de La complejidad planteada por Edgar Morín, cuyo modelo permite entender al “todo” del problema pasando por cada una de las partes, y en este caso, el fenómeno a estudiar compromete varias teorías, pensamientos, escuelas y disciplinas que al ser entendidas en su totalidad permite también comprender las partes, en un contexto que globalice el tema para una exposición más rica. Conforme a los cuatro momentos del modelo de Carlos Sabino, en el *primer momento* se encuentra como problemas esenciales la falta de un medio virtual de calidad que soporte todos los tipos de expresiones artísticas del colectivo, razón por la cual se identifica como determinante la cantidad de materia recopilada, siendo fotos, videos, documentos escritos y manifiestos, objetos promocionales, juguetes, ropa y servicios que van desde la personalización de objetos hasta decoración de interiores.

La cantidad de posibilidades gráficas reunidas por los integrantes del colectivo permite encontrar la cantidad de soluciones que se puede plantear para la socialización de las producciones recopiladas, a lo largo de más de cinco años es notable también que este medio debe mantener la mayor cantidad posible de cualidades y principios de la creación de sitios, la compatibilidad para ser encontrado fácilmente por buscadores, etiquetas, compatibilidad con redes sociales para su socialización y posibilidad inminente de retroalimentarse con los datos de los usuarios así también como pedidos y contactos.

Se define una estrategia que permite entender las necesidades del colectivo MFC, entender el lenguaje y los símbolos del contexto urbano, proponer posibilidades gráficas creativas y recopilar datos adicionales que fortalezcan su imagen positiva del colectivo, para esto se necesita mantener un rol participativo lo más cercano posible. Donde la recopilación de datos sea vivencial, mientras a la par se descubren potencialidades

gráficas de la vanguardia internacional asociada al contexto visual del colectivo para poder crear un diferenciador claro y a la vez un lenguaje que integre al colectivo MFC en el contexto internacional del arte urbano para comunicar la cantidad posible de sus potencialidades. En este momento se decide que la mejor forma de recopilar información sobre el colectivo es la Investigación Explicativa, puesto que la sucesión de fenómenos relacionados con la aparición del colectivo MFC, causas y sus expresiones artísticas necesitan ser recopiladas por técnicas de interrelación directa para entender los manifiestos personales de los miembros del colectivo MFC y el pensamiento del conjunto para poder analizar detalladamente desde el estilo de vida e influencias con fines gráficos. Para poder recabar la mayor cantidad de información relacionada al colectivo se necesita hacer una recopilación bibliográfica de datos públicos sobre las participaciones del colectivo, estos datos serán documentados a través de un sistema de organización bibliográfico cronológico servirán como documento de análisis y también como medio de promoción del colectivo.

### 1.5. METODOLOGÍA

Las entrevistas a expertos servirán para medir el conocimiento del tema en general sobre los diferentes conceptos relacionados con el arte urbano y en especial sobre el colectivo artístico, se regresará a la teoría, se sintetizarán todos los datos recopilados y los relacionamos con el proceso teórico para concluir en nuevas propuestas de pensamiento o relacionarlos con el procedimiento investigativo para evaluar la pertinencia del proceso y llegar a los objetivos establecidos.

### 1.6 RECURSOS TECNOLÓGICOS

Los soportes tecnológicos usados para la investigación fue:

- Microsoft Excel
- Microsoft Word

- Acrobat Reader Adobe
- Safari
- Mozilla Firefox

#### 1.7 PRESUPUESTO DE LA INVESTIGACIÓN<sup>42</sup>

DETALLE	V. UNITARIO	V. TOTAL
<b>COSTOS DE INSUMO</b>		
Resmas de papel Bond	6,00	6,00
Paquete de Tintas exacromáticas	18,00	18,00
Anillados	1,50	4,50
Copias	15,00	15,00
Libros	450,00	450,00
IVA	59,22	493,5
SUBTOTAL		552,72
<b>COSTOS OPERATIVOS</b>		
Internet	30,00	30,00
Transporte	100,00	100,00
Alimentación	150,00	150,00
Aranceles universitarios	850,00	950,00
SUBTOTAL		1230,00
TOTAL		1782,72

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. APROXIMACIÓN A LA COMUNICACIÓN VISUAL**

La comunicación es vital en los humanos, una exigencia que la conoce todo el mundo por la necesidad que tiene de ella, desde los primeros indicios de representaciones gráficas cavernarias hasta los más sofisticados instrumentos de fotografía y video digital. Desde los tiempos más remotos, es una herramienta de convivencia que facilita el acceso a las ideas de otros seres humanos, a las representaciones de ideas sentimientos, pensamientos y señales, a través de los órganos de los sentidos se puede percibir este mundo visual, teniendo dentro de los sentidos varios perceptores de la realidad y el mundo que rodea y tiene como una de la más importante a la percepción visual, receptora de los mensajes gráficos, el mundo físico, y todo aquello que se ha registrado desde la infancia. Estas imágenes percibidas son las que crean la concepción del mundo y permite comprender, darle sentido y relacionarlo para crear los distintos conocimientos, como dice Bruno Munari “Todo lo que llegamos a percibir de nuestro entorno se estructura y ordena de tal manera que está ligado a nuestros pensamientos, sentimientos de una manera íntima y es imposible separarlos”<sup>3</sup>, de tal manera que se puede crear imágenes que evoquen sentimientos y pensamientos a través del estudio de los signos, la teoría del color, los elementos del diseño gráfico, las leyes del diseño entre otros.

La comunicación visual puede por lo tanto venir desde la naturaleza y estos ser mensajes casuales que el perceptor puede interpretarlos a su manera con diferencia de otro tipo de comunicación visual manipulada o creada por un emisor y esto es lo que se llama comunicación visual intencional la cual es entendida por la comunicación visual estética y la comunicación visual práctica, la primera es aquella que nace de la importancia de crear armonía y ritmo para embellecer y hacer agradable al mensaje, mientras que la segunda no toma en cuenta lo estético ni el ritmo ni la armonía visual sino lo funcional en términos comunicativos, es decir que su importancia radique en facilitar la lectura de dichos mensajes.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Bruno Munari, Diseño y comunicación visual, Barcelona 1985, Octava edición GG, p 82-84.

<sup>4</sup> Idem (1985, p. 79)

### 2.1.1. Concepto de Comunicación Visual

Según Munari comunicación visual es todo lo que ven nuestros ojos, desde una planta hasta las nubes que se mueven en el cielo. Cada una de estas imágenes tiene un valor distinto, según el contexto en que están insertadas. Según Jorge Frascara el “diseño de comunicación visual” es definida como la suma de tres significados individuales que pasan a ser el nombre de una profesión, cuya definición en propuesta de actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados, con el fin de afectar el conocimiento, las conductas de la gente en una dirección determinada.<sup>5</sup>

El diseño de la comunicación visual no trabaja en el resultado formal o físico de los productos sino en la interpretación y orden de los mensajes creados con el fin, trabaja en la presentación final en términos gráficos de los objetos es decir que “un diseñador de textos no trabaja en la tipografía, sino que ordena palabras, trabaja en la efectividad, la belleza, la pertinencia y la economía de los mensajes”, este trabajo es mucho más pensado y estructurado que la simple búsqueda perceptual de la belleza, armonía, orden y ritmo que supone la estética de los elementos diseñados, es un trabajo que más bien busca al orden estructurado, planificado y previamente estipulado para realizar un camino, un medio donde el mensaje, donde las comunicaciones mantengan su estructura evaluable y su reproductibilidad sea organizadamente factible.

## 2.2. ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

### 2.2.1 El Mensaje, emisor y receptor

Según varios autores no científicos aseguran de manera general que “todo comunica” siendo esta una falsedad ya que no todo lo que nos está rodeando envía mensajes a nosotros, esto se explica porque las imágenes y medios que no son comunicados son finalmente significados, cuyos elementos son signos y símbolos, que tienen la capacidad de significar cosas ausentes, que no están ellas mismas en

---

<sup>5</sup> Jorge Frascara, El diseño de Comunicación, Ediciones Infinito, 1ra edición, Argentina 2006 - Pag 24,174 páginas.

el mensaje sino significadas, simbolizadas en él y entre las cuales y su receptor humano el mensaje actúa como mediador.

A diferencia del artista, el diseñador puede como no ser la fuente principal donde se emite el mensaje, el emisor del mensaje puede ser una segunda o tercera persona que necesita del diseñador su conocimiento y cultura visual para poder transmitir mensajes con la pericia o sensibilidad que él no posee o no puede o prefiere delegar, es más bien un intérprete que con la ayuda de su conocimiento configura y arregla los mensajes para el público general, por lo tanto, el mensaje pasa por el diseñador más bien no como un filtro donde la subjetividad retire los componentes innecesarios únicamente, sino también como aquel que tenga virtudes y características más positivas a un para poder mejorar y potenciar las ideas de dicho mensaje, es un parte importantísima en la comunicación ya que basado en las leyes y normas de la comunicación visual, permite y favorece a la interpretación positiva de los textos e ideas que los productos gráficos poseen.

### 2.2.2 Los ruidos en la comunicación

De la misma forma que se percibe el ruido en un mensaje como un obstáculo para la entrega de una idea a un receptor, es importante recordar que la comunicación consta de cuatro partes básicas, de un canal, un emisor, un mensaje y un receptor, los canales por donde pasan estas ideas se pueden ver afectados por ruidos que no solo son los contaminantes acústicos a los que se está acostumbrado, sino también efectos como la redundancia que no hacen nada más que interferir en el mensaje afectando a su contenido es decir a la información.

### 2.3. DISEÑO GRÁFICO

La definición según Jorge Frascara está sujeta a una serie larga de interpretaciones, las diversas definiciones que el término “diseño” tiene en nuestro lenguaje cotidiano ha contribuido a la falta de precisión con que se percibe el perfil de diseñador en la comunicación visual. El diseño en general entendido como el producto físico derivado de la actividad, pero la actividad misma es ignorada. Expresiones tales como “los hermosos diseños de telas aborígenes” usan

incorrectamente el término “diseño”<sup>6</sup> también se explica que el diseño no es únicamente el proceso de crear o darle un sinónimo al producto creado por un diseñador, María Ledesma afirma en el libro *Diseño y Comunicación*, “...por un lado se convierte en un factor económico incorporado a la producción y, por otro, relacionado con el anterior, adquiere una masividad hasta entonces desconocida que lo convierte en factor operante sobre las imágenes mentales de sus usuarios”<sup>7</sup>. Ni como calificativo de creaciones agradable sin bellas estéticamente, sino más bien habla de que el diseño, para el profesional es una “actividad intencional” que no está relacionada con las “marcas de la playa” o alguna ornamentación tradicional, sino no dice que:

“Diseñar es coordinar la larga lista de factores humanos y técnicos, trasladar lo invisible en visible, y comunicar. Diseñar implica evaluar, implementar conocimientos, generar nuevos conocimientos, y usar la experiencia para guiar la toma de decisiones”.

Este proceso de coordinación de factores humanos debe pasar por un proceso mediante el cual se evalúe e implemente con el fin de generar nuevos conocimientos, intuye que los objetos diseñados corresponden a su funcionalidad es decir, que el diseño parte de la búsqueda de facilitar la funcionalidad del mismo, es darle un significado más profundo a las formas basadas en la escénica del mismo, ampliar y mejorar estos atributos con fines creativos y de dar soluciones a los problemas de la vida, cumplir propósitos, llegar a las metas esperadas, un diseño gráfico es un objeto creado por esa actividad (la actividad de crear con el fin de afectar al conocimiento, las conductas o actitudes de la gente en dirección determinada), la que usa la evaluación sistemática de sus resultados como base para mejorar su eficacia.

---

<sup>6</sup> Jorge Frascara, *El diseño de Comunicación*, Ediciones Infinito, 1ra edición, Argentina 2006 - 174 páginas.

<sup>7</sup> Ledesma, María. *Diseño y comunicación: Diseño gráfico, ¿un orden necesario?*. Buenos Aires: Ed. Paidós, 1997, p17.

## 2.4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

Para que la comunicación visual exista es inevitable la intervención de los mensajes visuales, es aquí donde el diseñador gráfico hace uso de las herramientas y disciplinas necesarias para resolver problemas de manera práctica. El diseñador debe tomar muy en cuenta que cada representación visual depende de la percepción de cada persona, y su decodificación cambia, cuando el contexto es diferente. Esta experiencia perceptual, se necesita un proceso de aprendizaje para que exista una organización completa en el desarrollo perceptivo”.

El diseñador gráfico debe, con finalidades prácticas, dominar los sistemas de comunicación, y hacer uso de las imágenes como un medio de expresión. Para facilitar el desarrollo de la comunicación visual y el uso del lenguaje visual, para la creación de mensajes, se establecen en el medio comunicacional ciertos principios básicos que deben ser usados de acuerdo a los criterios de cada profesional. Entre los principales fundamentos del diseño gráfico, Wucius Wong, en su libro Fundamentos del Diseño, expone:

### 2.4.1. Elementos del Diseño

Dado que el ser humano no reacciona a estímulos aislados, Wong propone cuatro grupos de elementos que en conjunto apoyan a la experiencia visual. Son ambiguos al ser planteados por separado pero si los estudiamos en conjunto nos damos cuenta que logran dar sentido al contenido de un diseño.

- a. Elementos conceptuales
- b. Elementos visuales
- c. Elementos de relación
- d. Elementos prácticos

#### *a. Elementos conceptuales*

Fuera del mundo visual físico o plano por así decirlo a todo lo que escapa de la plástica o práctica material, existen elementos intrínsecos, estos elementos no existen realmente, no son visibles, solo se cree que se encuentran presentes. Los elementos conceptuales son los siguientes:

El punto: es una representación que no posee dimensión, tampoco ocupa una zona en el espacio y es donde dos líneas se cruzan.

La línea: se forma por el desplazamiento de un punto, posee largo pero no ancho.

El plano: es el recorrido de una línea en movimiento, tiene largo y ancho, pero no grosor. Sus límites están dados por líneas.

El volumen: es el recorrido de un plano en movimiento, está limitado por planos y tiene una posición en el espacio.

*b. Elementos visuales*

En la manera como se plasma un objeto en un papel, ese objeto va adquiriendo ciertas características como ancho, largo, color, y hasta textura.

“Cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y texturas. Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, porque son sólo lo que realmente vemos”

*c. Los elementos visuales se clasifican en:*

Textura: es la propiedad que lucen las cercanías de la superficie de una forma.

Color: es una sensación que se produce por un estímulo.

Forma: aporta a identificar visualmente a un objeto.

Medida: el tamaño de las formas son medibles, y relativas.

*d. Elementos de relación:*

En un diseño las formas están regidas por varios elementos que definen su interrelación con otras formas. Estos elementos son:

La dirección: depende de su relación con el observador y otras figuras, con el fin de generar la idea de movimiento.

La posición: está determinada por la relación con la estructura del diseño.

El espacio: toda forma ocupa un lugar en el espacio.

La gravedad: la sensación psicológica de la gravedad genera desequilibrio.

*Elementos prácticos*

Representación: cuando el ser humano genera una forma derivada de la naturaleza o del mundo en general, esta representación puede ser realista, abstracta o semi abstracta.

Significado: cuando el diseño transmite un mensaje.

Función: cuando un diseño es generado para un determinado propósito.

Por su parte cuando todos estos elementos se juntan para formar un diseño, se los ubican dentro de un “marco de referencia”. Wong explica que esta referencia señala los límites exteriores de un diseño y definen la zona dentro de la cual funcionan.<sup>8</sup>

## 2.4.2. Teoría del color

### 2.4.2.1 EL Color RGB (color pantalla)

Los dispositivos como el monitor de la computadora están diseñados para funcionar bajo el modelo de color RGB, siendo el rojo (Red), verde (Green) y azul (Blue) los colores conocidos como primarios aditivos, debido a que la combinación de estos colores en su estado puro produce luz blanca. En el espectro RGB, cada color consiste en tres números (uno para el rojo, otro para el verde y el último para el azul) que indican el porcentaje de cada color.

### 2.4.2.2 El signo

La concepción de la lengua como "nomenclatura" (un juego de etiquetas para designar cosas o conceptos preexistentes) es criticable según Saussure porque supone, precisamente, que las ideas preexisten a las palabras. Lo que implicaría que el pensamiento es independiente y puede existir sin palabras. No es así para Saussure ya que las palabras delimitan (articulan) la masa de pensamiento. Desde la perspectiva de Saussure, lo que el signo lingüístico no es una cosa (referente real) y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica. La imagen acústica no es el sonido físico, sino una huella psíquica (esto resulta evidente cuando se evoca mentalmente una palabra).

Para Saussure "el signo lingüístico es una entidad psíquica de dos caras", lo representa así:

Concepto "árbol"

Imagen Acústica árbol

Entonces Saussure llama "signo" a la combinación del concepto y de la imagen acústica, y esto es una entidad psíquica. Como en el uso corriente la palabra "signo" se usaba para designar solamente la imagen acústica, Saussure propone

---

<sup>8</sup> Wong, Wucius. *Idem*; p4.

conservar la palabra "signo" para designar el conjunto, y reemplaza "concepto" por "significado" e "imagen acústica" por "significante":

SIGNIFICADO

SIGNO

SIGNIFICANTE

Estudiamos a Saussure<sup>9</sup>, este insiste en el carácter indisoluble de la relación entre significado y significante, y lo compara con una hoja de papel, el concepto es el anverso y la imagen acústica el reverso: no se puede cortar uno sin cortar el otro. Como estos cortes varían según las lenguas infiere la arbitrariedad del signo. El signo lingüístico posee dos caracteres primordiales: la arbitrariedad del signo y el carácter lineal del significante:

*Ier. principio, arbitrariedad del signo.* El lazo que une el significado con el significante es arbitrario, y ya que el signo es resultante de la asociación de un significante y un significado, Saussure enuncia que "el signo lingüístico es arbitrario".

Esto lo explica diciendo que la idea de "sur" (el concepto o significado "sur") no está ligada por ninguna relación interior con la secuencia de sonidos s-u-r que le sirve de significante, podría estar representada por cualquier otra secuencia de sonidos, y expone como prueba las diferencias entre las lenguas. El significado "buey" - dice - tiene por significante böf en francés y oks en alemán.<sup>10</sup>

Con la intención de aclarar en qué consiste la arbitrariedad del signo Saussure hace una comparación con la palabra "símbolo". El símbolo tiene, precisamente, como característica no ser totalmente arbitrario, hay un rudimento de vínculo natural entre el significante y el significado, por ejemplo la balanza como símbolo de la justicia no podría reemplazarse por cualquier otro objeto. La palabra arbitrario –afirma– tampoco debe dar idea de que el significante es elegido libremente por el hablante, ya que todo medio de expresión recibido de una sociedad se apoya en un hábito colectivo, es decir en una convención. Arbitrario significa, en este contexto, "inmotivado", es decir que el significante no

---

<sup>9</sup>Sebastiá Serrano, *Semiótica: una introducción a la Teoría de los Signos*, Editorial Montesinos, España. 2001 (pag. 30)

<sup>10</sup> Mauricio Beuchot, *La semiótica, Teorías del signo y el lenguaje en la Historia*, Fondo de Cultura de Economía, Primera Edición, 208p, 2004.

tiene ninguna relación natural con el significado. Si la arbitrariedad del signo se podría objetar por la existencia de onomatopeyas y exclamaciones, Saussure explica que no solamente son escasas en la lengua, sino que son imitaciones aproximadas. La onomatopeya para el ladrido del perro es en francés "oua-oua" y en español "guau-guau"; a la exclamación "ay!" del español corresponde "au!" en alemán. El concepto saussuriano de la arbitrariedad del signo ha sido objeto de debate, y el recurso al ejemplo del "buey" en el que Saussure relaciona un significado con distintos significantes ha suscitado diversas críticas, ya que contradice la postura de Saussure acerca de que las lenguas no son nomenclaturas, es decir que el signo lingüístico no une un nombre y una cosa, a lo que se acercaría Saussure al postular un significado general, estable e idéntico, al que corresponderían distintos significantes en las distintas lenguas. Esto equivale a que el concepto "buey" es una idea trascendente a las lenguas, y contrariamente Saussure no admite ideas preexistentes a las lenguas.

#### PSIQUEMA

Unidades en el ámbito de los referentes pico-culturales. Significado (intersección lógica de los usos)

Significante

SIGNO SEMEMA

MORFEMA

El psiquema es la unidad tipo (átomo mental) del ámbito de lo psicocultural. El semema (significado) o núcleo semántico, surge de la intersección lógica de los "usos".

De la intersección lógica de los usos de la palabra:

RICO /A

(dinero) hombre rico libro rico (en ideas)

(linda) chica rica comida rica (sabrosa)

Surge el núcleo semántico: "abundante en cualidades positivas" relativiza el concepto de arbitrariedad: en cada lengua se puede distinguir lo que es absolutamente arbitrario (es decir inmotivado) de lo relativamente arbitrario. Por ejemplo "veinte" es inmotivado, mientras que "diecinueve" no lo es en el mismo grado porque evoca los términos que lo componen "diez" y "nueve", este sería un caso de motivación relativa como "peral" respecto de "pera", las unidades compuestas por un morfema serían absolutamente arbitrarias mientras que las unidades compuestas por dos o más morfemas son consideradas relativamente arbitrarias. Lo relativamente arbitrario se relaciona entonces con la constitución morfológica de la lengua, sus redes en las que están insertos los signos lingüísticos, las asociaciones sintagmáticas y paradigmáticas que se establecen, que son constitutivas del sistema de la lengua.

Inmutabilidad y Mutabilidad del signo como consecuencia de la arbitrariedad plantea la inmutabilidad y la mutabilidad del signo lingüístico. Inmutabilidad Saussure dice que si con relación a la idea que representa (significado) el significante aparece como elegido libremente (ya que considera esta relación como arbitraria), en relación a la comunidad lingüística que lo emplea no es libre sino "impuesto" (de carácter coercitivo). La lengua es un producto heredado de las generaciones precedentes, esto hace imposible todo cambio "general y súbito" en el sistema Saussure dice que si bien el carácter arbitrario del signo obliga a admitir la posibilidad teórica del cambio, el hecho mismo de la arbitrariedad lo hace incuestionable. La lengua es utilizada por todos los individuos en todo momento En este punto no se puede establecer ninguna comparación entre ella y las otras instituciones humanas. La lengua está unida a la vida de la masa social, y la masa social que es naturalmente inerte aparece ante todo como un factor de conservación. Saussure considera que como producto de las fuerzas sociales la lengua no es libre, es un producto heredado de una época precedente. El signo, por ser arbitrario se funda en la tradición, y por fundarse en la tradición puede ser arbitrario. Con esto Saussure quiere decir que la lengua no puede ser cambiada voluntariamente, no puede haber una revolución o un cambio general y súbito, y no que es inalterable, de hecho los hablantes transforman la lengua de una manera inconsciente mutabilidad el tiempo, que asegura la

continuidad de la lengua tiene un efecto en apariencia contradictorio, el de alterar los signos lingüísticos. Se puede a la vez hablar de la inmutabilidad y de la mutabilidad del signo. Las alteraciones implican un desplazamiento de la relación entre el significado y el significante que llevan a una configuración diferente del sistema.

La lengua no puede defenderse contra los factores que desplazan la relación del significado y el significante. Esta es otra de las consecuencias de la arbitrariedad del signo. No hay ningún ejemplo de una lengua que no haya evolucionado. Y este principio debe verificarse también respecto de las lenguas artificiales, cuando entran en circulación escapan al control. Se pregunta si el esperanto escapará de esa ley fatal. La lengua no existe fuera del hecho social, el tiempo y la masa hablante son causantes de la evolución de las lenguas.

