

## **El post-graffiti de Buenos Aires y su intertextualidad con los dibujos animados.**

Carmen Rocher.

**Palabras claves:** Arte urbano, post-graffiti, intertextualidad, dibujos animados.

### **1. Introducción.**

Uno de los rasgos que se repiten en muchas piezas gráficas del post-graffiti contemporáneo es su alusión a los dibujos animados televisivos y cinematográficos. Hasta donde sabemos, ese rasgo se repite de manera regular en diferentes ciudades del mundo. Buenos Aires no es una excepción sino todo lo contrario. Cada vez es más frecuente encontrar post-graffitis que utilizan recursos gráficos y temas provenientes de ese universo de la producción imaginaria de la sociedad. Ahora bien, ¿a qué dibujos animados se alude? ¿Cuáles son exactamente las animaciones con las que los post-graffiti de nuestra ciudad se relacionan intertextualmente? ¿De qué dibujos estamos hablando? ¿Son los dibujos de las series del treinta y cuarenta como el **Pato Lucas** (1937), **Bugs Bunny** (1940) o el **Gato Silvestre** (1947)? ¿O pertenecen a las animaciones cinematográficas 3 D como **Toy Story** (1995), **Buscando a Nemo** (2003) o **Los increíbles** (2004)? ¿O en realidad provienen del animé como **Pokemon** (1997) **Naruto** (2002) o **Las chicas súper poderosas** (1998)? ¿O son de la última generación de series estadounidenses como **Mansión Foster** (2004), **Bob Esponja** (1999) y **Pucca** (2000)?

Cada uno de los momentos de la historia del dibujo animado tiene sus poéticas específicas en el uso de la línea, el color, la forma de construcción del espacio y los temas y motivos a los que hacen referencia. Los artistas del post-graffiti que se vinculan con estas poéticas hacen suyo sus elementos en pos de crear una nueva pieza.

En este trabajo intentaremos dar los primeros pasos para definir cuáles son los dibujos animados con los que se vinculan los artistas del post-graffiti de nuestra ciudad y qué elementos de sus estéticas son los que utilizan para realizar sus piezas gráficas.

### **2. El graffiti, el post-graffiti y el muñequismo.**

Antes de comenzar con el análisis de las piezas de arte urbano que hemos seleccionado, nos detendremos a distinguir el graffiti del post-graffiti y cómo el *muñequismo* es uno de los rasgos que puede poseer éste último.

La acepción actual del término “graffiti” proviene de las investigaciones que se realizaron en la ciudad de Nueva York cuando comenzó a expandirse el fenómeno de las pintadas realizadas en los vagones de trenes y en las paredes de los barrios

marginales de esa ciudad. Esas primeras producciones consistían en sencillas firmas que designaban la autoría de su realizador. A ellas se las denominó “Tags”. Luego aparecieron firmas con tipografía más gruesas, redondeadas y rellenas con color, a las que se las llamó “Bombas”. Estas últimas se fueron complejizando con el correr del tiempo abriendo un variado repertorio de formas y “estilos” que han sido clasificados en diversas investigaciones.

A mediados de los 90, aparecen graffitis que rompen con el límite de la “firma” y desarrollan nuevas técnicas y códigos. A ese tipo de grafiti Matthew Lunn (2006) lo denomina post-graffiti. De él tomaremos su definición. El post-graffiti ya no se relaciona con la cultura hip-hop ni con una práctica vandálica y marginal sino que se trata de una forma de arte contemporáneo.

Uno de los rasgos particulares que aparecen en el post-graffiti es la cita a personajes y recursos gráficos que provienen del cómic. A las piezas se las reconoce como “muñequismo”. En los 70 los personajes aparecían para acompañar a las letras, pero con el tiempo tomaron independencia y se convirtieron en el tema central de muchas piezas de post-graffiti.

En Nueva York, los primeros personajes que aparecieron citados fueron los de los cómics de Vaughn Bode, aunque pronto se incorporaron los de otros autores y también de dibujos animados. La inclusión de personajes populares dio paso a que muchos artistas crearan sus propios personajes haciendo de ellos su “firma” distintiva.

Como veremos a continuación, los casos que encontramos para analizar son de artistas que han creados sus propios personajes, pero que sin embargo, en ellos podemos encontrar influencias de dibujos animados en el uso del color, la línea y los temas que trabajan. Pasaremos ahora a describir con qué dibujos exactamente se vincula su producción.