#### 2.4.3 El texto y la imagen

La construcción de los componentes verbales requiere la misma atención que la estructura de la imagen. El lenguaje se presta a análisis similares y debe ser considerado en detalle. Se puede reconocer dos relaciones estructurales básicas entre textos e imágenes para la construcción de mensajes anclaje y relevo. En el anclaje el texto se enfoca y enfatiza en un significado visible en la imagen, lo ancla. Lo mantiene firme entre la gran cantidad de significados flotantes. Esta relación contribuye a la creación de mensajes simples, claros y directos. Esto, sin embargo, no es un ejercicio en lo obvio o lo redundante, dado que las imágenes pueden tener muchos y muy variados significados. El texto ayuda a crear una jerarquía que la imagen no necesariamente sugiere, transformando así la esencia de la imagen. En la situación de relevo, tanto el texto como la imagen contribuyen a la construcción del mensaje, que permanece incompleto en cada uno de ellos. En este caso el observador necesita, en general, usar más sus posibilidades interpretativas y sintetizar los significados propuestos por los dos niveles del mensaje. Uno de los aspectos menos desarrollados del área de los métodos de diseño es la transformación de los requerimientos en formas, sea en el diseño arquitectónico, industrial o de comunicación. La recolección de información provee solo datos aislados, elementos que hay que atender. La tarea del diseñador

consiste en encontrar las líneas que conectan. Para esto es útil poder manipular físicamente las unidades de información. Estos elementos individuales de información pueden organizarse de maneras diversas, y es útil anotarlos en papeles individuales que pueden agruparse y reagruparse hasta llegar a configurar una estructura en la que los grupos, las relaciones y las jerarquías satisfacen las necesidades operativas del proyecto.

En el análisis de los requerimientos de una campaña es necesario mantener la pluralidad de elementos recolectados, a pesar de la aparente contradicción que pueda existir entre las unidades, sino crear una organización operativa que permita usar la multiplicidad de datos aislados, con lo que se obtendrá un cuadro de referencia que servirá para la construcción de mensajes visuales. El vínculo entre el texto y la imagen sugieren dar valor a las ideas y llevar el mensaje de una forma clara e inteligible.<sup>11</sup>

## 2.5 ILUSTRACIÓN

Para el quehacer del ilustrador se derivan una serie de conocimientos y prácticas que ya hemos obtenido con anterioridad al descubrir el trabajo realizado con técnicas básicas como son el grafito, el lápiz, la pluma, el pastel, el scratch, entre otros.

Hay que tener en cuenta que el campo de las técnicas y de los materiales para la ilustración es muy amplio y que con el conocimiento adecuado, la experimentación y a la práctica aumentan las capacidades expresivas y de creación que cada uno de nosotros posee; el lenguaje propio del material va llevando por una amplia gama de posibilidades que permite acercarse con mayor énfasis a la creación de nuevas imágenes.

Es aquí donde corresponde ingresar ahora a un camino de mayores respuestas dentro de la ilustración gráfica que nos permite conocer un mayor número de técnicas ahora avanzadas para ampliarnos en el vasto mundo del diseño gráfico.

En Ecuador existen desde hace muy pocos años las agrupaciones y colectivos o redes de diseñadores e ilustradores gráficos como la Red de Ilustradores del Ecuador conformada por ilustradores y diseñadores de todo el país

---

<sup>11</sup> Frascara Joge. (2004). Diseño gráfico par la gente, Textos e imágenes (pp. 103-104). Argentina, BA: Ediciones Infinito.

en un rango de edades y experiencia muy madura, red en la que se encuentran Ilustradores de la talla de ADN Montalvo, Eulalia Rodríguez, Kiko, Eduardo Villajes entre otros, también se han formado colectivos importantes como Ilustradores Ecuatorianos (IEC) formado por ilustradores más jóvenes pero no por eso con menor experiencia o calidad, todos estos con un gran valor cultural y su gran aporte al diseño gráfico Quiteño y Ecuatoriano. Muchos de estos ilustradores no pertenecen a la academia sino han formado su oficio en el proceso y la experiencia, distantes de las artes mayores y muchas veces vinculándose entre el diseño académico experimental o las artes altas, estos grupos de ilustradores han formado referentes incluso con calidad de exportación siendo las redes portafolios virtuales que han servido como catapulta internacional según afirman varios de sus socios. Existen también grafiteros dentro de los colectivos de ilustradores nacionales con los cuales compartiremos su experiencia mas adelante.

## 2.6 LA FOTOGRAFÍA

Según la Real Academia de la lengua Española la fotografía es el arte y la técnica para obtener imágenes duraderas debidas a la acción de la luz.<sup>12</sup>

El término *fotografía* procede del griego φως (*phōs*, «luz»), y γραφή (*grafḗ*, que, en conjunto, significa "escribir/grabar con la luz". Antes de que el término *fotografía* se utilizara, se conocía como daguerrotipia, ya que el descubrimiento fue hecho público por Louis Daguerre aunque parte de su desarrollo se debió a experiencias previas inéditas de Joseph-Nicéphore Niépce. El uso técnico de la cámara de fotos no es lo suficiente, la fotografía estudia, reglas de composición y comunicación visual a través de la foto, la fotografía ha venido desarrollándose desde las primeras cámaras de fotos, desde las primeras cajas de luz hasta las últimas cámaras de fotografía electrónicas microscópicas, el fotógrafo es aquel profesional que ha estudiado los parámetros y normas de uso de la cámara, los ajustes de la velocidad de obturación, lentes, profundidad de campo, tiempo de exposición, tamaño del lente y otros ajustes para cada tipo de

---

<sup>12</sup> Real Academia Española de la Lengua. Fotografía. *Diccionario de la Lengua Española* 22ª edición. 2012.

toma para comunicar exactamente lo que el fotógrafo desea, esto de comunicar a través de la exposición de la cámara supone un dominio técnico complejo y experiencia en el uso del artefacto, no obstante es necesario conocer también diferentes tipos de controles de la cámara como los siguientes a continuación:

**Enfoque:** El ajuste que sitúa el punto más nítido de la imagen donde se desee. En las cámaras modernas, existirán puntos de autoenfoque sobre los que el sistema de autoenfoque de la cámara tratará de enfocar.

**Apertura:** El ajuste del diafragma de la lente, medible mediante el número  $f$ , el cual controla la cantidad de luz que pasa a través del objetivo. La apertura tiene efecto en dos elementos: la profundidad de campo y la difracción: cuánto más alto sea el número- $f$ , más pequeña será la apertura, menor la cantidad de luz que entre por el objetivo, mayor la profundidad de campo y también mayor el efecto difuminador de la difracción. La longitud focal dividida por el número- $f$  es lo que da el diámetro efectivo de la apertura.

**Velocidad de Disparo:** El ajuste de la velocidad de disparo para controlar la cantidad de tiempo durante la cual el captor o la película son expuestos a la luz por cada exposición. Velocidades de disparo rápidas, o sea, de corta duración, decrecientan tanto la cantidad de luz como la trepidación debida al uso de la cámara a pulso, sin trípode.

**Balance de Blancos:** En equipos digitales, la compensación electrónica de la temperatura de color asociada a unas determinadas condiciones lumínicas, asegurándose que la luz blanca es registrada como tal en el captor de imagen y, por lo tanto, los colores en la imagen parecerán naturales. En las cámaras de carrete, esta función se ejerce mediante la elección de determinados tipos de película fotográfica o con filtros correctores de color. Además de usar el balance de blancos para registrar la coloración natural de la imagen, los fotógrafos la pueden emplear con fines estéticos, por ejemplo, para obtener temperaturas de color más cálidas.

Medición: Cálculo de la exposición, de tal forma que tanto las luces altas como las sombras estén expuestas según las intenciones del fotógrafo. Antes de haber exposición automática en las cámaras, ésta era calculada mediante el uso de un dispositivo medidor de luz llamado exposímetro o mediante el conocimiento y la experiencia del fotógrafo a la hora de tomar las medidas. Para convertir una determinada cantidad de luz en un determinado tiempo de exposición y apertura usables, el medidor necesita que se ajuste la sensibilidad ASA de la película o ISO del captor a la luz.

Escala de sensibilidad fotográfica (ISO) del sensor: Tradicionalmente ha sido usada para indicar a la cámara la velocidad ASA/DIN de la película utilizada en cámaras de película. Hoy en día las velocidades ISO son empleadas en las cámaras modernas para indicar la ganancia de luz del sistema en formato numérico y para controlar el sistema de exposición automático. Cuanto mayor sea el número ISO, mayor será la sensibilidad de la película o del captor a la luz, mientras que con un número ISO menor, la película es menos sensible a la luz. Con una correcta combinación de velocidad ISO, apertura, y velocidad de disparo se consigue una imagen que no es ni demasiado oscura ni demasiado clara, y por lo tanto correctamente expuesta.

## 2.8 CLASIFICACIÓN DEL DISEÑO

### 2.8.1 El diseño gráfico Editorial

#### 2.8.1.1 La Tipografía

Desde muchísimo tiempo atrás previo a la biblia de Gutenberg, la tipografía es parte fundamental de la comunicación, pues la escritura escrita es parte fundamental de conocimiento humano, es la escritura el método de registro histórico y científico por excelencia, en la educación es la forma más práctica de la evaluación docente y su diseño ha sido un proceso de evolución ligado fuertemente con el avance de las tecnologías.

El uso de la tipografía y la importancia que tiene en el diseño gráfico es prácticamente el poder que tiene para compartir y comunicar ideas, pues un diseño

tipográfico mal realizado o una tipografía más diseñada es sinónimo de lenta lectura, ruido en el mensaje y numerosos problemas, la tipografía de Calzón, las helvéticas, los tipógrafos de emigre, pizza dude y muchísimos afamados tipógrafos han encontrado diversas formulas de comunicación denominada por ciertos autores "micro diseño" el cual entiende los diferentes procesos mentales y mecánicos por los cuales el ojo humano y la mente que lo procesa pasan y experimentan a través de los textos para poder extraer el significado y retención del texto.

Muchos experimentos físicos mecánicos no llegan a entender como es que la lectura y movimientos del ojo llegan a comprender la lecturas sin embargo es una ciencia cierta la forma en la que se lee y parte de este estudio el procedimiento usado por la tipografía para definir el uso de negrillas, peso, tamaño interlineado y demás cualidades de los tipos para poder generar una mejor lectura y por ende una mejor comprensión del texto, los movimientos que el ojo humano genera al leer son movimientos rápidos y rítmicos llamados sacádicos<sup>13</sup> los cuales se intercalan con recesos o espacios llamados fijación, para los cuales es necesario también entender cuantos movimientos y puntos de fijación el ojo humano puede sostener en una lectura, el resultado de este experimento son las normas convencionales de la escritura, caligrafía y la tipografía citando ente tantas la cantidad mínima y máxima de letras por palabra, palabras por línea, puntos por letra y espacios ente las mismas, normas que no nacen de selecciones arbitrarias o gustos preferenciales de los tipógrafos sino de un riguroso estudio y comprobaciones científicas a lo largo de la historia que por su puesto pasaron desde el ensayo error, la lógica básica y actualmente al estudio y monitoreo computarizado del ojo humano en relación a la lectura y mucho mas interesante aun, sobre la comprensión de textos concretos y abstractos para entender de una forma mas profunda lo que significa la tipografía para el ser humano, es por eso que la selección tipográfica de un texto y la tipografía en si es tan importante en el diseño grafico y muchísimo mas en el entendimiento de las bases del diseño y la construcción del lenguaje.

---

<sup>13</sup> David Jury, ¿Que es la tipografía?, ¿What is typography? , Tipografía y Lectura (pag. 20)Editorial Gustavo Gili, SL. España, Bar. 2007

## 2.8.2 El diseño gráfico postmoderno

Durante finales de los años 70 el diseño moderno sufrió una pérdida de inspiración que parecía según los expertos del diseño una etapa condenada a la inspiración copia y plagio de los estilos “muertos”, una especie de máscara del pasado desde la cual se evoca los tiempos pasados, sin embargo, la ayuda e inspiración de los estudios de la arquitectura suponen que el diseño postmoderno nace desde la búsqueda de un nuevo estilo que se acople y responda a las masas. Diseñadores gráficos de distintas índoles convergen en la búsqueda de un diseño que rompa, les construye y reinventa el diseño desde la anarquía para defender los intereses de las masas la influencia de las culturas musicales como el punk y el grunge son fuentes de influencia directa al nuevo diseño, basándose en la burla y contrapropuesta de un diseño académico que no correspondía a las necesidades populares, un diseño que según Carson irradiaba innecesaria rectitud y rigidez, desde las retículas de composición inapropiadas, portadas de discos de punk y Grunge, revistas experimentales, estudios comerciales y revistas especializadas sobre los diferentes medios materiales y tecnologías del diseño, el diseño postmoderno nace respondiendo una insatisfacción hacia el diseño, y desde el diseño también existió en su punto un momento de oposición al naciente y anárquico diseño postmodernista.

David Carson populariza más que ningún diseñador anterior el descronstruccionismo a principios de los noventa, fue director de arte de la afamada revista de Ray Gun del año 1992 al año 1995 y desde ese entonces hasta ahora gran tallerista y conferesista del diseño a pesar de no ser diseñador académico, su historia se remonta en la práctica y en lo autodidacta, en el espíritu transgresor de burlarse de alguien o de algo, el postmodernismo del diseño gráfico se caracteriza por la afluencia de no diseñadores en el diseño, esto es un gran aporte al diseño y la revista Ray Gun era un gran lugar donde se exponían las obras de estos, un lugar también donde se consumaban como diseñadores quienes sin serlo mostraban las cualidades que a continuación serian las bases de lo que los escritores de la revista británica *Design* acuñan desde el año 1990 como

“Postmoderno”<sup>14</sup> entre otros escritores y editores que encuentran en el termino la forma de agrupar la nueva tendencia y estilo, en diferentes áreas como la arquitectura el término ya tiene su referente, sin embargo a finales de los noventa se usa el término de postmodernismo como un trazo confuso y semiabstracto de fugaces e hiperactivas líneas horizontales en su diseño composición y disposiciones como lo afirmaba la revista *Begininig Postmodernism*<sup>15</sup> dentro de la arquitectura se encuentran dos grandes hitos según el criterio de Jenks<sup>16</sup> la demolición del condominio modernista de Prutt-Igoe en St. Louis (Missouri) como la muerte del modernismo y la aparición del pilar del polémico edificio de Michael Graves, ganador de un concurso en Portland año 1982 como el primer monumento de la arquitectura postmoderna.

El uso de la tipografía minimalista y también el uso excesivo son parte fundamental de las bases del postmodernismo, diseños como los de Dan Friedman<sup>17</sup>, Wolfgang Weinggart, April Greiman, Wili Kunz Christopher Radl. Valentina Grego<sup>18</sup> proponen desde la composición de la tipografía una nuevo diseño, posteriormente el uso de nuevas tecnologías por parte del diseño Grunge y lo hecho a mano por parte de las tendencias Punk generan una idea de que todo el mundo puede ser un diseñador y es lo que hace del diseño postmoderno una tendencia llamativa y nuevos conceptos, el uso de tecnologías de diseño y la tecnología como parte del diseño, uso del collage y la influencia de culturas como la japonesa, el arte retro, la influencia directa de la música, es una de esas joyas del arte y la conjugación de dos mundos el trabajo de Novilla Brody en una doble página de la página *The Face* n23, donde ilustra y compone el diseño para el grupo *Kraftwerk* quienes a su vez utilizan artes y diseños de grandes exponentes contemporáneos y referencias como El Lissitzki<sup>19</sup> para la imagen de sus discos, la unión de la cultura popular, la sobre referencia y composiciones, colaboraciones y a su vez la critica, sátira e ironía son parte fundamental de este nuevo estilo que nace y desde entonces hasta la fecha es el estilo de diseño actual mas prolifero y

---

<sup>14</sup> Rick Poynor, *No mas normas Diseño gráfico y posmoderno. No more rules.* Orígenes. Editorial GG México, Barcelona España (pag 61, 63 ) 2002.

<sup>15</sup> Ídem, (pag. 15)

<sup>16</sup> ídem (pag. 19)

<sup>17</sup> ídem (pag. 21)

<sup>18</sup> ídem (pag. 28)

<sup>19</sup> (pag 71 )

usado por los diseñadores de todo el mundo, es a su vez un estilo que todo lo contrario de ser exclusivo incluye a propios y extraños dentro de si, es un estilo que rompe reglas y a su vez las afirma, que destruye para construir, reflejo de una sociedad decadente y rápidamente cansarle, un estilo que se amolda a todo y a la vez que impone.

## 2.9. EL DISEÑO GRÁFICO EN LATINOAMÉRICA EN EL SIGLO XXI

Son muchos los referentes del diseño gráfico en Latinoamérica se podría hablar de más de medio siglo desde los países más grandes hasta los mas pequeños de este grupo de 20 países ubicados entre el Norte al Sur del continente americano, es un grupo de países con muchos exponentes a través del diseño, el aporte del diseño gráfico latinoamericano no solo deslumbra el entorno local, sino el mundo entero, desde el primer momento en que los colonizadores portugueses y españoles llegaron a compartir e imponer su industria, lectura y forma de vida, el diseño. Desde un principio no llamado como tal, crece y pone en evidencia las maravillas que se revelan como latinos al mundo entero. Incluso Puerto Rico tiene el orgullo latino, algo que no pueden evitar a pesar de la tecnología y economía semejante a la del país anglosajón Estados Unidos; ser latino es algo de lo que todos los miembros de esta comunidad se sienten orgullosos de ser. Los países como Brasil, Venezuela, Argentina o México empezaron a desarrollar sus primeras imprentas que son consideradas avances tecnológicos frente a un despliegue de expedicionarios del arte e ilustración europea y que se pone en evidencia cuando se elaboran las primeras cartografías por las expediciones geodésicas, las expediciones religiosas de parte de la iglesia y el estado, importantes artistas como Albert Echouth, William Hades, Charles Landseer, Rugendas, Franz Post y Deberet<sup>20</sup> contribuyeron.

---

Rick Poyner, No mas normas Diseño gráfico y posmoderno. *No more rules*. Apropiación. Editorial GG México, Barcelona España (pag 71 ) 2002.

Posteriormente la actividad humana y el desarrollo tecnológico producido en la revolución industrial y más tarde con la finalización del siglo XIX, dio paso a una nueva revolución en la creación humana y las artes como tal.

## CAPÍTULO III

### 3.1 EL GRAFFITI ARTÍSTICO EN LA CIUDAD DE QUITO

Es difícil encontrar un registro exacto sobre las primeras expresiones artísticas realizadas en la ciudad catalogables como graffiti, lastimosamente el registro de los años 90 es muy pobre y solo se lo puede encontrar en registros escritos como el libro de Alex Ron<sup>21</sup>, el cual claramente expone un graffiti poético, contestatario en prosa y de choque, con temas netamente políticos, otros existenciales, humorísticos y otros hasta musicales, todos nacen desde la sombra, el anonimato el vandalismo y la protesta, gran mayoría de los Quiteños recuerdan sus frases desde hace años, sin embargo la búsqueda que nos compete es sobre graffiti llamémoslo "artístico" mejor conocido por los grafiteros, o escritores de Graffiti locales como *Writing, del Getting Up*<sup>22</sup>, el graffiti elemental parte fundamental de la cultura del Hip Hop, hablamos del graffiti de la escuela de nueva York de los años 80 y finales de los 70, sinónimo del *Lettering*, el arte de adornar letras con estilo, de la fe el nombre<sup>23</sup>, de la severidad con la que se estudia la tipografía<sup>24</sup> escuela del estilo salvaje y la libre apropiación de espacios a gran escala, para entenderlo aun mejor podemos citar la definición mas simple y objetiva que dice que graffiti es una composición pictórica basada en la escritura a mano y pintada con spray sobre una pared u otra superficie<sup>25</sup> (*a pictorical composition base don handwriting and sprayed on a Wall or other surface*), no existe aun un libro o una fuente bibliográfica netamente relacionada al *Graffiti Writting* en Ecuador, lo mas cercano es la publicación *Arte Bastardo* realizada por industrias neural<sup>26</sup>

---

<sup>21</sup> Alex Ron, Quito una ciudad de Graffitis, Editorial Conejo, (pag. 132) 1994

<sup>22</sup> Craig Castleman, Getting up, Preface, Mit Press, USA, NY. (pag. xi) 1982

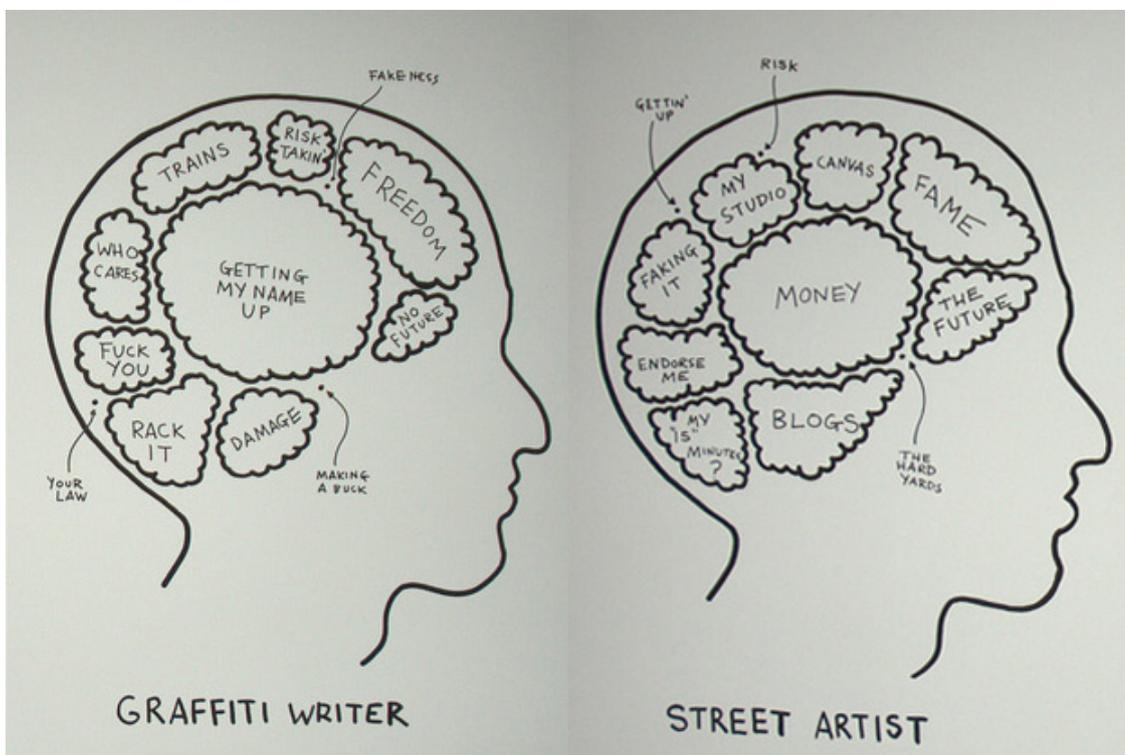
<sup>23</sup> Norman Mailer, Jon Naar, The Faith of Graffiti. The Faith is the name, Paw Publications., 2010

<sup>24</sup> Martina Flor, Guisepe Salerno, Lettering Vs. Calligraphy URL: <http://ilovetypography.com/2013/02/13/lettering-versus-calligraphy/#more-13706>. Marzo 2013.

<sup>25</sup> Sandrine Pereira, Graffiti, In the begining, graffiti, definitions. Silverback Books, USA, NY., (pag 9) 2005

<sup>26</sup> Luis Fernando Auz, Arte Bastardo. Breves apuntes desde la calle. Imago publicidad, Ecuador, Quito, 2013

enfocada al Street art y el *graffiti Rating* en conjunto, el Street art a diferencia del Graffiti *writing* o los escritores del graffiti cuya técnica prima y casi idolatrada es el uso y control del spray,<sup>27</sup> los artistas del Street art suelen usar reglas, rodillos, plantillas, cuadrículas, pincel, brochas y muchas técnicas comúnmente dejando de lado el arte del control del aerosol, por lo tanto en esta investigación cabe notar que dejaremos de lado el Street art o post-graffiti<sup>28</sup> para atender al Graffiti Writing o Escritores de Graffiti.



**Figura 1 <http://sites.psu.edu/alm6025/tag/street-art/Lets Get Down to bussines, caricatura que critica la diferencia marcada entre los objetivos de los escritores del graffiti y el Street art.>**

<sup>27</sup> Scape Martinez, *Graffiti 2: Next level graffiti techniques, Can control Techniques*. Impact Usa, LA 2011, 128 pags (pag. 56)

<sup>28</sup> Ez, Blog, *New York Graffiti, Street art vs Graffiti*, URL: <http://tag-line.blogspot.com/2007/04/evaluations-debates-and-comparisons.html>, 14 Abril 2007.

Entre los artistas más antiguos, referentes indispensables del graffiti en Quito no se puede dejar de estudiar el caso de Jasón, Bolívar Vega, artista al cual se va a tomar como el referente más activo y más antiguo del Graffiti Quiteño y local, una fotografía publicada en el Internet con fecha del año 1999 data de uno de los graffitis registrados más antiguos de la ciudad<sup>29</sup>, se va a utilizar esta como la referencia registrada más antigua y publicada en Internet.



**Figura 2 "Primer grafo" foto publicada en Flickr por Bolívar Vega el 16 de Septiembre del año 2009.**

Según Bolívar Vega, conocido como Jasón, este es el año, a su regreso de Europa las influencias del graffiti internacional le abrieron la visión y vocación de seguir al spray como su técnica de expresión artística por excelencia; nació en Atuntaqui, un pueblo norteño Imbabureño a dos horas de la capital del Ecuador, estudió

---

<sup>29</sup> Mi primer grafo 1999, Bolivar Vega URL:  
<http://www.flickr.com/photos/jasongraffitieuador/3926674121/in/photostream> Septiembre 16 2009.

diseño gráfico en el Instituto de Artes Visuales Metro, por lo que sus primeras obras artísticas de graffiti se encuentran en Quito.

Durante los últimos 10 años el graffiti al cual llamamos artístico viene multiplicándose y evolucionando en forma exponencial y en gran manera se debe a los eventos internacionales y locales que han hecho desarrollar esta cultura, desde el año 2004 el crecimiento de agrupaciones y actividades artísticas han crecido en tal manera que se puede hablar de que 10 años después los eventos de graffiti se dan prácticamente de uno por mes a uno por semana, eventos barriales y locales mueven el graffiti de forma nunca antes vista y no solo se refleja en la cantidad, sino en la calidad de sus trabajos.

Según Argenis Reyes, propietario de Sellar, marca de pinturas en Spray e importador de Montana Ironlak, pinturas en spray dedicadas al graffiti, en los últimos cuatro años el crecimiento de ventas de sus productos es impresionante, al año se venden aproximadamente dos container de Spray importado. Empezaron a vender el mínimo de compras en el año 2007 y para el año 2010 no sólo se abastecía un container sino dos al año, esto se debe según él a la promoción artística y la cabida al artista nacional del graffiti que diversas instituciones privadas y publicas logran cada vez con mas afluencia.

Según Xavier Calderón "SIP" el primer evento denominado "Caída y limpia" efectuado en el año 2008 la cantidad de visitantes fue de 300 personas, en el año 2009 fue de 1000 personas y en el año 2010 asistieron más de 4 mil personas.



Figura 3 “Simón Bolívar Moderno”, Diseño por Starmanfunk.

DEL VIERNES 2  
AL LUNES 5 DE ABRIL  
VIDEOS / MUSICA / MURALES EN VIVO  
EXPOSICIONES TALLERES Y CONFERENCIAS  
GRATUITAS

# QUITO-ECUADOR SUDAMERICA GRAFFITIMEETING 2010



SENK - INSTK - TUK - APL - BAIN - SANER - CAUS - EMEESE - JEREOS



DYAZ - CAPESE - PHYSE - DEAR - DOSE - ROE - AMED - DEMARS - DEM



YURIKA - ECKS - ZAS - CAZ - VEKT - ODIO - DEIMOS



ANTISA - NADA - YSEK - JEINST - BOSTER - FUSTAR



SNOB - CABE - NERF\*



DOES - BINHO\*

BAD 6 - DEFY



CORTES



JASON - DIKER - SPLASH - PNTKR - PIN 8 - STARMANFUNK - SKIPY  
SENIKZ - SMOK - RMNOBY - CRISPO - ENAONE - ESTONE - JOINSBACK

INFO:  
masterfunkycrw@hotmail.com  
(593) 95809 914 - (593) 96501 425  
(593) 2 2431 041  
\*ARTISTAS POR CONFIRMAR



URBAN HOUSE

Bombingscience.com



WWW.SUDAMERICA2010GRAFFITIMEETING.BLOGSPOT.COM

Figura 3 Cartel de invitación de SGM 2010, Diseño por Starmanfunk.

Se puede también ver que la presencia de artistas de fama internacional han visitado al Ecuador desde muchos años atrás y de cierta manera esto ha sido también parte de la influencia al graffiti nacional.

Los artistas Hoy y Nosm (Estados Unidos) han visitado al país en varias ocasiones, en el año 2006 en un viaje personal e investigador pintaron en los muros exteriores de la Universidad Politécnica Nacional, el 8 de junio del año 2010 participaron como expositores de la 1era. Bienal Nacional de Gráfica y Comunicación Visual Universidad Tecnológica Equinoccial / UTE Salinas Chacana, durante la exposición realizaron varias piezas en Guayaquil y Quito con los colectivos Master Funky Crew y Quito Mafia, este tipo de expresiones artísticas en la ciudad motivan a los ejecutores del graffiti según relata Galo Striker un artista miembro del colectivo MFC a través de las entrevistas a expertos, pues hacen ver a los grafiteros que la posibilidad de ejecutar obras de gran calidad solo dependen del ejecutor y su motivación personal.

Desde el año 2008 Festivales internacionales como DETONARTE han atraído a muchos de los exponentes latinoamericanos del Graffiti a Quito, uno de los objetivos de este tipo de eventos es exactamente motivar al artista local a desarrollar su arte a la medida de sus congéneres latinoamericanos, Organizado por Luis Auz nacido en Tulcán, DETONARTE fue un hito en el cual los exponentes artísticos convergen para aprender el uno del otro e impulsarse a proyectar más y mejores muros, replica del festival internacional DESFACE el cual reunió a participantes latinoamericanos como también ecuatorianos donde se han medido las capacidades artísticas de los quiteños y definitivamente las experiencias dieron luz a una nueva generación de proyectos artísticos en Quito.



**Figura 4 Starmanfunk Ecuador, Mr. Dany, Peeta (Italia) y Rmnoby (Ecuador),  
evento Gods of Paint. 2009**

Tal como sucedió a principios del desarrollo industrial y gráfico en los pueblos sudamericanos, la aparición y convergencia de grafiteros de distintas latitudes en la ciudad de Quito han generado un punto de desarrollo y desenvolvimiento más fuerte y más sólido en la ciudad, las evidencias de este procedimiento es visible y palpable, a raíz de la venida de “Peta” y “Mr. Wany”, Italianos, invitados al evento “GODS OF PAINT” en la ciudadela Mena 2 al Sur Oriente de Quito, generó un ambiente de exigencia según lo afirma el artista Guayaquileño Wilton Gómez perteneciente al colectivo MFC, debido a que el uso de materiales locales, muy diferentes a los materiales profesionales que acostumbramos a ver como materiales casi mágicos que solitos hacen tremendos murales en Europa y Estados Unidos, no ha sido el material sino el artista detrás de él, es parte de la ruptura de un estigma y barreras invisibles que el artista local encontraba como justificación de una práctica mediocre de su arte, no hablamos de un arte mediocre por falta de talento, sin embargo el conocimiento de técnicas del uso del spray son cosas que hacía falta en Quito, tal como sucedía siglos atrás en la imprenta y el diseño gráfico nacional, a falta de conocimientos técnicos de ingeniería de la impresión y la diagramación, es la globalización la que auspiciar gratuitamente el desarrollo visual del artista y diseñador quiteño, ya que años atrás era necesario salir del país para poder ver cómo y con qué es que se efectuaban los murales de las revistas, afirma JASON, Bolívar Vega.

Esta desmitificación de que el material es la razón de la gran diferencia estética entre Europa y Quito fue rota en este evento, “WANY”, miembro del colectivo HEAVY ARTILLERY conversaba con “STARMANFUNK Y NOBY” en dicho evento y uno de los temas que afirman haber sostenido fue exactamente el uso del spray, según “Starmanfunk “el aporte de “Wany” en dos horas de trabajo fue muchísimo MÁS importante que cinco años de práctica y descubrimiento autodidáctico sobre la técnica, el mural ofrecido en dicho evento es el resultado y evidencia de dicha conversación, “El uso de pintura fluorescente y transparencias, diluir el spray con laca transparente, combinar colores dentro del spray y el uso de papel a manera de estabilizador de la línea entre la boquilla y la lata son adelantos tecnológicos que se hiciera saltar años en la evolución gráfica del diseño del graffiti en Quito, eso solo se podía haber aprendido de boca a boca, estas técnicas comúnmente estereotipadas como trampa en el graffiti son imposibles de encontrar en el internet o en libros”.

SEIS DEDOS, artista chileno del STREET ART (Término que se aplica al trabajo del graffiti), fue según Xavier Caderón uno de los primeros artistas internacionales en

compartir las técnicas avanzadas de la ilustración en el spray, disparar el spray boca arriba para utilizar la mínima cantidad de tinta y más aire como método de afinar las líneas, son los primeros indicios de que el spray como se lo había concebido, era una técnica muchísimo más rica en las posibilidades de su práctica, y esto cambió directamente el estilo y el diseño de su graffiti, pues el diseño de su tipografía nacía de las posibilidades y limitantes técnicas pues nadie hace un boceto de algo que jamás va a poder dibujar en la pared.<sup>30</sup> Y así sucesivamente la aparición y reaparición de diferentes tipos y estilos de escritores y artistas del “Street Art” en la ciudad de Quito fueron mejorando y evolucionando el graffiti visualmente, muchos colectivos empezaron a compartir su trabajo con los miembros de los colectivos encargados de la realización de ciertos eventos, sin embargo la presencia de los grafiteros colombianos, y venezolanos durante y después de los eventos es en donde en realidad empiezan las escuelas de formación práctica de los más afortunados artistas locales que pudieron compartir y aprender de los artistas que esporádicamente aparecían en Quito, en el mejor de los casos, eventos como DETONARTE no solo ofrecían los eventos como parte fundamental de su festival sino también han brindado charlas y conferencias donde los diferentes artistas invitados han compartido su experiencia con los artistas quiteños, en el año 2010 el grupo Toxicómano de Colombia expuso su experiencia en el diseño de la ciudad, y hablaban del diseño gráfico y su aporte a la ornamentación de Bogotá, Cali y Medellín como objetivo secundario de su procedimiento visual, sin embargo el objetivo principal era el de informar, criticar y proponer a través del uso y apropiación de los espacios públicos como medio de difusión masiva, el artista “Buitronik 2013” procedente de la ciudad de México expuso desde otro aspecto el diseño gráfico directamente invertido en el graffiti como una forma de componer murales más fuertes y a veces chocantes para llamar la atención y expandir expresivamente los gustos, sueños y pensamientos mas abstractos del artista como otro tipo de aporte a la ciudad.

En años posterior el Colectivo MFC organiza la primera conferencia Latinoamérica de Graffiti en Quito, dedicado única y exclusivamente a los escritores de graffiti sin ánimo de excluir al Street Art sino como una forma de fortalecer el graffiti elemental que parte de la cultura Hip Hop. Xavier Calderón, organizador directo del evento con la ayuda de Edwin Yandún, Israel Haskel, Bolívar Vega y Jorge Calderón, más el Municipio de Quito como ayudantes directos del evento y facilitadores de espacios para su difusión y ejecución, permisos y materiales, el auspicio de TROPIBURGER, Pinturas SEYER,

---

<sup>30</sup> Entrevista a MFC y expertos, dirigida por Jorge calderón en la ciudad de Quito, diciembre del año 2012.

ECUACOLOR, y la difusión estratégica de revistas de graffiti internacional como Graphotism, Fatcap, y Bombing Cience de Estados Unidos, Rincón de las boquillas de España, y la revista Objetivo de Colombia, permitieron que el evento que con recursos económicos limitados logró convocar a los grupos más representativos de Latinoamérica como CMS de Venezuela (Cumbia Mambo y salsa) con sus representantes como APE, SENK, ISONECK, los dos colectivos más importantes del graffiti peruano DMJC representado por FOG, DAME Y PÉSIMO, sus colegas Da2C (DADOS CREW) formados por los artistas más internacionales por así decir de Perú representados por JADE, artista contemporáneo cuyas obras se encuentran expuestas en Alemania, Estados Unidos, Holanda, Francia, en grandes museos y participante de exposiciones colectivas como MIAMI BASEL organizado por el HSBC BANK entre otros, “BASIK Y PHYSE” los artistas del graffiti 3D más representativos del graffiti latino cuyas obras se encuentran expuestas en Londres y Alemania, miembros del jurado calificador del RAP AL PARQUE, evento celebrado en Bogotá a la par de ROCK AL PARQUE como los eventos más grandes de Sud América, la presencia de “DÉCOR Y DOSER”, artistas cuyos diseños gráficos se encuentran en la línea de ropa Dunkenvolk, Tensor y Converse de Lima, artistas que junto con sus homónimos “DMJC” (Dedos manchados en la jungla de concreto) han confeccionado prendas de vestir de distribución mundial y ornamentado tiendas en lo largo y ancho del Perú.

De Chile y Brasil llegaron al Ecuador artistas como “ACME” Organizador del MEETING DO FABELA, evento que con la ayuda del municipio de Río de Janeiro intentan adornar las fachadas de las casas de las favelas de Copacabana Pavao y Pavonsiño con el fin de comunicar y mejorar el espacio de las favelas, proyecto social cuyo resultado ha permitido el desarrollo artístico de las favelas, potenciarlos como sitios turísticos y mejorar el estado estético de tan pobres lugares.

En años posteriores MFC organiza distintos eventos en los cuales se invita a “LAS TURRONAS CREW DE CHILE”, el primer colectivo artístico de Latinoamérica con la ayuda logística del Distrito Metropolitano de Quito, institución que financió el viaje y hospedaje de las tres jóvenes artistas “ANTISA”, “GIGI” y “MONA” quienes son hasta ahora ejemplo femenino del graffiti en la región según afirma Renata Arboleda, coordinadora del Área de Inclusión y género del Municipio de Quito, gestora y organizadora del evento, la inclusión de género es fundamental en el graffiti, un mundo en el cual lastimosamente las mujeres aún no se encuentran involucradas a pesar de su mensaje y sensibilidad.

En años posteriores y siguiendo la historia del graffiti aparecen en la escena de Street Art local artistas femeninas como Cristina Pozo, conocida como “CRISPO” miembro de MFC ex estudiante de la Universidad Israel y actualmente diseñadora en la Agencia PUBLICIS de la Ciudad de Quito, Belén Jaramillo, ayudante de Cátedra del famoso profesor pionero de las artes gráficas del Ecuador Eduardo Villacís, Decano de la Carrera de Artes Plásticas de la Universidad San Francisco de Quito conocida como “BELÉN BIKE”, su compañera de carrera BUDOKA. Las ex estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Metropolitanos de Diseño de Quito las artistas plásticas “MOE y BEGO” quien han realizado diversas exposiciones y han incurrido en el graffiti dentro de eventos y como una plataforma de exhibición de sus diseños.<sup>31</sup>

Actualmente existen centros y talleres de capacitación y desarrollo de artistas como el Centro Cultural Industrias Neural ubicado en la calle Colón y 6 de Diciembre de Quito, auspiciado en parte por el Ministerio de Cultura y desarrollado por Luis Auz, Luis Gavilánez, Gabriela Racines entre otros, proyecto que pretende fomentar las artes en Quito, capacitar a los artistas locales y generar un espacio para exhibir el Street Art, diseño independiente y el graffiti en Quito.

Existen también locales comerciales dedicados única y exclusivamente al spray, tal como en las ciudades cosmopolitas, como “OCTOPUZ GRAFF”, tienda de graffiti dirigida por “ENAONE” (Luther Delgado), graffiteros que empezó importando materiales dedicados al graffiti como revistas, sprays, marcadores, ropa y objetos afines a la cultura, este negocio se ha extendido con dos sucursales: En el barrio San Carlos al norte de Quito y su matriz en el Centro Comercial Caracol al Centro de Quito, según Luther es posible abrir un local en el sector de la Marín pues la demanda de productos dedicados al graffiti crece con el tiempo y dos locales ya no son suficientes. Existen locales de diseño independiente y graffiti como MESS KLAN que funcionan también como centros de talleres relativos al tema, dirigida por “JOINSBACK Y VERA”, artistas del Graffiti y Street Art Quiteño.

Incluso en tiendas como Manhattan, (tiendas dirigidas a la moda HipHop, locales ubicados en el Centro Comercial Caracol y en el área conocida como “Ipias Americano” al sur Centro de Quito) es común encontrar pintura en spray expandida entre la ropa y zapatos.

---

<sup>31</sup> Luis Fernando Auz, Arte Bastardo. Breves apuntes desde la calle. Imago publicidad, Ecuador, Quito.

Sin embargo uno de los posibles indicadores implícitos del desarrollo y popularidad del Graffiti en Quito es el crecimiento de la Tienda CHOCLOPARRÉ que comenzó siendo en un principio la bodega de stock de la empresa Seyer Industries, empresa relacionada con la ferretería y materiales de pintura, cuyo producto de pintura en spray se involucró directamente con la escena del graffiti, en un principio auspiciando eventos como Gods of paint y posteriormente Sudamérica Graffiti Meeting, creadores del primer grupo de grafiteros auspiciados por Seyer, el SEYER PRO TEAM<sup>32</sup> conformado por parte del colectivo Master Funky Crew, actualmente la tienda CHOCLOPARRE es la tienda de pintura en spray especializada en graffiti más grande del Ecuador, vendiendo al año 2 contenedores marítimos de pintura en spray importada de China y Barcelona España una cantidad promedio de 30mil kilogramos de spray, o alrededor de 32mil unidades de pinturas en spray anuales según Argenis Reyes, propietario de la empresa, cantidad que es vertida en las paredes de Quito en sus 50 kilómetros de longitud cada año y cada vez creciendo más.

### 3.2 El arte urbano

#### 3.2.1 Definición de Arte:

Arte (del latín *ars*) es el concepto que engloba todas las **creaciones** realizadas por el ser humano para **expresar una visión sensible** acerca del mundo, ya sea real o imaginario. Mediante **recursos plásticos, lingüísticos o sonoros**, el arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones.

Por lo genera si alguna vez nos preguntamos si algo es arte no lo es.<sup>33</sup>

En el pasado, la serie pictórica se inscribía en la búsqueda de las grandes totalizaciones que pretendían describir, descubrir, develar, poner de manifiesto, reconstruir y re-crear el orden del mundo. En cuanto representación y reflejo de la Naturaleza o de Dios o del Hombre, la obra de arte se trascendía a sí misma y encontraba su legitimidad fuera, en el mundo.

La modernidad, en cambio, instauró la autonomía absoluta de la obra de arte y su ruptura evolucionó en esa perspectiva hasta que Cezanne declaró: “La naturaleza está dentro del cuadro”. La obra de arte contemporánea construye así

---

<sup>32</sup> Skipy MFC, Seyer Pro team, video <http://www.youtube.com/watch?v=uLVQpwL7by4>

<sup>33</sup> Sixto J. Castro, En teoría, es arte Una introducción a la estética, Introducción .Editorial san Esteban. España Salamanca.2005. 275 pag. (pag 9)

un espacio propio dentro del cual se protege y a la vez confina para crear una realidad nueva y otra. Esta separación con el mundo privilegia el aspecto contrario: la relación de la obra de arte con el pintor. Pero, atención: el pintor, al igual que el narrador, es distinto del autor. Solo existe en el acto de pintar. Es más el producto que el productor del objeto artístico. La obra de arte es el pintor y viceversa. El acto de pintar -en cuanto proceso de objetivación del pintor y subjetivación de la obra de arte- deviene en el fundamento del arte.

En el marco de este sentido del arte contemporáneo, la serie cobra una función distinta: la ratificación incesante del acto de pintar, la creación pura puesta de manifiesto y probándose a sí misma hasta el infinito. Si antes, la obra de arte adquiría legitimidad en cuanto producía el reconocimiento del Mundo, en la modernidad, esa legitimidad se gesta en facilitar, en evidencias deslumbrantes, el reconocimiento del Pintor cuya grandeza surge de su transparencia. ¡Ese es un Picasso! La serie es esa reiteración incesante del acto de pintar que potencia hasta la saciedad la identidad del Pintor.

### 3.3 Oswaldo Guayasamín Precursor del arte urbano, inspiración del arte Quiteño.

Oswaldo Guayasamín es considerado por muchos el mejor exponente de la plástica ecuatoriana, latinoamericana y mundial ya que logró plasmar en sus obras una temática gráfica y conceptual importante.



**Figura 5: Quito es milenario, Starmanfunk: graffiti realizado en la Plaza de Toros el 6 de Diciembre de 2009, Las fiestas de Quito celebraban las corridas de toros españolas y el Parque Isla Tortuga era durante muchos años centro de reunión de los jóvenes quiteños para celebrar la fiesta de la fundación española de Quito, El colectivo MFC intenta con la serie de eventos "Caída y limpia" generar en el pueblo quiteño la conciencia milenaria y el verdadero significado de lo que significa ser Quiteño, caricaturizar a un Inca o un Quitus como superhéroe es para nosotros la forma de expresar que somos Quiteños, no yendo a la carnicería de Toros que se celebran todos los años en la ciudad, tradición española que no compartimos.**

Un cuadro de Guayasamín se reconoce en cualquier parte; es inconfundible. De esa manera se inscribe en las características propias del arte en la modernidad. Sin embargo, eso no es lo fundamental en el Guayasamín de la "Era de la Ira". La serie es un proceso de construcción del sentido a través de las variaciones o de la evolución de las expresiones de la figura que permiten captar la gama de las

emociones primarias y fundamentales de la condición humana y a la vez gestar un ritmo espacial, una melodía tridimensional -el espacio bidimensional del lienzo y el tiempo como movimiento plástico de la vida y del corazón. En otro nivel y la obra de Guayasamín implica una compleja dialéctica de lo moderno y lo arcaico, la serie introduce, en la construcción sinfónica de Guayasamín, la cosmovisión y la estructura estética rituales de los indios, en especial su sentido musical. Inscrito en la concepción del eterno retorno, el ritual pretende paralizar el tiempo para instaurar el absoluto; la restauración del Illud Temporis, anterior a la Caída; la reintegración de la particularidad en el Gran Todo. Pero, la modernidad del arte de Guayasamín impide una total ritualización.