### **3. Los artistas del post-graffiti porteño y sus dibujos animados.**

Para llevar a cabo el objetivo de nuestro trabajo visualizamos una gran cantidad de piezas de post-graffiti que se encuentran en distintos lugares de nuestra ciudad y les prestamos especial atención a los artistas que han tenido una producción regular en el “muñequismo”. De ellos seleccionamos los que pudimos identificar relaciones intertextuales con el universo de los dibujos animados. La mayoría de ellos tienen entre 20 y 30 años. Ahora pasaremos a describir de manera sintética la obra de cada uno de ellos teniendo en cuenta los rasgos que nos posibilitan vincular sus piezas con dibujos animados particulares.

#### **3.1. Pum Pum.**

Esta artista comenzó a trabajar en el 2007. Sus Piezas suelen tener como tema principal a una chica rubia “La Flequilluda” o “Big Flequi” que puede vérsela “flotando” en diferentes contextos y teniendo distintas actitudes.

“La Flequilluda”

“La Flequilluda” en distintas situaciones.

Junto con “La Flequilluda”, la artista trabaja sobre un repertorio acotado de personajes que se repiten en sus diversas producciones. Entre ellos están: el gato con botas, el pájaro y el pez.

Otros personajes de Pum Pum.

A nivel formal, en sus piezas se puede observar el uso de colores saturados y una línea gruesa para delimitar los contornos de las figuras. Estos rasgos podemos encontrarlos en los dibujos animados de las series televisivas de **Pucca** y **Las chicas superpoderosas**.

**Pucca.**

**Las chicas superpoderosas.**

Por otra parte, la mayoría de los personajes de Pum Pum se encuentran suspendidos en el aire, como suele presentarse a las tres superheroínas de animación. El resaltado del cabello en la “Fequilluda” como de los zapatos en varios de los personajes podemos observarlos como un rasgo que también se encuentra en las **Chicas superpoderosas Z** (2006).

El cabello y la indumentaria de **Las chicas superpoderosas Z**.

Las botas y el cabello en Pum Pum.

### 3.2. Larva.

Larva es un artista que comenzó su obra en 2001. Su personaje central es una inocente figura que tiene una mirada ausente, y le sobresale un diente. Su personaje central es una figura que mira de manera ausente mientras le sobresale un diente. Su aspecto inofensivo a veces se contrapone con el contexto morboso en el que sitúa el artista, como rodearlo de tripas y chorros de sangre.

Como en Pum Pum encontramos a nivel formal el uso de colores saturados y una línea gruesa para delimitar el contorno de la figura. Sin embargo, la forma de su personaje como el universo en donde suele estar insertos se alejan de los temas y motivos femeninos de **Pucca** y **Las chicas superpoderosas**, vinculándose más con Blu, uno de los protagonistas de **La Mansión Foster**, y Finn el héroe de **Hora de Aventuras**. En esta última serie es habitual que los personajes con aspecto inocente y de colores pastel se vean atrapados en aventuras pesadillescas y morbosas como las que pueden aparecer en las piezas de Larva. Por otra parte, el motivo del diente que se asoma por la boca

aparece en el personaje de **Chowder**, perteneciente a la serie animada que lleva su nombre.

**Blu**

**Finn**

**Chowder**

### **3.3. DGPH.**

DGPH es un grupo de artistas que conformaron un estudio de diseño y artes visuales con dicho nombre en 2005. Los personajes que aparecen en sus post-graffitis también tienen su versión en art toys y animaciones, como lo hacen artistas de renombre como Murakami. Efectúan su trabajo tanto en galerías de Argentina como del exterior a la vez que hacen sus producciones vinculados a marcas como Nike o Coca Cola que los patrocinan.

Las piezas de DGPH también tienen un repertorio de personajes acotados que se repiten en cada una de sus realizaciones. Si aparecen personajes nuevos, funcionan como parte del contexto, mantienen el mismo estilo de diseño.

A nivel formal sus personajes poseen colores planos y la línea del contorno es gruesa como sucede en Pum Pum y Larva. Sin embargo, los contextos en los que se emplazan como las forma sintética de sus cuerpos y la simpleza de la línea se vinculan con la serie de animé Pokemon, además de hacerlo con el personaje Blu, que habíamos nombrado en el trabajo de Larva.

Personajes de DGPH.

Personajes de **Pokemon**.