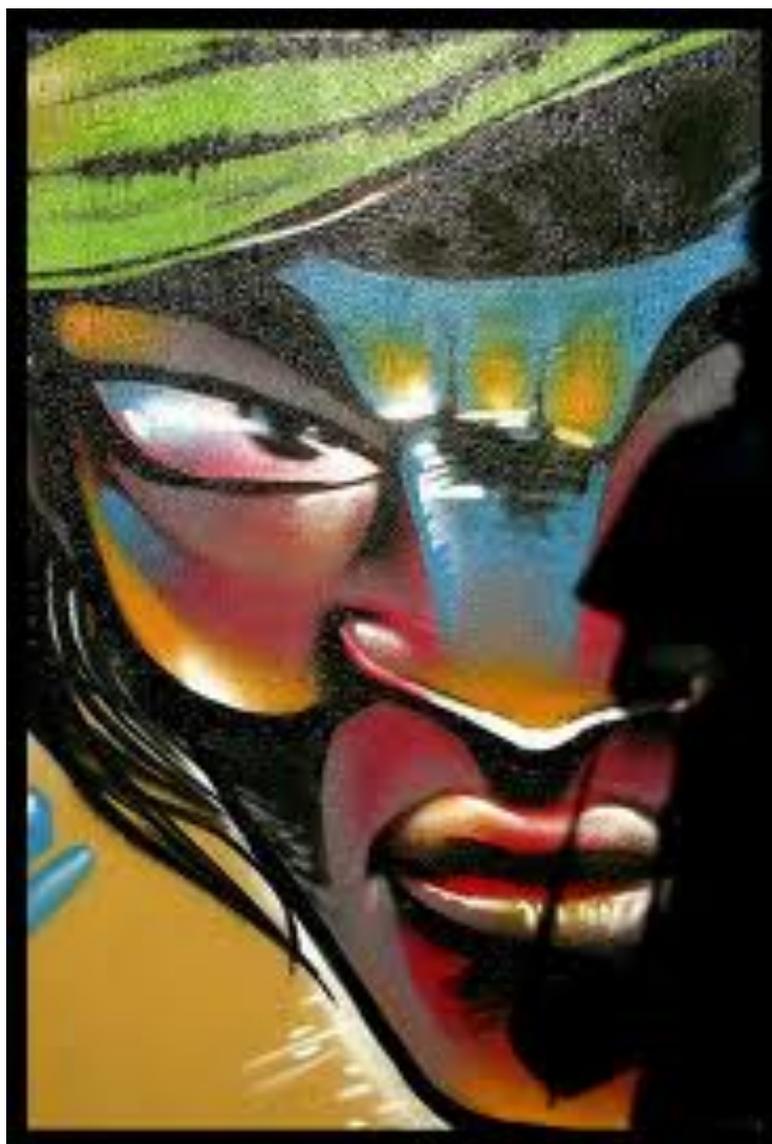


**Figura 6 Crispo y Starmanfunk, Mural Latinoamérica unida, Entrada al Túnel Guayasamín, homenaje al pueblo andino.**

La dialéctica de lo moderno y lo arcaico produce una síntesis nueva, una rica conjugación de la persistencia ritual y de la obsesión por la renovación: la reiteración que paraliza el tiempo como curso lineal pero lo reconstruye en la densidad y en la acumulación; el “tam tam” del tambor guerrero que se repite insistentemente, más sedimenta el sonido hasta formar grandes volúmenes pétreos que copan el espacio y lo amplían y magnifican; el ayayay interminable de las plañideras indias que cae en el pozo sin fondo hasta convertirse en el llanto que desgarrar. De hecho, a diferencia de la “Edad de la Ira”, la mayoría de los cuadros de esta fase circulan en colecciones privadas. Quedan muy pocos en el museo Guayasamín. El propio autor lo reconoce: sus compradores son aquellos que conforman el blanco de la ira de sus cuadros anteriores. Esa situación dificulta la reconstrucción de las series al punto que queda flotando la interrogante y la inquietud: (nos encontramos frente a auténticas series; es decir, variaciones de una imagen-tema que forman a la vez una continuidad melódica y una unidad armónica (O se trata de repeticiones ad infinitum validadas por la firma y el estilo) Esta diferencia expresa otra, decisiva: la presencia pública, abierta, casi monumental de la Edad de la ira frente al carácter más bien íntimo y privado de *Mientras siempre te recuerdo*.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup>Alejandro Moreano, *De la edad de la Ira a mientras viva siempre te recuerdo ¿culminación o ruptura?* (homenaje a Eduardo Guayasamin) *Kipus* Revista andina de letras. 11 (primer semestre, 2000) Universidad Andina Simón Bolívar, Corporación Editora Nacional, Ecuador. 1999.



**Figure 7 La ira del indio, Graffiti realizado por Starmanfunk Carnaval año 2010**

### 3.4 Tecno Culturas

Más nos comunicamos con nuestros amigos que con nuestros vecinos a los cuales casi obviamos, es decir, nuestros amigos pueden vivir a miles de kilómetros sin embargo al vecino que esta a pocos metros a veces ni los conocemos, El graffiti es una tecno cultura que sesga, selecciona y agrupa a sus congéneres, aficionados, fanáticos y afines a un grupo común, las tecnologías de la comunicación han creado un espacio de socialización en el Internet muy grande y muy valioso, un

lugar que reemplazaría a los vagones de los metros y las bancas de los parques, la red, el Flickr, los muros de Facebook, los blogs son ahora esos espacios donde se desarrolla, crece, se comparte y vive el graffiti.

La búsqueda eterna de disolver las barreras y apropiarse del espacio físico tiene su repercusión y un eco metafórico en las redes virtuales, pues a través de éstas hemos logrado recrear espacios de comunicación, asociación y desarrollo de la investigación, la cultura y el conocimiento humano aprende, lamentablemente de la Internet, sabemos que los recursos subidos y localizados en el Internet son muchas veces fuentes desconfiables sin embargo forman parte de la cultura viva de las ciudades, podemos ver esto en el día a día, un tipo en la calle con su teléfono celular conectado al internet es suficiente herramienta de investigación cuando desconoce el nombre de una calle, quiere localizar la pizzería más cercana o quiere conocer a escondidas el tema del que todos están hablando y pasar de total ignorante a un conocedor completo de un tema, solo basta poner la idea en el buscador y en seguida tenemos un mundo a nuestras manos, si, esto es un saber de todos, el internet es lo que Hideaki Anno llama la instrumentalización y complementación de la mente humana en la afamada serie de animé japonés Neón Génesis Evangelion<sup>35</sup> en un futuro donde la realidad y la fantasía casi no conocen límites, no muy lejano de este futuro, los blogs y el internet han sido una muy buena forma de socializar el arte del graffiti en todo el mundo, criticado por unos, alabado por otros, el graffiti ha pasado del anonimato a crear súper estrellas<sup>36</sup> juveniles, muchos de los artistas en el mundo entero poseen páginas web a como de su portafolio, es una buena forma de dar a conocer al mundo su trabajo y estas páginas a diferencia de Art Crimes<sup>37</sup>, una página simple de fondo negro, carente de diagramación y ausente interactividad consolidada como la página más importante de graffiti en el mundo por diversos artistas, su organizadora, quien

---

<sup>35</sup> Kazuhisa Fujie, Cocoro Books, Martin Foster, Neon Genesis Evangelion the unofficial guide, Why is Genddo's real reason for promoting the Human completion plan?., DH publishing,

<sup>36</sup> Ez, Blog, New York Graffiti, Street art vs Graffiti, URL: <http://tag-line.blogspot.com/2007/04/evaluations-debates-and-comparisons.html>, 14 Abril 2007.

<sup>37</sup> <http://www.graffiti.org/>

por motivos de seguridad y pedido personal no se puede nombrarla, llegó al Sudamérica Graffiti meeting y ha mostrado la colección de fotografías de Graffiti más grande del mundo, la podemos encontrar en la red y ha sido objeto de investigación del FBI debido a los daños ocasionados a la propiedad privada por los artistas que aparecen en la pagina, nos cuenta la importancia del Internet en el graffiti, se empiezan tomando en cuenta los primeros trabajos de Martha Cooper y Henry Chalfant<sup>38</sup> quienes son los primeros recopiladores fotográficos del fenómeno del graffiti en Nueva York, en un principio libros como Subway Art y ahora la Internet, el graffiti necesita ser visto y no importa el medio que se utilice para lograrlo, las redes sociales son el mejor espacio y momento para hacerlo, existen aproximadamente 445 páginas web relacionadas al graffiti y prácticamente cada artista posee desde blogs hasta sitios y portales webs como el del holandés DOES<sup>39</sup> que posee todos los aspectos del Internet 2.0.

### 3.5 Ciber cultura

Historiadores y sociólogos hay reunido las conclusiones sociales, técnicas y políticas de varias disciplinas a fin de entender como funcionan determinadas tecnologías, de las bicicletas a los tendidos eléctricos. Repartiendo la causalidad en todo el sistema , localizando factores causales en componentes tanto tecnológicos como sociales<sup>40</sup>, evitaron el reduccionismo de los primeros debates sobre determinismo tecnológico.

---

<sup>39</sup> Martha Cooper y Henry Chalfant, Subway Art, Thames and Hudson, 25th Hardcover anniversary Edition, Singapur, 2009. 128 paginas.

<sup>39</sup> <http://www.digitaldoes.com/>

<sup>40</sup> Stanley Aronowitz, Barbara MArtisons, Michael Menser Tecnociencia y cibercultura. Paidós. España 1998. Pag 21

### 3.6 Culturas urbanas, el graffiti

En otro espacio de la práctica discursiva irrumpe el movimiento espontáneo de la cotidianidad que se vive como lugar privilegiado del deseo, donde se articula un permanente intercambio entre lo real y lo imaginario. Es aquí donde ubicamos la escritura de los graffitis como marcas desacralizadoras del texto social; marcas que alteran la fisonomía de la ciudad y que implican «la transformación que sufre un campo al entrar en contacto con el impulso de un elemento extraño o foráneo ... que atraviesa y redefine un dominio institucional». En los límites que señalan mecanismos referidos a la constitución estatal en su relación con el poder, es posible ubicar al graffiti como un discurso contrario, «extraño», que evidencia en su gesto una materialidad generadora de sentido: la mano que al recorrer la ciudad es acompañada por el desplazamiento corporal que asalta espacios no destinados originariamente a la palabra, la letra que imprime en el horizonte urbano la energía de su gesto al fijar, aunque solo sea temporalmente, las huellas de lo popular, las huellas de un sujeto en movimiento.

El sujeto desplazado, casi en fuga, que se mueve en la búsqueda clandestina de espacios que fijen su escritura, se encuentra, sin embargo, atrapado en su propia marginalidad, imposibilitado de atravesar la «puerta»: un aplazamiento que me interpela en una lectura que tampoco tiene acceso a esa llave. Dónde se esconde la pérdida de lo que nunca existió. Posiblemente en las palabras que fijan esa ciudad escriturada, en el proyecto mismo de cruzar el límite.

Nos parece ver en el graffiti un mecanismo que se combina con la metáfora del milagro: una escritura que inesperadamente aparece para ser borrada en corto tiempo, como si sus mismas condiciones de existencia la situaran en los márgenes de un territorio configurado desde mecanismos de ocultación y anonimato que anulan la barrera entre el carácter urgente de su escrito, el y el deseo de poder y de discurso que reordena los límites del mapa urbano: interior-externo, centro-periferia, público-privado. Parece estar de por medio un proceso de reciclaje

como expresión de un sentido vital en que el habitante de la ciudad le devuelve una cierta funcionalidad a espacios vados para convertirlos en lectura portátil. Se busca analizar el proceso de escritura en cuanto enunciado en un medio que no tiene la estructura cerrada de un libro, y que implica un modo de escribir marcado por la exterioridad.

Para extenderse por los muros de la ciudad en donde «La denuncia política se abre a la poética y la poética popular se carga de densidad política. Diversos modos de rebelión se encuentran y mestizan la protesta... en la piel de la ciudad. “Esa idea del graffiti como tatuaje de la ciudad nos lleva a pensarlo como un modo de consignar la experiencia del límite, como escritura de una demarcación territorial de los diferentes grupos sociales, donde el sujeto anónimo de las calles hace sentir su presencia al hacer suyos los grandes espacios y estructuras de la ciudad”. Esta idea de reciclaje o refuncionalización de los espacios que configuran el cuerpo de la ciudad nos acerca a las reflexiones de Edward Said, para quien las posesiones de territorio implican un juego de correlaciones entre geografía y poder: Allí surgen los graffiti en la pulsión de una voluntad de llenar espacios vacíos e inhabitados y a la vez, de configurar nuevas entradas en el mapa social, estableciendo de esta manera, un reparto de territorios entre los diversos grupos, reparto que pone en juego estrategias de poder en el requerimiento de «mapear», de registrar sus filiaciones culturales. "El discurso establecido en nuestro caso el concerniente a las ordenanzas municipales- recurre, como ejercicio de función de apoyo, al orden, lo cual determina que la perspectiva semántica de enunciación se coloque en una posición que desconoce los puntos de vista alternativos. Este discurso, ubicada en el nivel de la lengua, apela a códigos de valores y verdades universalizados en la ficción que abarca el orden institucional en una totalidad simbólica. En las formas de representación del discurso que consigna el orden es posible advertir un doble valor cognoscitivo y normativo. El primero está conformado por la tradición que narra la posibilidad de una ciudad higiénica constituida en el deseo de saber y de poder, sostenida en una axiología correspondiente a unas ciertas obligaciones y prohibiciones:

Según Alex Ron: “Las normativas de la ciudad nos llevan a pensar la forma de diseñar la ciudad donde las culatas y fachadas de los inmuebles ubicados dentro

de las áreas de primero, segundo y tercer orden, deberán ser pintadas de color blanco; y los balcones, puertas y ventanas de madera con azul añil, vade o café, los elementos de hierro son de color negro o color original debidamente comprobado”.

Esta cita habla de una ciudad donde queda terminantemente prohibido alterar el diseño original de las fachadas mediante el empleo de pinturas, donde está de por medio velar por el aspecto estético en los rótulos de la ciudad y por el correcto empleo del idioma en los mismos, limitando el uso de locuciones extranjeras.

### 3.7 La cultura Hip-Hop en Quito

Existen diferentes historias sobre el Hip Hop en Ecuador, y en Quito muchas menos, es difícil encontrar bibliografía que nos hable de una cultura urbana subterránea que difiere entre cada localidad, cada distrito y cada parte de la urbe, desde el gansta rap, el rap de conciencia, el rap de fiesta, el rap rebelde y el rap que nadie oye, Existen Tesis sobre el origen del rap en Quito y la cultura del Hip Hop, cultura que nace en la década de los 80 en los barrios marginales de los Estados Unidos especialmente en el Bronx.

La estudiante Cristina Ahassi de la Universidad Latinoamericana Simón Bolívar en sus estudios sobre el Break dance y el Hip Hop Afirma que Hip Hop nace del intercambio cultural ente migrantes de los Estados Unidos y el nacimiento del videoclip en Ecuador con programas musicales norteamericanos como MTV y en Ecuador a inicios de los noventa los programas Video Show y Sintonizando<sup>41</sup>. Dentro de la industria cultural sin embargo estos programas transmitían lo que se conoce con el nombre de rap comercial, sobre todo el gansta rap de la costa oeste y el rap ligero de la costa este.

---

<sup>41</sup> Ortega, Alicia. "El graffiti entre la institución y la calle". Kipus: revista andina de letras. 3 (II Semestre, 1994-I Semestre, 1995): 61-70.



**Figura 8 Concierto de TNB año 1999 , sea precian Tags de Vatos locos en la Fachada del antiguo banco Filanbanco.**

En años recientes el Hip Hop Quiteño posee la influencia de distintas fuentes desde el Rap gánster y comercial a la cultura Chapatista y la revolución chavista la cual es promovida por los actores y miembros de las diferentes corporaciones como Sumak Causay ex miembros de la Comunidad Hip Hop del Ecuador, podemos hablar de los primeros exponentes del rap, o estilo musical de la cultura del Hip Hop, Dj Krisis conocido como “DJ DA beat” miembro del grupo Tzantza matanza<sup>42</sup> nos relata que los principios del rap en Quito se remontan a mediados de los 90 con la aparición de grupos como HHC y TNB; nos cuenta que Sir Jinx, era uno de los primeros grafiteros de Quito y “J Spook” otro de los exponentes de TNB, a veces pintaban con Contreras un guayaquileño activista del rap nacional actualmente residente de los estados unidos, son grupos que en su mayoría se encuentran activos casi 20 años después, en el año 2007 J Spook fallece en Los Ángeles debido a un cáncer cerebral, sus miembros en muchos de los casos guiaron los diferentes grupos de Hip Hop en durante los años previos al 2000. Por ejemplo, “DJ Krisis” forma parte de Tzantza Matanza, miembro del grupo Equinoxio Flow, grupo de Hip Hop del que nacen grupos de rap como De la Tribu, Zecta de los Reales Exponentes, Artífices del Verso y grupos de Graffiti

---

<sup>42</sup> Entrevistas a Expertos, David Vacas, conocido como Dj Krisis o Don D, primer Dj de Hip Hop del Ecuador, máximo exponente de la cultura del Dj en Ecuador según la revista 593

como Master Funky Crew cuyos miembros Jason y Starmanfunk formaron parte. Dentro del Hip Hop Ecuatoriano un video en la red <sup>43</sup> El rapero Contreras cuenta la historia del Hip Hop en Ecuador desde el año 1982 sin embargo la historia de Quito es diferente como “Dj Krisis” nos cuenta, los procesos sociales son diferentes como podemos ver, en Quito y Guayaquil las corrientes musicales son diferentes, en Quito las temáticas de las canciones están cargadas de crítica social y muy separadas al rap de fiesta y coros pegajosos, el Rap Hard core como se lo puede definir es el estilo que predomina en la Capital, no solo en las letras sino en el estilo en sí, el rap de Quito es mas puro, es un bombo y una caja, es simple pero la letra puede cambiarte la forma de pensar, es contestatario, es rebelde, critica la región, el estado , la moda, la envidia, y todo.

*La nota es que los guayacos llevaban la delantera por grabar profesionalmente pero cogidos de los huevos por las disqueras y no les tocaba de otra que hacer música comercial...acá en Quito se grababa en underground y eran las puteadas...*

Y eso es parte de la historia, un rap echo en casa, en los garajes, en las terrazas, con maquinas viejas y mezclando en casetes, “Dj Krisis” cuenta que para hacer una pista de rap grababan en las cintas de casete una selección de otra canción, esto es el sampleo, hoy en día se puede hacerlo desde diferentes programas donde el artista puede incluir muchísimos tracks o pistas sobre una canción y definir la calidad a cada uno, sin embargo como se hacia en ese tiempo el Hip hop según “Krisis” era de una manera muy artesanal y complicada, sin importar la complejidad sino con la finalidad de hacer cultura, afirma: *”Grabábamos el casete repitiendo ese pedazo de instrumental grabar...regresar cuadrar, grabar... etc. etc..*

*loopear en casete o sampler, luego en el año 1997 recién vino la etapa de producción ya con la computadora, ya se pudo hacer bases propias, antes del cool edit pro, que ahora es Adobe audición, o Reason.. antes todo era puro oído”.*

---

<sup>43</sup> Contreras Tv, Historia del Hip Hop en Ecuador.  
<http://www.youtube.com/watch?v=yLPS0OICR8g>

En el graffiti la evolución del rap es semejante, los temas van evolucionando en su técnica y llegan a presentar crítica social de una forma gráfica muy fuerte como afirma Bolívar Vega, en un principio como en todas partes del mundo el abuso de la tipografía que exalta el nombre del artista va tomando una calidad estilística fuerte y luego incorpora de poco a poco ilustración, fondos y crea mensajes, es lo que MFC pretende, ya no solo pintar o crear arte por el arte sino utilizar el vehículo como una puerta o una ventada donde la gente pueda entender el mundo y lo que pasa en el pero los medios convencionales ocultan.

De la misma forma según David Vaca, el Hip Hop Quiteño trajo su influencia musical directamente desde Estados Unidos pero le apporto su identidad propia, lo enriqueció y creo un propio sonido, sin embargo la industria musical como tal esta muy atrasada sin embargo mantiene el optimismo, ve en un futuro el apoyo de organismos culturales que ayuden a no dejar desaparecer y morir en el olvido a los cantantes de rap y que puedan vivir del Rap.



**Figura 9 TNB Sur Occidente de Quito 1996, Archivo David Vaca.**

### 3.8 El Colectivo MFC.

M.F.C es un colectivo artístico independiente formado por jóvenes con una experiencia de más de once años en muralismo y proyectos culturales-sociales con extensión a distintos lugares a nivel nacional



**Figura 10 MFC, Ilustración por Starmanfunk.**

Han trabajado en varios proyectos sociales como:

- Campaña por los Derechos de la Mujer y la Familia mediante murales urbanos
- Mural Emblemático contra la trata de personas
- Proyecto “Mía la Libertad, Mío el espacio publico”, cambio de nombres de las calles de Quito junto con Murales
- La integración de jóvenes vulnerables por medio de la coordinación del Mural “Parque Emblemático la Pulida”.

- El rescate de aéreas de esparcimiento públicas como son los parques, avenidas tanto en Quito, Latacunga, Atuntaqui y Guayaquil
- La campaña Identidad Ecuatoriana a través de murales en la ciudad de Guayaquil
- Campañas en conjunto con fundaciones para indigentes, prevención de drogas, alcoholismo, violencia y pandillas, entre otros que dan fe de nuestro trabajo siempre puntual, siendo su lema "Excelencia hasta en los detalles"

### 3.8.1 ¿Que es MFC?

MFC es un proyecto de graffiti con mensaje, propuesta en la que decidieron confiar las empresas privadas y públicas durante los últimos siete años, es un sueño personal que poco a poco se ha ido expandiendo, un proyecto que no solo busca generar cultura gráfica en un ambiente juvenil y de acceso universal como es el muralismo, sino que a través del mensaje y la práctica se logre calar en las fibras sociales de la urbe, nuestros murales lo comprueban e instituciones públicas lo han premiado.

La cantidad de murales, las invitaciones a participaciones internacionales y reconocimientos nacionales lo ubican dentro de uno de los grupos artísticos mas representativos de Latinoamérica y el mayor exponente internacional del Graffiti ecuatoriano, desde el año 1999 hasta el año 2013 sus muros han cambiado la forma de pensar y de leer el graffiti según afirma Xavier Calderón, pues la evidencia está ahí, si caminas a la Amazonas y Pereira, en el centro norte de Quito puedes ver el testimonio de este fenómeno, Un mural que habla sobre la trata de Órganos y al frente, sobre la pared del Municipio un mural que evoca a Eugenio Espejo, eso nunca antes se vió en Quito, el graffiti siendo parte de un desarrollo social tan cercano a las instituciones y con un mensaje tan cargado de significados y mensajes, muchas veces ejerciendo la autoridad de la comunicación a través del texto y la tipografía.

Esta es una de las razones porque han sido seleccionados en más de una oportunidad como representantes internacionales del Ecuador en *meetings* internacionales, a diferencia de el caso de “Steep” como ejemplo, artista del Street art, “el ganó como premio de un evento la participación en el evento, a nosotros nos han invitado por nuestro propio mérito y las cartas dirigidas al municipio y a la empresa privada de parte de los organizadores es prueba de ello<sup>44</sup>” dentro de sus participaciones internacionales se encuentran:

\*TERCER DESFASE Bogotá Colombia, Diciembre más de 60 artistas (Starmanfunk Representante nacional de Graffiti ) 2007

\*II Bienal Chacana Salinas Ecuador . Evento en el que participó MFC más How y Nosm de USA (Tats Crew Ral) 2010

\*MOS Lima Perú, Noviembre más de 120 artistas (Meeting of Styles International donde se reúnen los mejores grafiteros del mundo, esta vez en Sudamérica fue en Lima y MFC el único Crew Nacional invitado) 2010

---

<sup>44</sup> entrevistas a los expertos. Xavier Calderón, Skipy, Creador de MFC.

**MURO 1 // VIERNES 28 // AV. JAPON, EX BERTELLO**

DISPOT - STIM - MEIF - ANDES - DMARS - OVCREW - IRAK - SIPER - BASER  
 DEES - BIA - DMASER - DEMISER - MANIA - BISEK - READ - WA OBER - NOE  
 ZEDR - GASPER - CROWER - PEDAX - HESATACMA - NETS (TRUJILLO)  
 DFX (TRUJILLO) - SNOB (ARA) - DEIMOS (COL) - CAZDOS (COL) - ECKS (COL)  
 VECT (COL) - MFC (ECU) - DANIELHOAKS (CHILE) - ARTERKUS (CHILE)  
 YSEK7 (CHILE) - SOLITASMARCIA (CHILE)

**MURO2 // SABADO 30 - DOMINGO 31 // AV. FAUCETT**

DMJC - DA2C - CHIKOS VESTIA - OSK - HMC - TPC - DFK (TRUJILLO)  
 PEREMESER - MEAT 031 - MOMO - GAF - SEF - NOAT - DAYSER - JEASK - GENO  
 SAF - BEISER - SALSA - DECERTOR - SANTAS (TRUJILLO) - SHADAY (COL)  
 LEXO (COL) - FRK (COL) - CERKER (COL) - KIU (COL) - SCR (COL) - YORIKA (COL)  
 ZASINHA (COL) - POHYO (CHILE) - FISEK (CHILE) - HESAO (CHILE) - PORRO (CHILE)  
 PASOME (CHILE) - SIIR (CHILE) - RIS (CHILE) - SOGER (CHILE) - DEES (CHILE)  
 CRIS CREW (VEN) - DILAK (VEN) - SMAL (VEN) - MUK (BRA) - DOES (BRA)  
 MFC (ECU) - SENZ (USA) - RESO (USA) - EWTE (USA)

**INTERVENCIONES // DOMINGO 31**

CONRAD - KOMATOK - SIPER - RAF - MALX - DECERTOR - LAER - SOAK - NOK  
 RARO - NINJASOOD

**GRUPOS INVITADOS //**

C.E.M. CREW - RESURREXION - LA PROLE - FR CREW - ANGELUZ  
 CALETA GROUND - EPIKEYA CREW - MAKO - K.A.R.I.