### **3.4. Chu.**

Chu, fue uno de los pioneros del arte callejero en Buenos Aires. Sus primeros trabajos son del 2001 y en ellos ya aparecía el privilegio del “muñequismo” en sus realizaciones. Chu posee dos personajes principales que aparecen de manera regular en sus piezas: “Bombing” y “El viejo”.

Bombing.

El viejo.

Encontramos aquí el uso de colores vibrantes, saturados y planos con línea gruesa para delimitar los contornos. A veces, esa línea desaparece y la figura queda delimitada por el color únicamente, pero no es lo habitual. Estos rasgos junto con la síntesis de la figura y la simpleza de la línea nos remiten otra vez al personaje de Blu de la serie **La Mansión Foster**, aunque el uso de la línea de contorno ya lo encontramos en los otros dibujos que hemos nombrado como Pucca y Las chicas superpoderosas.

### 3.5. PMP

PMP o Pedro Perelman comenzó a trabajar con el colectivo Fase en el año 2001. Su trabajo se diferencia del de los otros artistas porque incorpora en el diseño de sus personajes las particularidades de la arquitectura donde se emplaza. Así, las ventanas de una pared puede convertirse en los ojos de su personaje y la abertura de una puerta puede ser su boca. En este sentido sus producciones acentúan la interacción con el entorno urbano. Otra diferencia con el resto de los artistas es que sus personajes no



proviene únicamente del mundo animal o humano sino que también del universo de las máquinas como son los robots y monstruos mecánicos. En ese sentido, los personajes robóticos de PMP se vinculan con los dibujos del animé como **Mázinga Z** (1972) o **Evangelion** (1995), sin embargo, observándolos a nivel formal, encontramos otra vez el uso de colores saturados y brillantes y de línea gruesa para delimitar los contornos lo que nos permite vincularlo con el resto de los dibujos animados que ya hemos nombrado.

Personajes de PMP.

#### **4. Conclusiones.**

Realizado el análisis intertextual de los post-graffitis que hemos seleccionado podemos observar que a nivel formal, y muchas veces también temático, los personajes se vinculan con los dibujos animados de fines de la década del 90 y principios del 2000. Los elementos formales que se suelen retomar de manera regular son los colores saturados, la línea gruesa del contorno y la síntesis en la construcción figura. A nivel temático suele aludirse al universo de lo infantil y lo naif, con algunas excepciones que juegan con la tensión que genera la articulación con un contexto morboso o proveniente del género del terror.

Por otra parte, se puede observar que los artistas que hemos estudiado retoman los recursos de los dibujos animados provenientes de las series televisivas y no del cine. Además, las series que retoman son contemporáneas al momento de su infancia y adolescencia y siguen teniendo gran peso en la impronta estética de las series animadas que actualmente se pueden ver en televisión. En ese sentido, sus producciones de post-graffiti se encuentran “sintonizadas” estéticamente con un gusto general presente en la producción de dibujos animados destinada a los niños. Así, el transeúnte que recorre la ciudad puede no haber visto ninguno de los dibujos animados que hemos nombrado y, sin embargo, convertirse en un espectador de ellos a través de los recursos que retoman en sus obras los artistas de post-graffitis de Buenos Aires.

## 5. Bibliografía.

- AAVV: “Graffitimundo”. *Graffitimundo/Online/Internet*. <http://graffitimundo.com/artists/defi/?lang=es>. (Consultada: 04/09/2011).
- ABARCA, Javier (2010): “El papel de los medios en el desarrollo del arte urbano”, En *Asociación Aragonesa de Criticos de Artes/Online/Internet*. <http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=372>. (Consultada: 01/09/2011).
- ABARCA, Javier (2011): “Posgraffiti”, en *Urbanario/Online/Internet*. <http://urbanario.es/i3>. (Consultada: 01/09/2011).
- ABARCA, Javier (2011): “Posgraffiti”, en *Urbanario/Online/Internet*. <http://urbanario.es/i3>. (Consultada: 01/09/2011).
- BLACK, Ezequiel y JACOBY, Maximiliano: “El Arte Callejero en Argentina”, En *Revista Ñ*. [http://edant.revistaenie.clarin.com/notas/2008/09/09/\\_-01756432.htm](http://edant.revistaenie.clarin.com/notas/2008/09/09/_-01756432.htm). (Consultada: 09/09/2011).
- GUASCH, Ana María (2000): El arte último del siglo XX. Del Posminimalismo a lo *Multicultural*, Alianza Editorial, Madrid.
- LUNN, Matthew (2006): “Street art uncut”, Craftsman House, Londres.