**EN ESCENA //**

THE COMPAS (COL) - AF CLAN - CAEL - CANE - 8 OCTAVOS CREW  
 SECTOR 8 (PURA) - LA SKY - VOCES LIMENAS - BLUE - ONEGRO MC  
 CALLAO CARTEL - RADICAL PEOPLE - SINDICATO URBANO

**EN LAS TORNAS //**

DJ YAKU - DJ PRAX - DJ JOESER

**BREAK DANCE //**

ZONA BREAKER - MAC - LA NUEVA SEMILA

**MEETING OF STYLES // LIMA - PERU 2010**  
[www.meetingofstyles.com](http://www.meetingofstyles.com) - [sinormas.blogspot.com](http://sinormas.blogspot.com)  
 Informes: (511) 98 104 7710 // [mosperu@hotmail.com](mailto:mosperu@hotmail.com)

Figura 11 Meeting of Styles 2010 Lima Perú

Oiga Pinte, Villarrica Chile, Febrero más de 80 artistas. (Convenio Inter Cultural Municipal Villarrica-Quito) 2011

Además de más de veinte participaciones nacionales como talleristas, expositores, jueces y conferencistas.

\*Organizadores de Eventos de Graffiti en Quito como:

Congreso Internacional: SUDAMÉRICA GRAFFITI MEETING. Evento que reunió a más de 50 grafiteros de 9 Países de América. 2010 y 2011



**Figura 12 Master Funky Crew, Starmanfunk Ganador del concurso nacional de Graffiti  
MAS POR EL HIP HOP Universidad Casa grande Guayaquil 2006**



**Figura 13 Medalla de Oro entregada al Colectivo MFC por su labor social de parte del Ilustre Municipio de Quito, 5 de Diciembre del 2011.**



**Figura14 Medalla de Honor entregada por el Municipio de Quito al Colectivo MFC, por su ayuda en la lucha contra la trata de personas, Agosto 2010**



Figura 15 Nota publicada en la revista "Culturas" de la secretaria de Culturas del Municipio de Quito, "Graffiti y nuevas estéticas visuales en Quito" Julio 2010.

Resucitar las paredes y revivir la mirada:

# Graffiti y nuevas estéticas visuales en Quito

"No somos street-arts, somos graffiteros, o sea herederos de la cultura hip-hopera" aclara Xavier mientras me mira fijamente. "Por lo general, los street-arts han estudiado artes o son diseñadores gráficos, usan el pincel en sus obras mientras nosotros solamente utilizamos spray" remata, sus palabras fluyen con seriedad. Fue uno de los diez y siete graffiteros que el pasado abril fueron anfitriones del encuentro "Sudamérica 2010" que recibió a artistas visuales de cinco países latinoamericanos y de Estados Unidos.

**SUDAMERICA 2010**

**"Graffiti meeting"**

El Ecuador en los últimos años, ha sido escenario de un gran momento cultural, luego de la transformación de las paredes de sus ciudades en lienzo de una obra gráfica digna de galerías artísticas cubiertas, como resultado de él se llega al graffiti y posteriormente de cada ciudadano que transita por sus calles, embelleciendo el paisaje urbano con murales que son dedicados a la actividad, esta transformación se vivencialmente en las nuevas generaciones dando nacimiento a nuevos estilos no académicos, y no convencionales, hecho que ha permitido que se desarrollen nuevas técnicas y el nivel artístico evoluciona a un paso dinámico cada día más.

Más de 40 artistas de Estados Unidos, Puerto Rico, Venezuela, Colombia, Ecuador, Perú y Chile se dieron cita en Quito para exponer gratuitamente su capacidad y creatividad artística siendo los anfitriones y organizadores del evento el Colectivo Artístico Capibari M.F.C. Además del apoyo de instituciones que fueron auxiliares de poco a poco, entre ellas: La Fundación de Chile, Urban House Fundación Social, Casa de la Movilidad Humana Quito, Festival del Dogo, Fortis Colombia, Taty Rodríguez Asesoría de Imagen, Branding Solutions, Artorias, Objeto Magazine, MuralColor Puerto Rico, AmozmBaz, SO3GRAFFI de Exportación, Wala Publications, Restaurante Las Delicias, Nike Perú, Tenor wear Perú, Hotel Bull Perú, Policía Nacional, Policía Municipal Ecuador, Hotel Mayoría Quito, Pasa Water Venezuela, Administración Zona Norte del Municipio de Quito, entre otros.

La pared del mural, fue pintado semana después, pasando por alto algunas de las prohibiciones relativas por los organizadores.

Xavier Cabrera N.  
Fundador  
MASTERS PUNKY CREW  
xncabrera@live.com  
www.xncabrera.blogspot.com  
www.inbylatravel.com



El evento fue oficialmente inaugurado por la institución oficial. Luego de obligar a recorrer la conocida trinitología que las burocracias estatales exigen como expresión de su poder, a último momento, el Ministerio de Cultura avisó a los organizadores que no iba a destinar un solo centavo ni apoyo alguno al Encuentro. De todas formas, aunando esfuerzos y ganas, se pudo realizar el meeting que salió como "evento" para la creación artística a un sector del norte de la capital. De esta forma, la monótona uniformidad cromática de un largo muro de la avenida Brasil cedió ante el desbordante visual que fuerza figurativa que se plasmaron en las imágenes y colores que salieron de las manos y la imaginación de dos docenas de artistas.



Para Johannes Stihl "ese arte bastardo de las calles, tan reconocido que apenas es capaz de despertar nuestra curiosidad, tan incierto que las indeterminaciones del tiempo lo pueden tornar de un brechazo, se convierte en una escuela de valor (...) por eso palas arriba todos aquellos sistemas educativos que crees tanto introducir, la actividad creativa de la calle no es solo un exponente de la creación artística, sino que es más allá, convirtiéndose en un importante indicador histórico". Respecto al caso que aquí se describe, pareciera tener toda la razón en ambos sentidos; el mural "juco patas arriba" las convenciones morales y sus preceptos a ciertos sectores del lugar para quienes seguramente la "deserción" del lugar se basa en la estética "limpia" y "vaciedad" de las superficies que se ven, a la vez, la presencia de artistas jóvenes y de sus mensajes y expresiones iconoclastas es el marcador histórico del

evento a la "lógica" que divine veladamente en la visión visionarista y adulto-circa de la ciudad. Y claro el choque de miradas generó actividad inmediata. Una semana después del evento, el mural resuelto fue objeto de una denuncia ante el Municipio, oficializada por un grupo de moradores del un conjunto habitacional del sector alfarero a la obra "que no consideraba agradable el mural, aduciendo que sus imágenes tenían mensajes vandálicos y de orientación mal, que agredían a la integridad de sus prediosos bienes".

Cuando se miran con atención las imágenes que muestran los paneles graffiteados se puede reconocer la ignorante simplicidad de los estereotipos y la endogamización moralista que no marcan para nada un juicio estético, son no de tipo moral. La réplica de los jóvenes creadores no se hizo esperar: "la gente puede opinar lo que quieran pero otra cosa fueron los

juicios de que el mural sea eliminado, a pesar que el municipio lo calificó como un "mural emblemático". La prepotente violencia de las denuncias de se evidencia al saber que los ciudadanos descontentos estaban dispuestos a bonar el mural sin importarle ni siquiera la multa que podría imponerse la municipalidad por dicho acto ilícito". Así, en menos de unos días después, pasando por encima de la ley y hasta del más mínimo sentido dialógico pagaron a un grupo de bocha junta para que a un precio de dólar por metro cuadrado, deshicieran el mural.

Cierto, no siempre - algunos dirán "nunca", el arte de la calle puede tener aprobación general, más aún si supe signos incómodos para la masa inmensa en la moderna televisión o en el utilitarismo pseudo-estético de la señalética publicitaria. Pero como en todo espacio público, su ocupación siempre enfrenta disputas de orden económico, político, cultural. Para la mayoría, el graffiti está asociado con la clandestinidad de la noche y el vandalismo, con los bapuzcos de las ciudades y con aquellas "subculturas urbanas" que apelan a la "violencia pandillera y a los vicios. En este caso, la polémica y la arbitraria acción emprendida contra una expresión cultural legítima y legal, realizada a plena luz del día, vendría que el graffiti es una memoria efímera de la urbe y sus habitantes. Pero ante los espacios públicos ciudadanos cada vez más monótonos y deshumanizados, donde no solamente los encuentros son tan efímeros como un saludo mecánico sino que la convivencia en cada vez más difícil por la intolerancia de quienes creen únicamente en sus propios reglas y guetos. Que alguien como Xavier desde sus veinte años y la frescura de su mirada desde el anonimato de su impronta como Skay nos diga "hey!, estoy aquí, quiero decirte esto..." alcanza el grado de una canción, de un grito, de una presencia a la que le urge comunicarse a través de los colores y la forma. (No seas "entonces" que frente a tantos síntomas de hastío y vaciedad que muestra la sociedad, estos "signos no oficiales" le están recordando la política al arte lo que es de propiedad común en una ciudad y aquello que aún nos intercala esencialmente, incluso si la provocación desapareciera una vez que ha resucitado la sensibilidad y ha resucitado la sorpresa en la mirada hacia los obreros... creadores?)

Figura 16 Nota publicada en la revista "Culturas" de la secretaría de Culturas del Municipio de Quito, "Graffiti y nuevas estéticas visuales en Quito" Julio 2010.



**Figure 17 MFC e Invitados internacionales Sudamérica graffiti Meeting 2010, Administración Zonal Norte**

### 3.9 Los escritores MFC

#### 3.9.1 Introducción

En la navidad del año 2004 una noche sin mucha policía y poco tráfico cuatro quiteños se encuentran en lo que parecería una pelea callejera por tachar muros, afortunadamente solo fue el prelude de la campaña gráfica más larga desarrollada por un grupo de escritores en la Ciudad de Quito, en el año 2013 cumplen nueve años y su misión recién comienza, han realizado viajes dentro y fuera del Ecuador, desde Estados Unidos, Canadá y China el grupo continua cambiando la forma de pensar sobre lo que el graffiti significa, las dinámicas de auspicio y participación con la sociedad son en mejor legado de este grupo de

artistas, más que quiteños ecuatorianos, orgullosos de llevar su arte al mundo entero, estilo mensaje y propuesta es su campaña visual.

#### 3.9.1.1 Integrantes del grupo

En orden Alfabético a cada uno de los miembros:

CRISPO Cristina Pozo Arandi.

JASON Bolívar Vega.

NOBY Wilton Gómez Tituben.

SKIPY Xavier Calderón Rodríguez.

STARMANFUNK Jorge Calderón Rodríguez.

STRIKER Galo Pillazaza.

#### 3.9.1.2 Historia del Colectivo

En la navidad de 2004 Jean Pierre, “Skinhead”, y Gerónimo Arias “Shadowman” siendo neófitos en la cultura grafitera y autodenominados como “La Pareja 3H”, caminaban por la avenida Machala de sur a norte hacia la calle General Guerrero en el barrio Cotocollao, en Quito.

Dos meses atrás, en ese mismo lugar, un graffitero conocido por tachar graffitis había tachado el mural de 45 metros de largo que Starmanfunk creó en el año 2003; “Shalom”. Mientras Skinhead y Shadowman pintan placas y dibujan sus nombres con marcadores; son observados a lo lejos por Xavier Calderón, “Skipy” y Francisco Intriago, “Rey”. Al verlos pegados a la pared, pintándola con marcadores en sus manos, corrieron a tomar venganza.

Pero al acercarse notan que el duo 3H (Hijos del Hip Hop) en realidad estaba tachando los nombres de quienes tacharon el graffiti de Starman. Tampoco compartían el hecho. Después de un momento los ánimos se habían calmado, saludaron y conversaron sobre la equivocación, y aquella misma noche de

diciembre empezaron a realizar sus primeras piezas ilegales en conjunto, Así nació MFC.

Hasta ese entonces, Starmanfunk había pertenecido a los grupos Equinoxio Flow y Masta Illegal Crew (MIC); por lo que al ser creado el grupo MFC, quisieron darle tribuno a MIC, manteniendo “Master” como parte del nombre y hacienda de esto su filosofía de existencia: ser los máximos exponentes y enseñar a respetar la cultura del graffiti a donde fuera que fueran.

Posteriormente, Starmanfunk y Candiman, primos hermanos, formaron el grupo BB (Blood brothers). Se dedicaron a hacer más piezas maestras que a hacer bombas o vandalismo como “Skipy” y “Rey”; lo que ellos no sabían, es que en los posteriores años de MFC, quienes eran los hermanos menores de Equinoxio Flow estarían realizando mas muros y piezas que todo el mundo del graffiti en el norte de Quito.

A mediados de 2005, MFC decidieron unir a mas miembros con el mismo fin, pintar y pasarla bien juntos, así es como Starmanfunk y Candiman se agregan a MFC, formando una crew muy heterogénea. Para este punto, Starmanfunk ya tenía muchos proyectos y eventos pendientes por realizar independientemente.

En el año 2007 fueron invitados a realizar el muro mas grande de la ciudad hasta entonces: 250 metros y 8 murales alrededor en todo el Distrito Metropolitano. Desde Cotocollao hasta Tababela el proyecto convocado por la Secretaria de Inclusión Social del Municipio de Quito se convertiría en uno de los primeros grandes retos de Starmanfunk y MFC.

Al ser un evento de temática incluyente, decidieron que una mujer también forme parte. Fue así que Cristina Pozo, “Crispo”, estudiante de Diseño Gráfico y compañera de clases de Starmanfunk en la Universidad Israel fue invitada a participar con su arte. Gracias a su compromiso y talento, MFC la invitó a ser miembro activo del grupo.

En el año 2008 llevaron a cabo el HAA (Human after All) evento permanente en el cual brindaron talleres de graffiti por un año en la iglesia Centro Cristiano Familiar del Ecuador localizado en la Av. Machala y Flavio Alfaro en el barrio Quito Norte.

Como está en su filosofía, querían realizar algo impactante y de primer nivel, y la idea de realizar el Meeting of Styles Ecuador (el evento más grande del arte en el mundo) se hacía más cercana, sin embargo aun no reunían las condiciones que la organización en Alemania requería.

Tiempo después y gracias a las redes sociales, el trabajo de “Skipy” y MFC en conjunto, llamó la atención de diversos colectivos y exponentes del graffiti alrededor del mundo, tejiendo de esta forma una red de contactos que cubrían toda América, desde Estados Unidos hasta Chile.

En el 2010 y con contactos bajo la manga, “Skipy” decidió organizar un evento para poder invitar a artistas grafiteros de talla internacional, “La idea de este evento no pretendía en un inicio llegar a ser un festival o nada por el estilo, simplemente querían organizar un evento en el cual se pueda pintar, hacer turismo y hacer algo en Semana Santa”, “Skipy”.

Aquella cartelera de personajes que se sumaron y que admiraban y respetaban el trabajo de MFC, llamó la atención de la escena mundial del graffiti, pues sería un evento al cual acudirían grafiteros desde Venezuela, México, Puerto Rico, Perú, entre otros países.

“El diseño gráfico cumplió una función mas grande de lo que esperábamos” dijo “Skipy”. “Cuando la gente de Colombia vio que los CMS de Venezuela venían quisieron venir todos, recibí cartas desde Bogotá hasta Medellín y Pasto, fue increíble lo que Flickr logró hacer en una semana”.

Anteriormente Starmanfunk en un viaje familiar a Lima, vio el trabajo de grafiteros limeños y buscó información de estos a través de Flickr. Así conocieron a DA2C, que también participaron en el evento.

A pesar de las condiciones sobre la permanencia en Ecuador (MFC se encargaría del alimento y hospedaje mas no del pasaje); los representantes de otros países llegaron a ser 45 artistas de alta calidad de todo el continente, que se dieron cita en Quito para crear y exponer su arte.

Al ver la magnitud del evento, y al saber del trabajo previo, compromiso y calidad, la Secretaría de Inclusión

Social no dudó en auspiciar a MFC para llevar a cabo el mayor evento de graffiti que la carita de Dios haya visto hasta hoy, y fiel testigo de este gran movimiento en Latinoamérica sería un muro vacío en el sector de La Y.

Master Funky Crew ha realizado varios viajes a países latinos como parte de invitaciones por artistas que habían venido o por gente que conoce su trabajo desde internet. Es por eso que esta herramienta es tan importante y complementaria para el Graffiti contemporáneo.

*“Ahora somos 6 escritores, pero los 6 estamos juntos a pesar de donde vivimos o donde trabajamos, organizando eventos, apoyándonos en todo... Estamos trabajando, ya egresamos de la universidad, ya empezamos a formar familias y aun así, estamos comprometidos en esto, el graffiti, de por vida, lo mejor está por venir”...*



**Figura 18 Diploma, Starmanfunk primer puesto categoría experto, tercer concurso nacional de Graffiti 2008**



**Figura 19 Trofeos a los mejores artistas del evento Caída y limpia 2011 realizado por MFC y el ilustre municipio de Quito.**

### 3.9.1.3 Manifiesto artístico del colectivo

MFC es un proyecto que busca generar cultura gráfica en un ambiente juvenil y de acceso universal como es el muralismo, a través del mensaje y la practica del uso del aerosol transformar el paisaje urbano, denunciar, exaltar, y comunicar los problemas y glorias de la sociedad Quiteña a través del graffiti, ser referentes internacionales del graffiti Quiteño y compartir con las nuevas generaciones el significado y valor del arte urbano.

#### 3.9.1.4 Registro Gráfico.

### 3.9.2 Diagnóstico sobre el Graffiti artístico en la ciudad de Quito.

#### 3.9.2.1 Recopilación comparativa histórica sobre el Graffiti Artístico en la ciudad de Quito.

Desde los años 80 el Hip Hop había llegado a Quito como lo afirman los entrevistados, sin embargo debido las características sociales de Quito la cultura del Rap se movía un poco mas lento, según David Vacas Dj del primer Grupo de Hip Hop Hardcore de Ecuador, el Rap de Quito y por ende toda la cultura del Hip Hop sufre de una serie de obstáculos para replicarse y una de esas situaciones es que en Quito la gente no está tan abierta a las nuevas tendencias culturales como la gente de Guayaquil por ejemplo, y eso lo podemos ver en muchos aspectos, aquí se tumban a los presidentes, en Guayaquil los ponen, Quito es la ciudad de los forajidos y el rap de Quito es forajido, el futbol de Quito es forajido, la comida es forajida, todo aquí tiende a pasar por un proceso de critica fuerte, para que el rap suene debía ser muy bueno y proponer algo mas sólido que un simple ritmo de baile o para las discotecas, una cultura estética que no sea conformista sino, que proponga algo, que intente algo, que se comprometa con la juventud y un porvenir noble para los jóvenes, Tzantza matanza es puro rap lleno de iras, de odio y repulsión sobre el sistema, sobre los noveleros (gente que adopta cualquier moda de inmediato sin discernimiento alguno), en contra de los “gomelos” (palabra de la cultura juvenil colombiana para referirse despectivamente a los jóvenes de estratos altos evocando la goma o gel que usan para adornar sus cabellos) en contra de los políticos ladrones y en contra hasta de Dios, este es el rap de Quito y así está hasta ahora, muchos grupos no trascienden porque mueren ante la critica de otros grupos peor eso es bueno, acá se cierne lo bueno.

En cuanto al graffiti es igual, la guerra de estilos actualmente es fuerte, si algún graffiteros considera que un artista no merece la publicación de su obra sencillamente va y la tacha. Lastimosamente hay muchos “Picados” afirma Galo, Miembro de MFC, estamos en un mundo donde cualquiera que tenga dinero para

comprar aerosol y acceder a un tutorial de uso de spray en internet dice ser ya un graffiteros, entonces, que es ser graffiteros en Quito, ¿acaso hay una forma fácil de lograr este título? No, un graffiteros no aparece de un día al otro, se fragua en la lucha, se hace al andar, depende de su compromiso y su relación con el Hip hop, su interés y compromiso con el Rap, respetar, amar, y honrar al rap, y esto es lo que lo hace difícil.<sup>45</sup>

Hemos diferenciado claramente que es graffiti, es decir a lo que todo el mundo le llama grafiti, al simple echo de escribir en las paredes, y la diferencia con los escritores del Graffiti, hemos señalado la importancia de todas las expresiones artísticas en las ciudades, Diego C. Mora cita la importancia de los Dazibaos en los procesos sociales y la democratización del poder, y hemos entendido la importancia del graffiti en el arte, ahora podemos comprender de mejor forma como es que han ido evolucionando y coexistiendo todas estas prácticas en la ciudad, según Xavier Calderón, eso es lo que el graffiti de MFC busca, incluir a la gente en el proceso, no por eso bajar la calidad del graffiti a las posibilidades técnicas de cualquiera, sino incentivar a la gente mejorarse, a ser mejor en todo, de eso se trata la vida.<sup>46</sup>

En la investigación vamos a dividir la historia del Graffiti quiteño según el siguiente diagrama: o un evento en particular que se pueda comprobar, así que vamos a referirnos a los eventos mas importantes del graffiti para poder hablar de épocas:

### **1980- 1999 Dedadas de influencia aislada, Vieja escuela?.**

Si bien encontramos obras muy buenas como las de “J Spook” en Quito, su esporádica presencia las hacen difícil de catalogar como una escuela de graffiti o catalogarlas dentro de una etapa o época, estas anteriores son las etapas del graffiti de la vieja escuela, Históricamente es imposible encontrar escritos sobre los primeros graffitis de Quito, de echo quienes son considerados los primeros exponentes del grafiti en Quito ya no se encuentran en Ecuador y otros

---

<sup>45</sup> Entrevista a especialistas, Bolivar Vega y Galo Pillalaza.

<sup>46</sup> Entrevista a Expertos, Xavier Calderón, El Graffiti de MFC.

lamentablemente han fallecido, como es el Caso de Jinx o J Spook, estos últimos amigos de David Vacas miembro de los TNB, grupo pionero del Rap en Quito, según David, J Spook fue la primera persona en realizar graffitis en Quito, el iba venía de Los ángeles trayendo y llevando la cultura.

Sus huellas son muy difíciles de encontrar hoy en día en la ciudad sin embargo del archivo personal de David Vacas podemos encontrar fotografías que avalan la existencia de graffiti anterior al año 1999, fecha en la cual aparecen los grupos de rap mas antiguos de Quito presentes hasta ahora.



**Figura 20 J Spook 1994, TNB El Labrador norte de Quito. Archivo David Vaca.**

Los primeros y únicos grupos de Hip Hop Quiteño eran Los grupos HHC y TNB, Pero se puede hablar de ¿Vieja escuela?

El termino Vieja escuela proveniente de las culturas urbanas para referirse a sus antecesores y maestros de una forma muy llena de respeto, pero en Quito la "escuela" o línea de conocimientos ha sido cortado después de la migración y fallecimiento de dichos exponentes y su conocimiento no fue pasado a generaciones venideras directamente, a lo que en el grafiti nos referimos como Escuela" pues afirma Starmanfunk, el graffiti tiene muchas técnicas complejas y conocimientos que son difíciles de experimentar por si solo. En los años que "J Spook" y sus congéneres dejan de graffitear en Quito, "J Spook" viaja a los

ángeles y consecutivamente muchos de sus colegas, esto genera un espacio vacío en el emergente graffiti de Quito, se rompe la sucesión del conocimiento hasta la llegada de nuevos exponentes.

### **1999-2005 la edad de la infancia, la verdadera vieja escuela.**

A pesar de que muchos artistas de la nueva escuela definen a la vieja escuela a cualquier artista anterior al año 2002 incluso 2004, no es lo propio en todo el concepto, el termino Vieja escuela se refiere a una generación posterior que lastimosamente dejó de existir sin embargo la falta de sucesividad artística no le puede otorgar a esta época el termino de Escuela, es desde el año 1999 hasta el año 2005 que emergen los crews que generan las nuevas olas de escritores con quienes comparten, generan y suceden sus conocimientos técnicas y reglas, fuera de esta generación también existen pequeños grupos emergentes aislados, o Bastardos como los llama Starmanfunk, Los nuevos grupos coexistían sin conocerse, sin competir, no existía la guerra de estilos sin embargo coexistían, Xavier Ferro y José Ruric, Cone y Ferro eran miembros de FRC, uno de los primeros y mas clásicos grupos de Graffiti de Quito, en la canción “Quieren Éxito” del grupo Quiteño “La Gasca Shit” El rapero y Grafitero Xavier Ferro, “Fer2o” dice en el tema *quieren éxito*:

*Fue a principio del 99  
que se veían tags de Ferro sobre las paredes  
Pues tenía en mente después de un par de años  
ni nombre estaba presente sobre toda esa gente  
espero con el tiempo no alejarme del reto  
De ser el primero, de descargar mis huevos sobre tu trasero  
Lanza los dados sobre el tablero  
apuesto mi pasado, hay gente en el juego  
han pasado los años y aun sigo en el juego<sup>47</sup>*

---

<sup>47</sup> Quieren exito - Bronson, Fer2o, Frozen One & Nitram, Equinoxio Flow 11 años



**Figura 21 Equinoxio Flow 11 años, Disco del Grupo Equinoxio flow publicado en el año 2011 por la disquera Amazon Records. Diseño por Starmanfunk, logotipo diseñado por Jason.**

Relatos o juglares del rap Hard Core<sup>48</sup> (rap agresivo y sin censura) quiteño que relatan la historia del graffiti, ellos departe del grupo grande del norte de Quito, Equinoxio Flow, así también los grupos grandes del centro y sur de Quito como Quito Mafia tenían sus homólogos, JFR o Junta Fuerte Rango entre los cuales estaban Equis y Soul o J3.

Paul merino, conocido como Poler, actualmente propietario de la dolorosa Tatoon en el norte de Quito, local ubicado frente a la puerta principal del centro comercial Condado Shopping nos cuenta que sus primeros graffitis empezaron en el año 10993 con los MYS (Mother focker your self) y con gente de los TNB con J Spook “abriendo las boquillas,” nos cuenta que en ese entontes los grafiteros que existían eran Latin Soul, Paul Guerrero y Joker, “taggeando a lo LA” refiriéndose al estilo de los Ángeles, haciendo placas y bombing (dibujando sus firmas y pequeñas piezas de dos colores, letras simples), en la pista de la Carolina y las paredes de Squash en la Carolina con la gente de la Colección de Guayaquil (Contreras), en el siempre grafitado muro del Labrador, con el Sens, Dres, Raza, NK (new york kings) dentro de corazones, Insane, Crazy, Jeeffy.

<sup>48</sup> Hardcore Rap Music, Allmusic Consultado el 22 de mayo de 2008



**Figura 22 “Poler” 1997**

En el Sur el “Disfraz” el “Insane”, “Pear”, “Fango”, 1996. Era un graffiti muy rudimentario, usábamos spray “Condor”, se chorreaba todo, Starmanfunk conoció a Jeefrey en segundo grado de escuela, “Jeefrey” estaba en 6to curso del colegio Pensionado universitario, era de un grupo de chicos que se vestían en la onda de “Vanila Ice” y estaban súper locos, pero no recuerdo mas, sabia que hacían graffiti porque hacían los carteles de las listas estudiantiles en un estilo bien raro, pero nada mas, era un niño, sin embargo el nombre me suena mucho. Eran épocas duras, la gente no nos quería mucho, nos llamaban Payasitos dice Poler, no habían permisos, todo era ilegal, no podías pararte alado de un muro para tomarle fotos, los rollos eran caros, tener una cámara era un lujo y tus padres no te iban a dejar sacarlo a la madrugada, nos los guardábamos en el corazón y punto.



**Figura 23 J-SPOOK & J.U.M. TNB 1996 Sur occidente de Quito, Archivo David Vaca.**



**Figura 24 J Spook, Labrador norte de Quito. Archivo David Vaca. 1995**



**Figure 25 Ilustración en el Cuarto de J Spook 1999**

#### Etapa de crecimiento, 2005-2008

En el año 2005 se realizó el primer concurso de Graffiti en Quito, organizado por la Comunidad Hip Hop Ecuador, desde este evento en adelante el graffiti tomó una gran fuerza de crecimiento, la evidencia es la atención prestada por la comunidad al evento, desde el primer evento hasta los siguientes la cantidad de la gente que participaba era mayor y mayor afirma Starmanfunk. Así mismo aparecían y se convocaban más grafiteros, todos compitiendo por quien es el mejor y eso era bueno.

Starmanfunk fue en un momento parte de la Comunidad Hip Hop Ecuador, organizadores del primer evento de Graffiti en Quito con miembros como Andrés Ramírez, “Disfraz”, “Marmota” y otros activistas de la capital organizaron el primer evento, sin ningún patrocinio y sin ningún auspicio económico lo efectuaron, alrededor de 20 artistas se inscribieron, el ganador de ese evento fue Equis, miembro de Quito Mafia, y el grupo JRS de ese tiempo, el graffiti ganador fue utilizado como el logotipo de la comunidad Hip Hop, representando a un

Rumiñahui mirando al cielo con los ojos cerrados y puesto audífonos en sus oídos.



**Figura 26 Graffiti ganador primer Concurso nacional del graffiti En Ecuador**



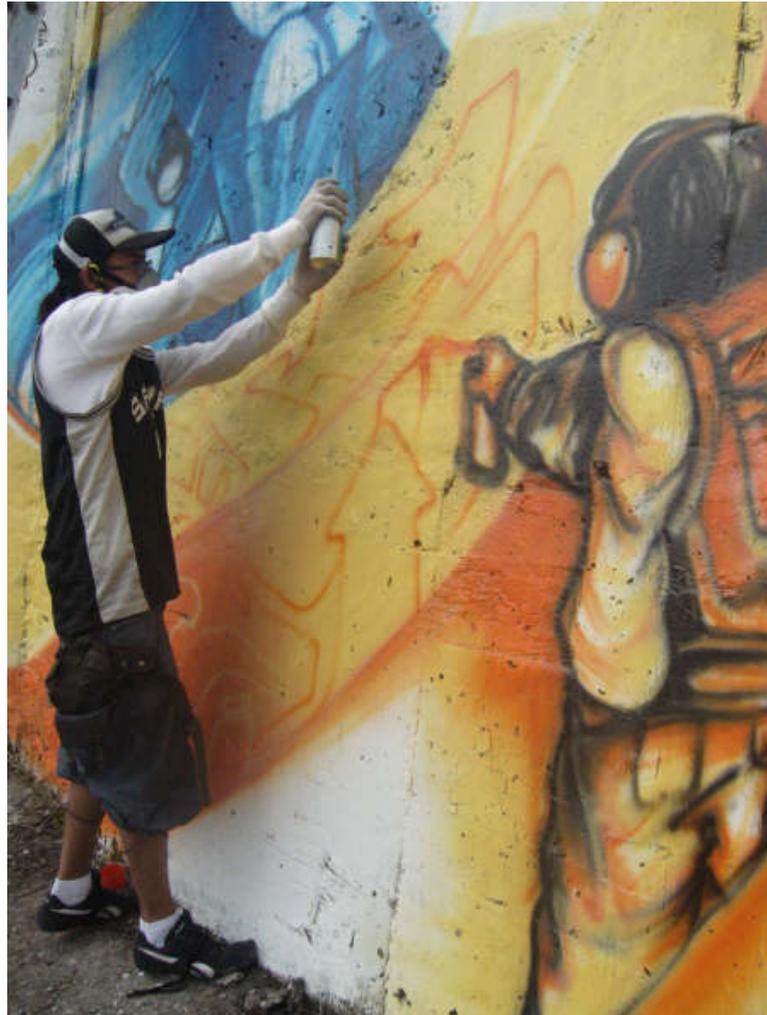
**Figura 27 Logotipo de la Comunidad Hip Hop Ecuador, diseño: Equis**

Consecutivamente se realizaron dos campeonatos nacionales de Graffiti en el año 2006 y en el año 2007, en estos últimos ganó Starmanfunk primer lugar categoría expertos, “Equis” el primer campeón no volvió a participar sin embargo aparecieron muchísimos mas exponentes y re aparecieron en escena artistas como “Rex” de “213 crew”, el primer grupo de Graffiti Ecuatoriano en realizar graffiti 3D y realismos.



Figura 28 Diploma otorgado a Starmanfunk, ganador del Segundo Concurso nacional del graffiti en Ecuador, 22 de abril del 2006

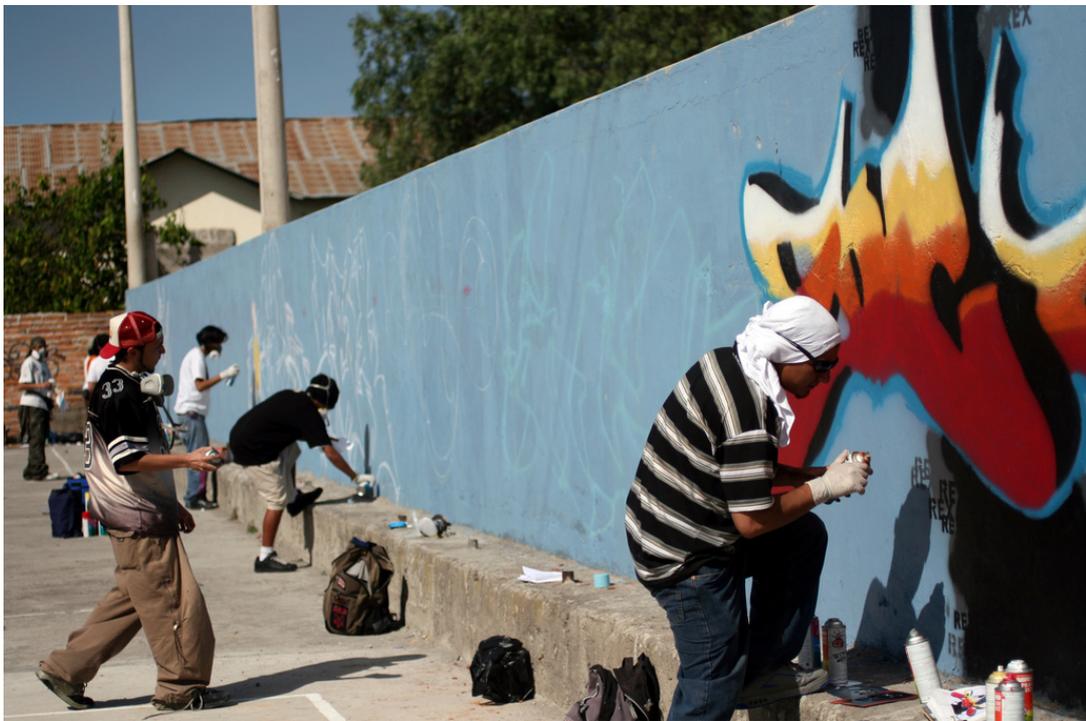
Sus muros los de 213, se encontraban en la avenida Occidental de Quito en el mural perteneciente al parque de la urbanización Unión Nacional cerca del colegio Inti sana, en el año 2001 en la puerta del garaje de la Radio la luna al frente del colegio San Gabriel, avenida Mariana de Jesús y la Gasca. Eran bastantes los artistas que empezaban a surgir y paulatinamente empiezan a socializar para tejer alianzas y crear limitaciones entre ellos, aquí empieza la guerra de los estilos.



**Figura 29 graffiti ganador 3er Concurso Nacional de graffiti 2008, muro del intercambiador del Trébol**

2005-2012 Nueva generación, influencia internacional.

A partir del año 2004 muchos grupos de graffiti empiezan a ponerle mas interés en el graffiti, e colectivo Master Funky Crew se junta, “Skippy”, Xavier Calderón cuenta que sus primeros graffitis empiezan a verse en el norte de Quito en el año 2004 y 2005, Skippy Starmanfunk y Senikz son primos y hermanos, es fácil organizarlo todo, y su misión como dice Starmanfunk es ser el máximo exponente.



**Figura 30 MFC, “Star”, “Jason” y “Skippy” FRC “Fer20” Y 213 “Rex” juntos, 2007**



**Figura 31 Skipy, throw up en el norte de Quito.**

Buscan realizar sus propios eventos, sus grandes muros, hacer viajes internos al país para promover la cultura como es el caso de MFC, juntos con “Dementzia” y algunos grafiteros de La Gasca organizan viajes a diferentes partes del país en especial a Atuntaqui, ciudad Natal de Jason, pero lo mas importante es el movimiento generado en Quito, los artistas nacionales empiezan a salir reconocidos en países vecinos, en el año 2007 El colectivo “Dementzia” es invitado al tercer desfase en Colombia junto con Starmanfunk, traen muchas nuevas experiencias y conocimientos al país departe de ellos y aparecen nuevos muros grandes, nuevos proyectos y el mensaje del graffiti se empieza a ver en la ciudad.



**Figura 32 “Dementzia” y “Starmanfunk” en Tercer desfase Bogotá Colombia.**

A raíz de este evento el sueño de organizar un festival de graffiti del mismo o mejor tamaño en Ecuador es necesario, Luis Auz director del Colectivo “Dementzia” organiza en el año 2009 el festival Detonarte en el cual se convocan a mas de 45 artistas de todo el mundo generando talleres, conferencias y muchos muros en la ciudad, esto influye bastante en la escena local de escritores y Street art, es un momento clave en el Graffiti Quiteño, la influencia internacional es personal.



**Figura 33 Starmanfunk Ecuador, Peeta 2009 La mena 2, evento Gods of Paint.**

En el año 2009 también “Blooky”, activista del graffiti quiteño organiza el evento GODS OF PAINT en la cual participan los artistas Italianos “Wany” y “Peeta”, el uso del spray nacional fue la mejor exposición, enseñando al artista local que se puede hacer muros de alta calidad con los materiales que se pueden encontrar en la calle.



**Figura 34 participación masiva al evento Detonarte 2008**



**Figura 35 Materiales para el evento CAÍDA Y LIMPIA 2010**

### 3.9.3 Estudio de campo sobre la aceptación social del graffiti en la Ciudad de Quito

El siguiente trabajo es una recopilación fotográfica sobre los murales con carga social y mensaje en la Ciudad de Quito:

*No necesitamos hablar de graffiti aceptado o no en la sociedad, solo basta ver los muros y leerlos.*

*Xavier Calderón*



Figura 36 Mural “Eugenio espejo” Administración Zonal Norte



Figura 37 Avenida Amazonas y Pereira, Mural en colaboración de Ontot en contra del tráfico de órganos.



Figura38 Semana 2009 2010. Ministros diputados, embajadores y Funcionarios y artistas Secretaría nacional del migrante.



**Figure 39 Homenaje a Rosa Montufar Calle Toribio Montes, sector las casas marzo 2010**



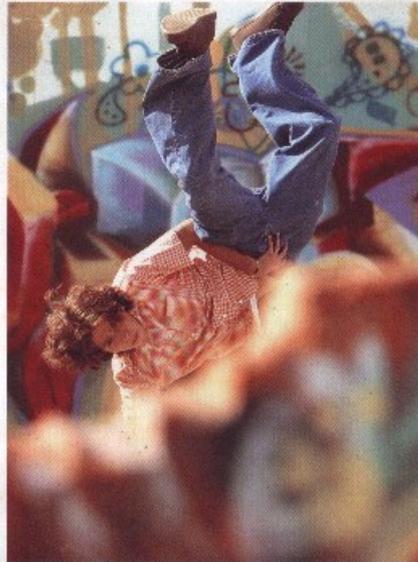
**Figura 40 Mural "La Mariscool" Fiestas de Quito 2009**

## FOTORREPORTAJE



### Hip-Hop

**El hip-hop no se puede concebir sin** reunir cuatro expresiones artísticas: danza (*break dance*) o *b-boys*, pintura (*graffiti*), poesía (*MC*) y la música (*DJ*). En el hip-hop el rap es la parte lírica. Según Martín Santacruz o Nitram, el Equinoxio Flow es la primera organización en Quito, en ella están De la Tribu, Artifices del Verso, Latino Flow, entre los más destacados. Sus integrantes se reconocen por sus apodos o "chapas", como Nitram, Venencoso, Eskape, Skipy, Jason o Candy Man. Las camisetas de equipos de la NBA y los pantalones holgados se fusionan en una atmósfera donde el lenguaje corporal es fundamental. "Al saludar si chocamos el hombro somos amigos, si nos damos la mano y la golpeamos es que nos estamos haciendo penas", dice Martín. Su universo está en el asfalto, donde las paredes se convierten en el lienzo de la calle. Con aerosoles realizan "tags" o las firmas de cada uno, o componen figuras que aluden a su movimiento, bien sea usando *bombing* o *relleno* o el *wild style*. Su música es el rap protesta o *rap activism*, en el cual denuncian su realidad, el repudio al racismo o su inconformidad ante el Gobierno. El Equinoxio Flow cuenta con personal femenino. Vanesa Balladares, en las voces, es soprano de la Sinfónica Nacional.



64 SoHo

Figura 41 Revista Soho Mayo Junio 2007

### 3.10 Análisis de Datos

#### 3.10.1 Problemas Visuales Detectados

- No existen archivos escritos concisos sobre la historia del graffiti en Quito, los archivos académicos encontrados no cuentan la historia desde adentro el Graffiti Quiteño, debido al rápido arreglo de muchas paredes públicas las únicas fotos de ciertas obras las poseen los mismos artistas.
- Es necesario hacer entrevistas habladas, los grafiteros se niegan a hacer entrevistas escritas por miedo a entregar sus nombres y mantenerse en el anonimato.
- Es necesario realizar un aporte bien documentado sobre el Graffiti Quiteño.
- Es necesario aportar al diseño gráfico con los trabajos de Master Funky Crew recopilados en un libro sistemática y cronológicamente organizado para poder ofrecer al investigador un material de primera calidad y así permitir que el conocimiento de esta generación de grafiteros pase al futuro.
- Los libros que hablan sobre el graffiti están estudiados desde múltiples temas pero todos aislados, es necesario unir el tema social, estético, político en un solo material.

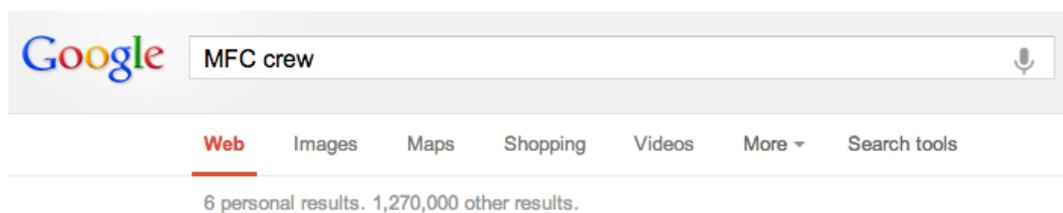
#### 3.10.2 Selección del Problema Visual Encontrado

Realizar un libro con aporte directo del Colectivo Master Funky Crew en el cual se topen temas desde el diseño gráfico para aportar académicamente al diseño de la Ciudad de Quito.

### 3.10.3. Fundamentación del Producto

#### 3.8.1 El colectivo MFC en las redes sociales

Desde hace mas de 10 años el boom del las primeras redes sociales como Flickr dieron cabida a un nuevo espacio de socialización del graffiti. El 13 de Abril del año 2010 Skipy crea el grupo MFC en Flickr, actualmente posee 529 fotografías realizadas por el grupo, sirviendo como portafolio y como un archivo de registro visual de sus trabajos, es de libre acceso y automáticamente el sistema registra en que fecha y con que cámara fueron tomadas las fotografías, cuantas visitas tienen y permite realizar comentarios sobre cada una. Existen varias fuentes mas donde podemos encontrar datos sobre MFC pero en debido a la seguridad cronológica del registro de Flickr será la única fuente web de donde haremos nuestras consultas.



**Figura 42** Captura de pantalla, 1.270.000 resultados relativos al tema, 20 de febrero de 2013.

En años posteriores el uso de grupos de Facebook ha permitido socializar los trabajos de MFC desde sus perfiles, gracias a la tecnología podemos encontrar estadísticas brindadas dentro del perfil de MFC en Facebook. Estas estadísticas pueden ser obtenidas como un archivo Excel sobre los últimos 180 días de actividad.

¿Para que nos sirven las estadísticas?

Generalmente son utilizadas para que el administrador sepa que temas son los que mas interesan a la gente, saber cual es el nivel del alcance de sus publicaciones y en cuantos países del mundo se esta hablando de cierto tema, en palabras de la jerga web, el nivel de viralidad de una publicación.

Desde el 20 de Diciembre de 2012 hasta el 20 de Febrero de 2013 tenemos los siguientes datos:



Figura 43 alcance general

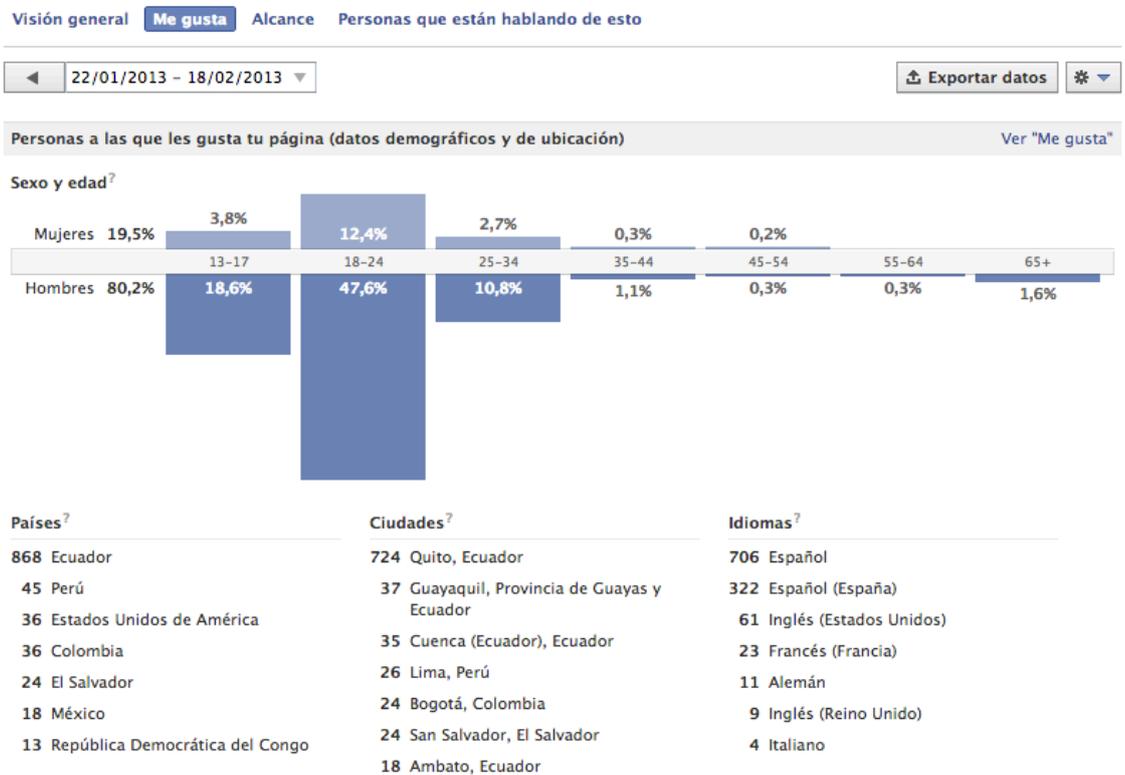


Figura 44 Me gusta

◀ 22/01/2013 - 18/02/2013 ▼

📄 Exportar datos \* ▼

Personas a las que has llegado (datos demográficos y de ubicación)

Sexo y edad<sup>7</sup>



Países<sup>7</sup>

- 86 Ecuador
- 7 Reino Unido
- 7 Colombia
- 5 República Democrática del Congo
- 4 Chile
- 4 México
- 2 Bolivia

Ciudades<sup>7</sup>

- 75 Quito, Ecuador
- 6 Medellín, Colombia
- 5 Kito
- 4 Cuenca (Ecuador), Ecuador
- 3 Santiago de Chile, Chile
- 3 Oldham, Inglaterra y Reino Unido
- 2 Cochabamba, Bolivia

Idiomas<sup>7</sup>

- 75 Español
- 35 Español (España)
- 7 Inglés (Reino Unido)
- 6 Inglés (Estados Unidos)
- 1 Italiano
- 1 Tailandés

**Figura 45 Alcance (geográfico)**



**Figura 46 personas que están hablando de esto**

### 3.10 Análisis de los datos:

El colectivo MFC presenta los siguientes datos en el trimestre 20 Diciembre 2012- 20 febrero 2013:

Alcance:

- El primer grupo de visitantes de MFC son Hombres y mujeres entre 18 y 24 años (%24.8 hombres %18.4 mujeres)
- El segundo grupo de visitantes son hombres de entre 25 y 34 años (%19.2)
- El tercer grupo de visitantes son hombres y mujeres de entre 13 y 17 años (%13.6 hombres, %13.6 mujeres)
- El país que más visita a MFC es Ecuador (86 vistas) , seguido por Reino Unido (7 visitas), y en tercer lugar Colombia (7 vistas)

### Personas que hablan de MFC

- En primer lugar Mujeres de entre 13 y 17 años (%18)
- En segundo lugar mujeres entre los 18 y 24 años. (% 16,9)  
En tercer lugar hombres entre los 13 y 17 años (%12.3)

### ¿A quien le gusta MFC?

- En primer lugar Hombres y mujeres entre los 18 y 24 años (%47.6  
hombres %12.4 mujeres)
- en Segundo lugar hombres y mujeres entre los 13 y 17 años (%18.6  
hombres % 3.8 mujeres)
- en Tercer lugar hombres y mujeres entre los 25 y 34 años (%10.8  
hombres, %2,7 mujeres)

#### 3.10.4.1 Definición del Grupo Objetivo:

Siendo así el grupo objetivo de MFC el comprendido entre los 16 y 27 años, con una mayoría de hombres, sin embargo son mujeres entre 13 y 17 años quienes comparten el contenido de Master Funky Crew con mayor viralidad.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Facebook Insights Data Export - Masters of the Funk Crew - 2013-02-21

## CAPÍTULO IV

### 4.1 PRESENTACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN DE PRODUCTOS

#### 4.1.1 Introducción

Durante los últimos 10 años “Masters of the Funky Crew”, colectivo artístico organizado en el distrito metropolitano de Quito ha realizado mas de 500 trabajos artísticos, su aporte visual es esencial en las artes visuales y en el diseño Grafico de la ciudad, la construcción de este libro es un aporte académico desarrollado desde el área del diseño gráfico recopilando Graffiti, eventos, y la historia del grupo.

#### 4.2 Objetivos del producto

- Aportar mediante la realización de un libro académico al diseño gráfico de la Ciudad de Quito mediante la sistematización recopilación, organización cronológica del trabajo realizado por el grupo MFC durante los últimos 10 años.
- Crear un registro histórico fotográfico sobre el paso de MFC en la cultura visual de Quito
- Demostrar la importancia de MFC en el imaginario artístico de Quito a través de registros fotográficos.

##### 4.2.1 Desarrollo y definición del producto

Para desarrollar este producto hemos necesitado de la colaboración de destacados artistas del graffiti Quiteño, la colaboración de cada miembro de MFC con

material fotográfico, entrevistas y tutoriales es parte fundamental del desarrollo del producto. El producto es un libro de 120 páginas conformado en su mayoría por fotografías y textos claves.

#### 4.2.1.1 Proceso de desarrollo del producto

##### 4.2.1.1.2 Método creativo

Según Matilde Frías, La lectura y la escritura como procesos creativos e interactivos de la construcción son competencias en toda la actividad académica y profesional para quien quiera desempeñar con eficiencia y éxito su diaria labor.<sup>50</sup> El método RPC (resolver problemas creativamente) significa que ante el problema encontrado es necesario buscar todas las soluciones posibles para poder detectar cual es exactamente el problema, y formular una definición de trabajo que fuerce las idea o recurrir a una lluvia de ideas con el fin de generar la mayor cantidad posible de soluciones para al tenerlas presentes poder concluir en la mejor posible. Posteriormente en la lista de ideas sustraídas se hará un pesaje de las mejores ideas a lo que llamamos evaluación, viendo las ventajas y desventajas de cada una de las ideas. Luego delimitar un plan de acción para poner en acción sobre la mejor idea encontrada.

#### 4.3 Pasos del procedimiento RPC:

##### Identificar el Hecho

Los libros dedicados al graffiti Quiteño son nulos, y los textos que hablan de temas similares carecen de material fotográfico suficiente para poder aportar al diseño grafico Quiteño.

---

<sup>50</sup> Matilde Frías N. Procesos creativos para la elaboración de un Texto: Interpretación y composición, Coop, Editorial Magisterio. Colombia, Bogotá. 2008. (288 pags.)

Idea: Realizar un libro de un formato grande, en el cual puedan entrar fotografías de alta calidad, en su mayoría apaisadas, en las cuales se logre visualizar con detalle el procedimiento, obra y diseño del trabajo realizado durante 10 años del colectivo.

Porque Apaisadas: Debido al formato horizontal de los muros, el graffiti tiene un formato rectangular apaisado, y la suma muchos artistas en un solo muro por lo general se suma obra larga mas que ancha, es por eso que el formato apaisado es la mejor alternativa encontrada.



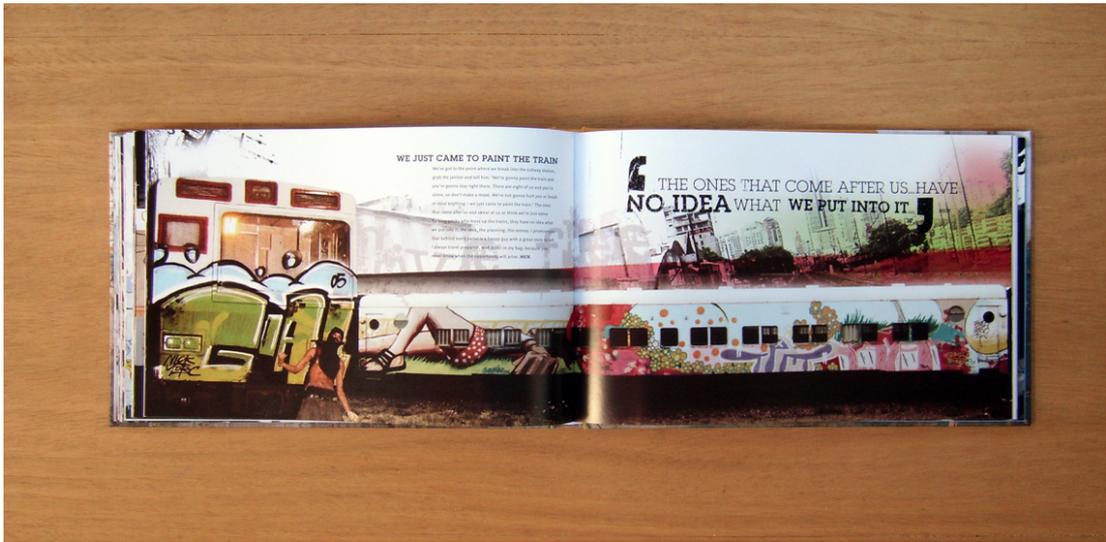
**Figura 47 graffiti Review Faust**



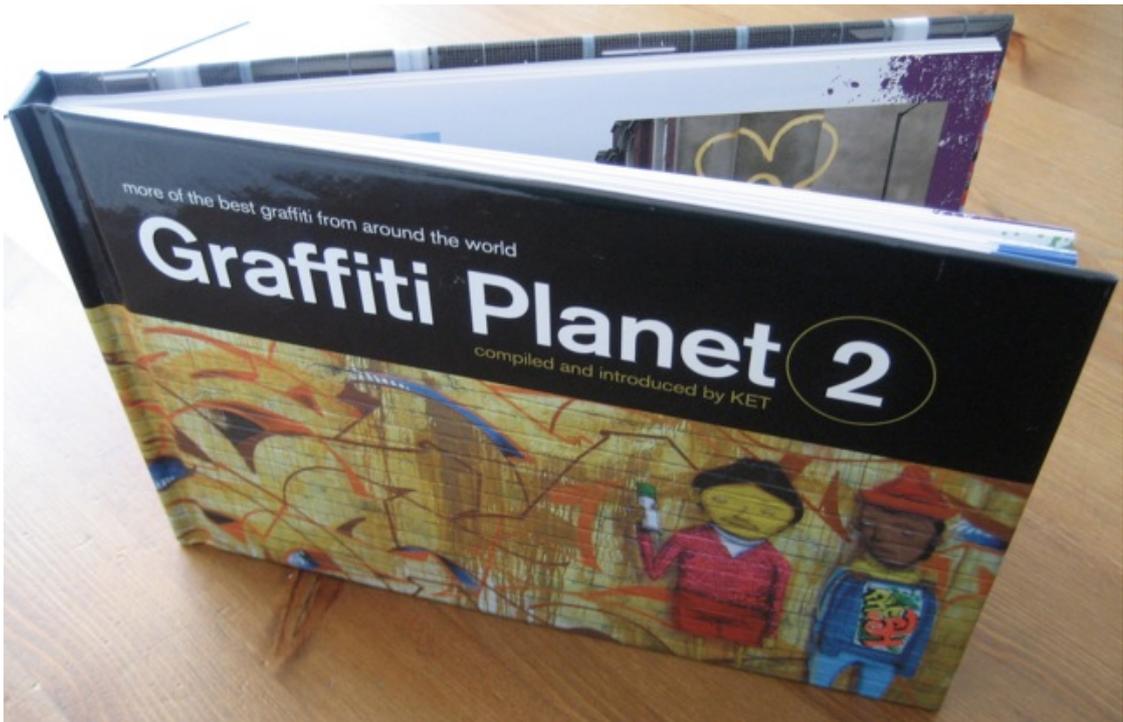
**Figura 48 “Bugger man pens are my Friends” (Lápices Bugger son mis amigos)**



**Figura 49 Fotografía Librería Kow Long Hong Kong, Sección Graffiti, Tomada por Jorge Calderón Hong Kong 2012**



**Figure 50 graffiti Argentina Book**



**Figura 51 Graffiti Planet Vol 2**

Identificar el Problema:

Debido al grupo Objetivo encontrado, el libro debe cumplir con las características visuales que lo identifiquen, en un grupo entre los 17 y 23 años hablamos de un grupo objetivo Adolescente-adulto, el cual debe sentirse a gusto con el libro, está en claro que el libro no es para niños, no es un libro académico netamente, no puede ser aburrido y tampoco puede ser un libro femenino debido al grupo objetivo encontrado, sin embargo debe prestarse a llamar la intención de la s mujeres comprendidas entre los 13 y 17 años ya que son quienes hablan de MFC, entonces la búsqueda de las ideas es cada vez mas limitada.

Identificar la idea

De la lluvia de ideas creada tenemos seleccionada la mejor idea debido a tiempos de producción, economía y reproductibilidad, es decir, el producto que realizaremos es fácil de reproducir, llama la intención, es económicamente accesible y cumple con la función buscada en la etapa de la solución de los objetivos.

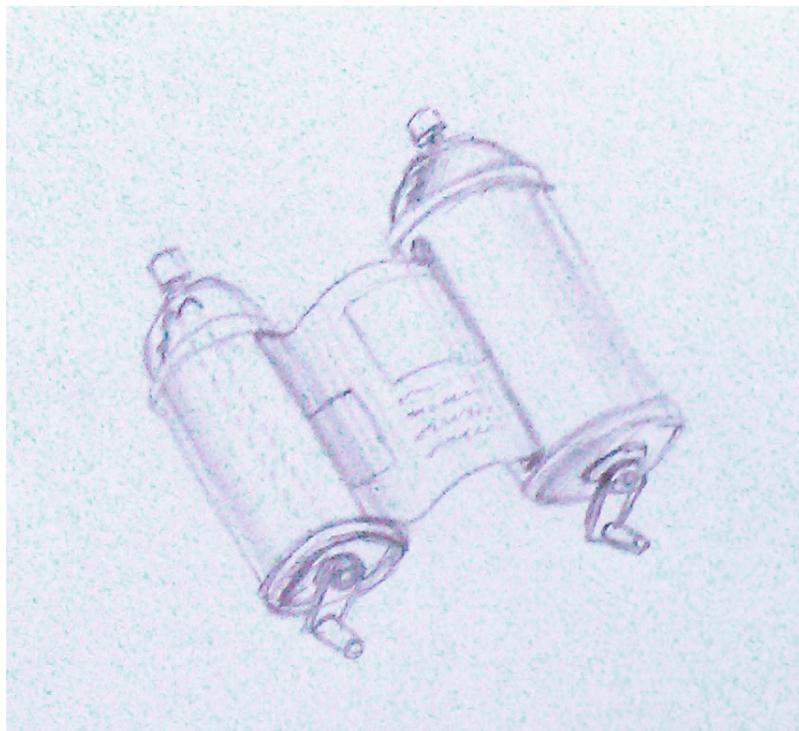
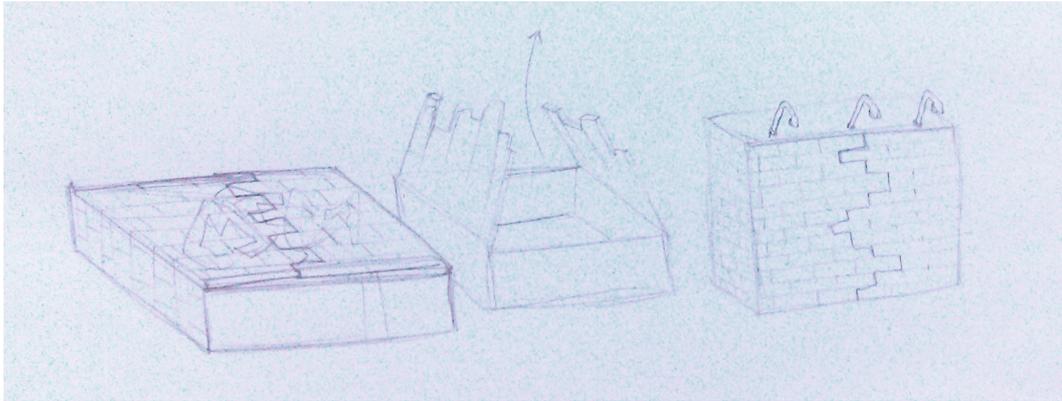


Figura 52 Forma de papiro



**Figura 53 Lluvia de ideas, bocetaje**

Identificar la solución

Debido a la posibilidad de reproducción, el libro tendrá los siguientes formatos y medidas:

Identificar la aceptación.

#### 4.4 Creación de la marca

El colectivo MFC posee su marca desde hace muchos años atrás, ha sido ya usada en sus cartas de invitación, logotipos para los eventos, en los diplomas entregados y hasta en camisetas, por lo tanto pediremos al grupo que nos facilite el uso de su marca, la recrearemos en diferentes estilos para su reproductibilidad, y la potencializaremos en aspectos técnicos.



**Figura 54 Logotipos 2004-2009**



**Figura 55 Uniforme MFC 2011 Campeonato nacional de Crews, MFC campeón. Sur de Quito, Colegio Paulo Sexto.**



**Figura 56 Camisetas uniforme MFC año 2011**



**Figura 57 Skipy MFC, Vespa de PDF y AFC en Brasil, Kolirius internacional 2001 Macae.**



**Figura 58 Logo MFC 2011-2012**

#### 4.5 Estructura y elementos de diseño

Para el desarrollo del nuevo producto necesitamos enfocarnos en la forma de resolver el tema y el problema encontrado, a continuación presentaremos los elementos utilizados en la diagramación y diseño del producto y su respectiva justificación:

Formato y disposición:

Tomando en cuenta que los formatos INEN son los más fáciles de encontrar en tamaño de papeles e imprenta, el formato que utilizaremos es el Formato A4 en disposición Horizontal, El formato A4 es fácil de manejar entre las dos manos, además nos puede permitir usar fotografías de gran formato, fotografías plegadas y dejar un espacio de Lomo y bordes suficiente para ofrecer elegancia a la lectura.

Materiales:

Los materiales seleccionados serán Papel Couche, brillante para el contenido, Cartón forrado para la pasta, con impresión del diseño de la portada.

Para el uso de fotografías es recomendado utilizar papel fotográfico o un material mate poder apreciar las fotografías sin la molestia del brillo en las hojas, en editoriales mas modernas está siendo usado materiales muy brillantes, barnizados y brillantes especialmente en catálogos, el problema de este método anterior es que son difíciles de encuadernar, el material brillante no es fácil de pagar en los lomos y es necesario utilizar grapas lo que hacen al diseño perder mas de un centímetro en el espacio de la diagramación con respecto a los lomos y diseños internos.

Portada:

La portada del libro tendrá una fotografía emblemática del colectivo, y en el exterior el empaque del libro será realizado con material de diseño de arquitectura, una serie de ladrillos de maquetas pegados entre si para evocar el diseño de un muro.

Retícula:

A continuación compartiremos fotografías sobre la selección de la retícula para el producto, es una retícula distribuida en 3 columnas principales y dos filas horizontales principales, encerradas en un rectángulo

4.6 Orden de contenidos:

Introducción

En la navidad del año 2004 una noche sin mucha policía y poco tráfico cuatro quiteños se encuentran en lo que parecería una pelea callejera por tachar muros, afortunadamente solo fue el prelude de la campaña gráfica mas larga desarrollada por un grupo de escritores en la Ciudad de Quito, en el año 2013 cumplen 9 años y su misión recién comienza, han realizado viajes dentro y fuera del Ecuador, desde Estados Unidos, Canadá y China el grupo continua cambiando la forma de pensar sobre lo que el graffiti significa, las dinámicas de auspicio y participación con la sociedad son en mejor legado de este grupo de artistas, mas que quiteños ecuatorianos, orgullosos de llevar su arte al mundo entero, estilo mensaje y propuesta es su campaña visual.

Historia

En la navidad de 2004 Jean Pierre, “Skinhead”, y Gerónimo Arias “Shadowman” siendo neófitos en la cultura grafitera y autodenominados como “La Pareja 3H”, caminaban por la avenida Machala de sur a norte hacia la calle General Guerrero en el barrio Cotocollao, en Quito.

Dos meses atrás, en ese mismo lugar, un graffitero conocido por tachar graffitis había tachado el mural de 45 metros de largo que Starmanfunk creó en el año 2003; “Shalom”. Mientras Skinhead y Shadowman pintan placas y dibujan sus nombres con marcadores; son observados a lo lejos por Xavier Calderón, “Skippy” y Francisco Intriago, “Rey”. Al verlos pegados a la pared, pintándola con marcadores en sus manos, corrieron a tomar venganza.

Pero al acercarse notan que el duo 3H (Hijos del Hip Hop) en realidad estaba tachando los nombres de quienes tacharon el graffiti de Starman. Tampoco compartían el hecho. Después de un momento los ánimos se habían calmado, saludaron y conversaron sobre la equivocación, y aquella misma noche de diciembre empezaron a realizar sus primeras piezas ilegales en conjunto, Así nació MFC.

Hasta ese entonces, Starmanfunk había pertenecido a los grupos Equinoxio Flow y Masta Illegal Crew (MIC); por lo que al ser creado el grupo MFC, quisieron darle tributo a MIC, manteniendo “Master” como parte del nombre y hacienda de esto su filosofía de existencia: ser los máximos exponentes y enseñar a respetar la cultura del graffiti a donde fuera que fueran.

Posteriormente, Starmanfunk y Candiman, primos hermanos, formaron el grupo BB (Blood brothers). Se dedicaron a hacer más piezas maestras que a hacer bombas o vandalismo como Skippy y Rey; lo que ellos no sabían, es que en los posteriores años de MFC, quienes eran los hermanos menores de Equinoxio Flow estarían realizando mas muros y piezas que todo el mundo del graffiti en el norte de Quito.

A mediados de 2005, MFC decidieron unir a mas miembros con el mismo fin, pintar y pasarla bien juntos, así es como Starmanfunk y Candiman se agregan a MFC, formando una crew muy heterogénea. Para este punto, Starmanfunk ya tenía muchos proyectos y eventos pendientes por realizar independientemente.

En el año 2007 fueron invitados a realizar el muro mas grande de la ciudad hasta entonces: 250 metros y 8 murales alrededor en todo el Distrito Metropolitano. Desde Cotocollao hasta Tababela el proyecto convocado por la Secretaria de Inclusión Social del Municipio de Quito se convertiría en uno de los primeros grandes retos de Starmanfunk y MFC.

Al ser un evento de temática incluyente, decidieron que una mujer también forme parte. Fue así que Cristina Pozo, “Crispo”, estudiante de Diseño Gráfico y compañera de clases de Starmanfunk fue invitada a participar con su arte. Gracias a su compromiso y talento, MFC la invitó a ser miembro activo del grupo.

En el año 2008 llevaron a cabo el HAA (Human after All) evento permanente en el cual brindaron talleres de graffiti por un año en la iglesia Centro Cristiano Familiar del Ecuador localizado en la Av. Machala y Flavio Alfaro en el barrio Quito Norte.

Como está en su filosofía, querían realizar algo impactante y de primer nivel, y la idea de realizar el Meeting of Styles Ecuador (el evento más grande del arte en el mundo) se hacía más cercana, sin embargo aun no reunían las condiciones que la organización en Alemania requería.

Tiempo después y gracias a las redes sociales, el trabajo de Skipy y MFC en conjunto, llamó la atención de diversos colectivos y exponentes del graffiti alrededor del mundo, tejiendo de esta forma una red de contactos que cubrían toda América, desde Estados Unidos hasta Chile.

En el 2010 y con contactos bajo la manga, Skipy decidió organizar un evento para poder invitar a artistas grafiteros de talla internacional, “La idea de este evento no pretendía en un inicio llegar a ser un festival o nada por el estilo, simplemente querían organizar un evento en el cual se pueda pintar, hacer turismo y hacer algo en Semana Santa”, Skipy.

Aquella cartelera de personajes que se sumaron y que admiraban y respetaban el trabajo de MFC, llamó la atención de la escena mundial del graffiti, pues sería un evento al cual acudirían grafiteros desde Venezuela, México, Puerto Rico, Perú, entre otros países.

“El diseño gráfico cumplió una función mas grande de lo que esperábamos” dijo Skipy. “Cuando la gente de Colombia vio que los CMS de Venezuela venían quisieron venir todos, recibí cartas desde Bogotá hasta Medellín y Pasto, fue increíble lo que Flickr logró hacer en una semana”.

Anteriormente Starmanfunk en un viaje familiar a Lima, vio el trabajo de grafiteros limeños y buscó información de estos a través de Flickr. Así conocieron a DA2C, que también participaron en el evento.

A pesar de las condiciones sobre la permanencia en Ecuador (MFC se encargaría del alimento y hospedaje mas no del pasaje); los representantes de otros países llegaron a ser 45 artistas de alta calidad de todo el continente, que se dieron cita en Quito para crear y exponer su arte.

Al ver la magnitud del evento, y al saber del trabajo previo, compromiso y calidad, la Secretaría de Inclusión

Social no dudó en auspiciar a MFC para llevar a cabo el mayor evento de graffiti que la carita de Dios haya visto hasta hoy, y fiel testigo de este gran movimiento en Latinoamérica sería un muro vacío en el sector de La Y.

Master Funky Crew ha realizado varios viajes a países latinos como parte de invitaciones por artistas que habían venido o por gente que conoce su trabajo desde internet. Es por eso que esta herramienta es tan importante y complementaria para el Graffiti contemporáneo.

“Ahora somos 6 escritores, pero los 6 estamos juntos a pesar de donde vivimos o donde trabajamos, organizando eventos, apoyándonos en todo... Estamos trabajando, ya egresamos de la universidad, ya empezamos a formar familias y aun así, estamos comprometidos en esto, el graffiti, de por vida, lo mejor está por venir”...Integrantes:

#### **“Crispo”, Cristina Pozo Arandi**

Ilustradora, diseñadora gráfica y muralista, Forma parte de MFC a sus 20 años en el año 2007, Ing. Diseñadora Gráfica egresada de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Israel, sus trabajos y aportes al diseño gráfico van desde la ilustración comercial infantil al diseño corporativo, Diseñadora gráfica de la agencia de publicidad Publicas Publicitas. Fanática del diseño de modas ha sabido

manejar con flexibilidad el diseño gráfico y el arte experimental, Sus obras son caracterizadas por la exaltación femenina, la delicadeza y complejidad de los detalles de su obra la hacen muy particular.



## “Noby”, Wilton Gómez Tituben

Desde el año 2007 elabora graffiti en algunas ciudades de Ecuador, en el año 2008 conoce al grupo MFC al cual pertenece hasta el día de hoy, En el año 2009 gana el primer lugar en el festival de graffiti DETONARTE en la Categoría graffiti 3D, Posteriormente en el año 2010 fue invitado al MEETING OF STYLES Perú, Encuentro internacional de arte urbano y Graffiti. Su obra ha sido expuesta en Guayaquil y Quito, también es diseñador gráfico.



“Todo empezó cuando tenía 10 años de edad en la escuela en la cual hicimos un pequeño teatro por el 24 de diciembre. Es cuando nace el niño Jesús en belén, en la cual yo hice el papel de los romanos que mataban a los niños en esa parte de ahí todo mis panas de escuela me pusieron el sobre nombre de romano y desde ahí me quede con romano hasta en el 97 que conocí a un grupo de graffiteros ilegal llamado NPN 08 que quiere decir New People Nort en la cual todos sus miembro o integrante de ley tenía que terminar su Nick en la silaba BY ejemplo ahí estaba el Luby 08 porque “Luby” por Lu de Luis y by por la sílaba que cada integrante tenía que tener y así había integrantes como “Joby”, “Alby”, “Anby” etc. en la cual era un grupo de 20 integrante.

Y yo no sabia como ponerme me pusieron no de no se y “BY” de la silaba que todo integrante debía ponerse para integrar a la familia “BY”.

Y lo que hice fue mesclar Romano con “Noby” y lo fusione pero era muy largo “Romanoby” y lo que hice fue reducirla RMN de romano y “Noby” en lo que al

final fue el resultado de Rmnoby 105 el 105 es el numero del la línea de buses que pasaba por mi barrio. Y así hasta hoy sigo con Rmnoby.

Mis influencia en el graffiti desde que me acuerdo fueron cuando salí la primera pagina de graffiti mundial art crimen donde vi muchos trabajos pero lo que mas me impactaron en esos años fueron “Seen” , “Cope” , “Kent” , “Tkid” , “Peeta” , “Daim” , “Maclaim” , en la cuales fui desarrollando mis letras en las cuales empezó el proceso desde un *bombing* hasta que llegue a pintar *3D model* pastel en la cual gane un premio en un festival llamado Detonarte donde pinte con mi hermanos MFC y ahora hoy en día mis estilo de graffiti es wild style pero un poco complejo cada día aprendo mas sobre técnica pintado y trazos en mi manera de pensar el graffiti nunca tendrá un fin en estilo siempre sale una persona con algo mas loco y mas rayado, la tecnología evoluciona y porque no el graffiti. En esta generación hemos visto un proceso gigante en el graffiti Ecuatoriano esperemos q siga por buen camino.”

### **“Jason”, Bolívar Vega**

Diseñador Gráfico de profesión, está casado y tiene un niño, Inició su actividad en el año 1999, Es considerado uno de los grafiteros más antiguos de la ciudad, definitivamente es el artista de graffiti activo mas antiguo de Ecuador,



13 años pintando muros en Atuntaqui y Quito, su estilo es Salvaje, gigante, mientras mas grande es mejor, la limpieza y precisión de sus trazos hace ver sus piezas como algo impreso, como un *sticker* gigante, los colores que utiliza siempre son vibrantes, las proporciones, el punto de fuga, todos los aspectos de su diseño hacen de su obra algo impactante.

### **“Skipty”, Xavier Calderón Rodríguez**

Es un activista del graffiti, un activista cultura, Ilustrador, ingeniero comercial de profesión, Su estilo es *Wildstyle*, *el estilo mas salvaje de la ciudad* según muchos, su estilo es muy único, la evolución de su trabajo ha sido muy rápida, desde el 3D hasta el *wildstyle* y *Wildstyle* 3D, desarrollo de caracteres, escenografías, muros gigantescos y graffiti en ropa, entre otros.

Creó la primera Tienda de Graffiti en Quito, “Sprayshop”, lugar en el que daban talleres y conferencias sobre graffiti y se confeccionaba a pedido prendas de vestir personalizadas.

Como activista cultural ha realizado varias actividades de integración en la ciudad, festivales y la propuesta de hacer protesta a través del graffiti, tal es el caso del Evento por fiestas de Quito “Caída y limpia” nombre que evoca al tradicional juego de cartas el cuarenta, instalando a mas de 20 artistas quiteños dentro del perímetro del parque Isla tortuga, ocupando así con arte un espacio que en las fiestas de Quito se llenaba de gente que bebía alcohol a la salida de las corridas de toros, El barrio Jipijapa reconoce que el trabajo desarrollado por MFC tiene sus frutos, *hace muchos años atrás las fiestas de Quito dejaban el barrio lleno de basura, ahora queda lleno de arte, el cambio es increíble.*

Ha viajado por el mundo representando a Ecuador, es sin duda el artista de graffiti Quiteño y ecuatoriano mas conocido en el Exterior, ha pintado con artistas como “How” y “Nosm”, de Estados Unidos, “Acme”, “Sipros”, “Lelin”, y “Does” de Brasil, artistas de Inglaterra, Venezuela, Colombia, Perú, su talento y trabajo es

reconocido dentro y fuera del país, en el año 2012 fue seleccionado dentro de los 60 artistas plásticos mas representativos de la ciudad para participar en el evento “Quito jardín de quindes” en el que los artistas seleccionados pintaban sobre un quinde de 3 metros de altura, obra realizada por el artista Nixon Córdova, exposición que recibió a mas de 300.000 visitantes en los 50 días de exposición, las obras han viajado a los municipios de las ciudades de Ecuador y a Bogotá Colombia, considerada así como la exposición de arte urbano mas importante del país.

### **“Starmanfunk”, Jorge Calderón Rodríguez**

Starmanfunk crece en el norte de Quito y encuentra en el graffiti su vía de expresión artística a muy corta edad, pinta su primer graffiti en el año 1999 con el grupo FR© con el Tag de “LOCO”, miembro del conocido grupo de Hip-Hop ecuatoriano Equinoxio Flow, forma parte de MFC en el año 2004. Es un activista del Hip-hop y el arte urbano local. Expositor seleccionado del Proyecto Jardín de Quindes como “artista contemporáneo representativo del Distrito M. de Quito”, a participado de varios eventos internacionales icónicos del graffiti



mundial y ha pintado en diversas ciudades de países Latinos en representación de Ecuador como en Colombia en el año 2007 (Bogotá TERCER DESFASE), Perú (MOS Lima 2010), Brasil (Kolirius Internacional 2010 Maçae), Copacabana, Fabela de Pavao, Chile, Argentina (MOS Buenos aires 2011) Ramos Mejía (su primer tren en el TBA) y recientemente compartió talleres de Graffiti en Cali a

través del centro cultural Graffito y compartiendo murales con visión social en barrios como Siloé y Distrito.

El nombre de “Starmanfunk” nace de los apodos que la gente del barrio va haciendo evolucionar, ha ganado todos los concursos nacionales de graffiti, en el año 2005 gana el segundo concurso nacional de graffiti, a finales del mismo año gana en Guayaquil el evento MAS HIP HOP, en el año 2006 Gana el tercer concurso nacional de Graffiti en Quito, a inicios del 2007 gana el segundo concurso nacional de graffiti Mas Hip Hop organizado por la universidad Casa grande de Guayaquil, el premio fueron 200 dólares y un cinturón de cuero al estilo campeón de box el cual colecciona entre sus diplomas y escarapelas, ese año la gente que asistió al evento fue muy poca y lastimosamente las estradas no podían cancelar la inversión del evento, razón por la cual Starmanfunk devuelve siendo considerado con los organizadores y la cultura del Hip Hop Guayaquileño que es muy pequeña en relación al reguerón y otras culturas urbanas. En los últimos 5 años ha pasado dirigiendo el área de diseño y arte de empresas de videojuegos en Ecuador, trabajó tres años en BlueLizard Games, primera empresa de Videojuegos del Ecuador y posteriormente en Karibugames, actualmente reside en Asia donde ejerce el diseño gráfico como Director creativo de Light Up Toys, empresa Americana con operaciones en China.

### **“Striker”, Galo Pillalaza**

Su seudónimo nace del rechazo a ciertas cosas como las "leyes" o "regímenes". Estudiar en un síndrome militar definió su nombre, desenvuelto en un medio de injusticias, acusaciones y en "lo que se debe hacer, decir y hacer". En pocas palabras las obligaciones sin sentido del mundo militar



para un adolescente. En huelga siempre con las injusticias del mundo.

“Quienes me han influenciado han sido muchos el día a día siempre nos enseña algo nuevo, pero si alguien tuvo el tiempo y paciencia para prestarle a este individuo fue mi otra familia Los MFC, mi Crew.

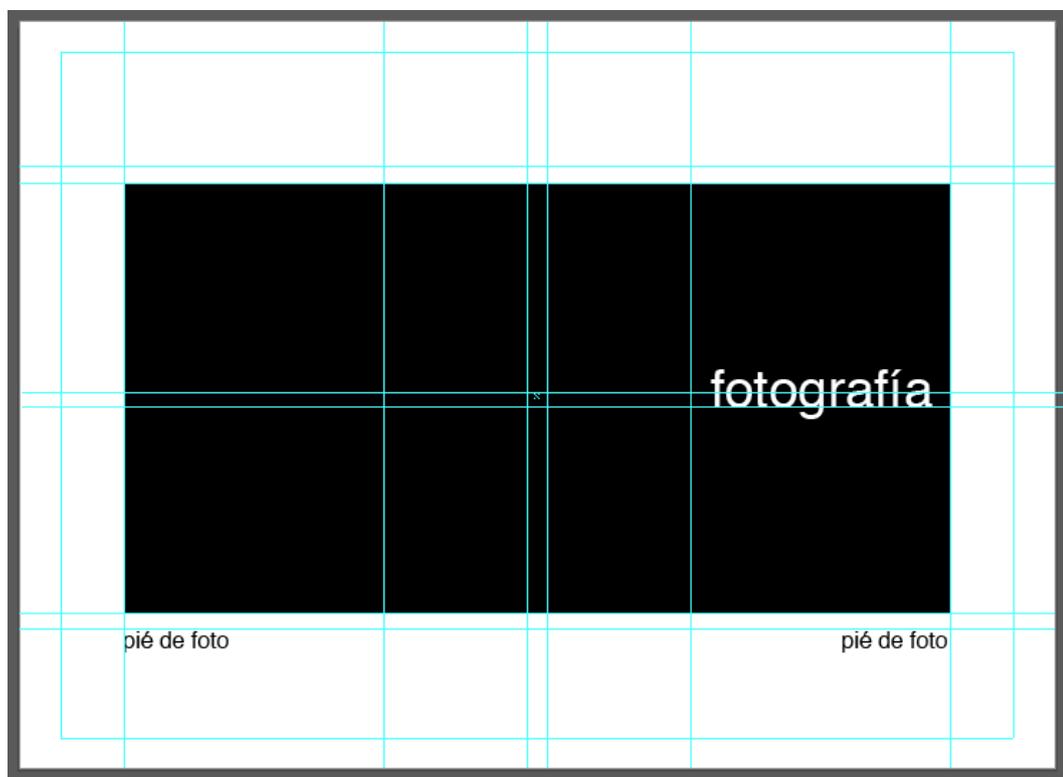
De los cuales me siento orgulloso hablar de una escuela, de mi *bro* Skipy que estuvo en el proceso de constancia y exigencia en el trabajo en el momento de conseguir lo que quería, Starmanfunk en las propuestas de algo nuevo, como lograrlo y ver perspectivas de otro punto, Romano en vivir sencillamente feliz que no todo lo bello esta en lo complejo, Jason en que la práctica y el esfuerzo pretenden lo que uno desea, Crispo en los detalles de la vida, cada objeto por mas simple tiene su objetivo de ser; Ellos han sido mi motor en el graffiti, y son aquellos mi mayor influencia. Pero También me motiva la escena nacional y sobre todo Latinoamérica, países mal llamados tercermundistas por extremo ególatras y de quienes buscaron el bien por conveniencia. Me gusta ver el desarrollo que tienen estos países incluido el mío en el que se realizan muchas producciones buenas con medios tan limitados o de difícil alcance, y sentir como viven el graffiti.”

“El proceso que utilizo al realizar un graffiti, se encuentra tras el estudio de letra por letra después voy tras el proceso de unirías darles un sentido una forma, y terminar tras la dimensión. Eso es lo que queda muchas veces tras un papel, pues el *flow* y la pintura siempre queda a lo libre al medio y condiciones de mi y mi mente. A como me siento pues eso es lo que me encanta del graffiti uno puede ser quien es en cada momento y siempre queda una gran parte de uno en cada pieza”.

#### 4.7 Justificación de los elementos de diagramación

Retícula:

Debido a la naturaleza gráfica no está planificado mostrar mas de dos fotos por página salvo excepcionales casos, por lo cual el área de texto esta restringida a formar parte de la diagramación en células aisladas en diferentes disposiciones. La retícula se repite en todo el formato, en las páginas de largas fotografías no existe retícula sino solo fotografía ocupando toda la página.



#### 4.8 Aspectos legales

De acuerdo a las normas establecidas por el Instituto Ecuatoriano de Propiedad intelectual IEPI, el uso de todas las fotografías, infogramas, diseños y textos, cuyo origen proviene de fuentes autorizadas cuyo derecho de autor no se ve violado ni agredido, procedemos a calificar el producto como viable legalmente.

#### 4.9 Validación

El Grafiti es un movimiento social post moderno o moderno de esta era del siglo XXI y finales del siglo XX que empezó como una manifestación de la juventud inconforme que busca identificarse con las realidades y en su rebeldía in nata de jóvenes se manifiestan rayando paredes sin embargo el viejo dicho que *el papel de la muralla es el papel de la canalla* , es derrumbado o , el grafiti enseña valores o refuta valores que hacen de la gente expresa sus necesidades o sentimientos por ejemplo los chinos desde las décadas del 70 usaban los Dazibaos, donde sistematizaban el descontento social con grandes murales en donde la gente puede hacer sus protestas o sentimientos de acuerdo a las fuerzas que puede dar el mural y de esta manera ordenaban el comportamiento urbano , así mismo la planificación social utiliza la planificación participativa en donde a través de dibujos se los pone a la comunidad a pintar como quieren que sea su desarrollo el futuro de m la comunidad esto uso mucho la FAO para los proyectos del desarrollo forestal participativo en donde se pintaba en carteles por grupos sectarios o por jóvenes, mujeres niños y ancianos. La pintura social llega a su esplendor cuando el graffiti abunda en las ciudades , sin embrago la distorsión puede lugar a pintar por pintar o al arte por el arte lo cual se convierte en una desviación de un movimiento social que nace en las grandes metrópolis , creo que el diseño si se desarrolla ya que los colores las formas revolucionan

el *que hacer social* y en este caso no solo en el área gráfica y estética, sino el urbanismo cuando se destacan zonas para que haya graffiti de la juventud en parques, plazas y avenidas, la gente usa esos estereotipos y se conforman en sellos de fabrica y diseños que acompañan a artistas musicales con fondos de colores en donde se detalla al graffiti, ha revolucionado a la moda, esto ha logrado cambiar el diseño en Quito incluso el actual Presidente ha elogiado al graffiti señalando que es bueno cuando es artístico, hay que diferenciar lo artístico con lo vulgar sin contenido, de todas maneras la juventud desahoga sus impulsos y los exterioriza, el arte aprende, se desarrolla y es acogido por empresas de pintura, aerosoles, festivales con pancartas elaboradas e ilustradas por los propios artistas demostrando un gran nivel y aplicación comercial, ha cambiado al diseño porque es una manera de captar las preferencias de consumo de la juventud, cuando le entregan de regreso productos con los estereotipos del graffiti que gustan a la sociedad y es evidente, cada vez abundan mas y mas los productos diseñados con la estética del graffiti, los dormitorios, fachadas, carros “tuning” son parte del proceso, es decir, ha cambiado el diseño en la Ciudad de Quito y la manera de llegar a la juventud o parte de la juventud, sistematiza su descontento y forma parte del desarrollo social en todo sentido.

Jorge Diego Calderon Mora

Dr. Abogado, maestría en políticas publicas y desarrollo social (Flacso Ecuador )  
Pintor de Movimientos Sociales de Izquierda en los años 70, serigrafía y murales.  
Rotulista, Estudiante de Arquitectura y Antropología aplicada UPS.  
Profesor de adultos.  
Catedrático d universitario de la Universidad Nacional de Loja.

## 5 Conclusiones y Recomendaciones

### 5.1 Conclusiones

El impacto directo del desarrollo de las estéticas urbanas es comprobable, en 10 años de campaña gráfica el Colectivo Master Funky Crew ha logrado varios logros sociales y comerciales a través de la ejecución de graffiti como medio y vehículo de expresión juvenil apoyando y potenciando el desarrollo de esta cultura juvenil en todo el Ecuador y con mucha mas fuerza en la Ciudad de Quito, el diseño gráfico local se ha visto directamente influenciado por la estética del graffiti, cada vez mas se unen campañas publicitarias que explotan el graffiti como forma de llamar la atención, tal es el caso de Adidas Originals Ecuador, primera empresa internacional que ha auspiciado a un artista ecuatoriano del graffiti.

El Graffiti no solo ha aportado el imaginario del diseño gráfico Quiteño, sino ha aportado en gran manera a muchos procesos sociales, comerciales y artísticos en la ciudad de Quito.

### 5.2 Recomendaciones

Recomiendo mantener un estudio vigilante y constante sobre el progreso y evolución estética del fenómeno del graffiti en la Ciudad de Quito, como una fuente de recursos gráficos que aportan no solo a la identidad gráfica quiteña sino también propone nuevas lecturas visuales y novedosas aportaciones estéticas al diseño.

Es recomendable aprovechar el fenómeno estético que nace en las culturas juveniles apoyándolos, auspiciándolos sin explotar a sus exponentes, tomando en cuenta siempre la delicadeza y complejidad de sus dinámicas para poder generar nuevas propuestas de diseño, y aportar a través del diseño gráfico al desarrollo comercial, publicitario, académico, social, incluso político de la ciudad de Quito.

## 6 BIBLIOGRAFÍA:

- Alejandro Moreano, De la edad de la Ira a mientras viva siempre te recuerdo ¿culminación o ruptura? (homenaje a Eduardo Guayasamin) KipusRevista andina de letras. 11 (primer semestre, 2000) Universidad Andina Simón Bolívar, Corporación Editora Nacional, Ecuador. 1999.
- Alex Ron, Quito una ciudad de Grafitis, Editorial Conejo, (pag. 132) 1994
- Book overview, Michael Dorrian, Publicidad de guerrilla: otras formas de comunicar, Gustavo Gili, 2006, Obtenida el 10/05/2010
- Bruno Munari, Diseño y comunicación visual, Barcelona 1985, Octava edición GG, p 82-84.
- Craig Castleman, Getting up, Preface, Mit Press, USA, NY. (pag. xi) 1982
- David Jury, ¿Que es la tipografía?, ¿What is typography? , Tipografía y Lectura (pag. 20)Editorial Gustavo Gili, SL. España, Bar. 2007
- Frascara Joge. (2004). Diseño gráfico par la gente, Textos e imágenes
- Hardcore Rap Music, Allmusic Consultado el 22 de mayo de 2008
- Jorge Frascara, El diseño de Comunicación, Ediciones Infinito, 1ra edición, Argentina 2006 - 174 páginas.
- Kazuhisa Fujie, Cocoro Books, Martin Foster, Neon Genesis Evangelion the unofficial guide, Why is Genddo's real reason for promoting the Human completion plan?., DH publishing,
- Ledesma, MFaría. Diseño y comunicación: *Diseño gráfico, ¿un orden necesario?*. Buenos Aires: Ed. Paidós, 1997 , p17.
- Luis Fernando Auz, Arte Bastardo. Breves apuntes desde la calle. Imago publicidad, Ecuador, Quito.
- Martha Cooper y Henry Chalfant, Subway Art, Thames and Hudson, 25th Hardcover anniversary Edition, Singapur, 2009. 128 paginas.
- Martina Flor, Guiseppe Salerno, Lettering Vs. Calligraphy URL: [www.lettervscaleigraphy.com](http://www.lettervscaleigraphy.com)
- Mauricio Beuchot, La semiótica, Teorías del signo y el lenguaje en la Historia, Fondo de Cultura de Economía, Primera Edición, 208p, 2004.

- Norman Mailer, Jon Naar, The Faith of Graffiti. The Faith is the name, Paw Publications., 2010
- Ortega, Alicia. "El graffiti entre la institución y la calle". Kipus: revista andina de letras. 3 (II Semestre, 1994-I Semestre, 1995): 61-70.
- Real Academia Española de la Lengua. Fotografía. *Diccionario de la Lengua Española 22ª edición*. 2012.
- Rick Poynor, No mas normas Diseño gráfico y posmoderno. *No more rules*. Orígenes. Editorial GG México, Barcelona España (pag 61, 63 ) 2002.
- Sandrine Pereira, Graffiti, In the begining, graffiti, definitions. Silverback Books, USA, NY., (pag 9) 2005
- Scape Martinez, Graff 2: Next level graffiti techniques, Can control Techniques. Impact Usa, LA 2011, 128 pags (pag. 56)
- Sebastián Serrano, Semiótica: una introducción a la Teoría de los Signos, Editorial Montesinos, España. 2001 (pag. 30)
- Sixto J. Castro, En teoría, es arte Una introducción a la estética, Introducción .Editorial san Esteban. España Salamanca.2005. 275 pag. (pag 9)
- Skipy MFC, Seyer Pro team, video  
<http://www.youtube.com/watch?v=uLVQpwL7by4>
- Stanley Aronowitz, Barbara MArtisons, Michael Menser Tecnociencia y cibercultura. Paidós. España 1998. Pag 21

## Internet

- El otro arte de escribir realizado conjuntamente por Jorge Méndez y Sergio Garrido para la asignatura Historia de la imagen gráfica incluida en el Ciclo de Ilustración en la Escuela de Arte de Valladolid en el año 2002.  
<http://www.valladolidwebmusical.org/graffiti/historia/08filosofia.html>

- Contreras Tv, Historia del Hip Hop en Ecuador.  
<http://www.youtube.com/watch?v=yLPS0OICR8g>
- Ez, Blog, New York Graffiti, Street art vs Graffiti, URL: <http://tag-line.blogspot.com/2007/04/evaluations-debates-and-comparisons.html>, 14 Abril 2007.
- <http://books.google.com/books?id=TTndAAAACAAJ&dq=inauthor:%22Michael+Dorrian%22&ei=GUNiS8PxOKCeygTr4rD2Dw&client=safari>
- <http://ilovetypography.com/2013/02/13/lettering-versus-calligraphy/#more-13706>. Marzo 2013.
- <http://www.digitaldoes.com/>
- <http://www.graffiti.org/>
- Mi primer grafo 1999, Bolivar Vega URL:  
<http://www.flickr.com/photos/jasongraffitiecuador/3926674121/in/photostream> Septiembre 16 2009.