

## ¿Dibujos inocentes? Manifestación gráfica-simbólica de alumnos universitarios en sus pupitres<sup>1</sup>

*Innocent drawings? Graphic-symbolic manifestation  
by university students on their desks*

JOSÉ DE JESÚS CHÁVEZ MARTÍNEZ<sup>2</sup>

En este trabajo se analizan dibujos estudiantiles hechos en pupitres por los estudiantes de la carrera de Ciencias de la Comunicación en la Universidad de Occidente, Unidad Culiacán, con una muestra de figuras y composiciones que hacen referencia a objetos, personas o conceptos. Para problematizar y analizar los dibujos se recurrió a los conceptos de cultura, cultura organizacional, símbolo, grafiti, objeto icónico y función semiótica. Las categorías e inferencias deducen una realidad particular que vive el joven universitario en Sinaloa.

*Drawings made by students on classroom desks, assigned to groups of Communication Sciences at the Universidad de Occidente in Culiacan, are analyzed in this paper. A sample of figures and compositions that refer to objects, people or concepts was chosen. The concepts of culture, organizational culture, symbol, graffiti, iconic object and semiotic function were used to problematize and analyze drawings. Categories and inferences show a particular reality that students deal with in Sinaloa.*

**PALABRAS CLAVE:** Dibujo estudiantil, símbolo, cultura, cultura organizacional, grafiti.

**KEY WORDS:** Student drawing, symbol, culture, organizational culture, graffiti.

- <sup>1</sup> Investigación financiada por el Programa para el Desarrollo Profesional Docente (PRODEP) mediante el proyecto “El estudiante de bachillerato y su ingreso en la universidad: expectativas y realidades”, desarrollado por el Cuerpo Académico “Sociedad y Cultura”.
- <sup>2</sup> Universidad de Occidente, Unidad Culiacán, México.  
Correos electrónicos: jojecham@hotmail.com y elhi\_37@yahoo.com.mx  
Km. 1.5 de la carretera a Culiacancito, Col. 4 de marzo, C.P. 80020; Culiacán, Sinaloa, México.

Los símbolos adquieren vida cuando convocan significado y percepción y a la vez postulan una posición ideológica que refleja inconformidad, adhesión o simplemente una manifestación de gusto personal; se conciben en una cultura determinada y por lo tanto se ligan con ella. En el caso aquí abordado se seleccionaron varios dibujos que alumnos de la Unidad Culiacán de la Universidad de Occidente (UdeO) en Sinaloa elaboraron en sus pupitres. Para el análisis de estas obras en tanto que símbolos se recurrió a los conceptos de cultura, cultura organizacional, objeto icónico, grafiti, escuela y función semiótica.

Este estudio se enlaza con el proyecto del Cuerpo Académico “Sociedad y Cultura” del Departamento de Ciencias Sociales y Humanidades de la UdeO Culiacán, denominado “El estudiante de bachillerato y su ingreso en la universidad: expectativas y realidades”, el cual incluye una parte dedicada al estudiantado que ya se encuentra en trimestres avanzados de las carreras de esa área de conocimiento. La información obtenida en el estudio de los dibujos pretende ampliar la perspectiva sobre el estudiante de comunicación y se agrega a los datos obtenidos mediante encuestas y entrevistas en el proyecto en mención. La diferencia radica en que el grafiti estudiantil es espontáneo.

## CULTURA Y SÍMBOLO

Es importante relacionar a la cultura con uno de sus elementos esenciales: el símbolo. Méndez, Monroy y Zorrilla (1986) retoman a diversos autores para especificar cuatro enfoques sobre el concepto de cultura, de los cuales se mencionarán dos: a) el enfoque antropológico, de White, donde la cultura es vista como una abstracción de la conducta y no la conducta en sí, pues un acto humano no es cultura, sino lo que este acto simboliza, y b) el enfoque sociológico, que considera a la cultura como una manifestación solo cuando el hombre entra en contacto con otros hombres (basado este concepto en la aportación de Taylor), no obstante el orden simbólico pueda permanecer incluso cuando la forma social pueda cambiar.

Rendón (2003) advierte que si bien el concepto de cultura tiene fuertes fundamentos de antropología, todavía en la actualidad es muy difícil aclarar su significado preciso, ante lo cual recurre a la definición de Varela:

Puede ser concebida como una matriz de símbolos y signos que permiten otorgar significados comunes a la acción de los miembros de una comunidad, lo que se expresa en costumbres, creencias y valores relativamente compartidos por la mayoría (citado en Rendón, 2003, p. 122).

Según Méndez, Monroy y Zorrilla (1986), los símbolos son acciones o creaciones humanas que representan algo distinto de sí mismo. Al respecto, Contreras, Hernández y Guevara (2012) señalan que:

Los símbolos son frecuentemente relacionados con culturas. Por lo tanto, una cultura puede ser considerada como un sistema de símbolos ... Otro elemento común es la función de representación del símbolo; es decir, un símbolo siempre representa algo diferente o algo más que el mismo símbolo. Los símbolos son señales que connotan significados mucho más que su contenido intrínseco. Están investidos con significados subjetivos específicos. Los símbolos personifican y representan amplios patrones o esquemas de significados y hacen que la gente asocie consciente o inconscientemente ideas que a cambio les confieren de un significado más profundo, completo y frecuentemente “invocador de emociones”. Un signo o señal puede ser cualquier cosa: una palabra, una frase, una política, una bandera, un edificio, una oficina, la foto del Director General por citar algunos (p. 71).

Entonces, símbolos y significaciones, a decir de Montoya (2004), son la expresión básica de una cultura.

Siendo esta su objetivo común, lo cual constituye un enfoque antropológico –simbólico y humanista– para el estudio de las organizaciones, que trata de mezclar, como grupo, el análisis formal con el contenido, y la percepción y la significación con la acción social (p. 178).

Lo simbólico alude directamente a la cultura, definida por Geertz (citado en Urbiola & Lara, 2003), como el conjunto de símbolos, creencias, valores, formas de pensar, con o sin expresión material, organizados en sistemas de comunicación entre sus miembros, que tienen un significado particular y permiten entender conductas humanas. Ello incluye objetos, actos, vínculos personales o constructos lingüísticos

con un significado múltiple y ambiguo. Además, los símbolos toman el lugar de algo, lo representan y le adhieren un significado más amplio de lo que evidencian, por lo que la interpretación simbólica puede variar entre los miembros de la comunidad, sin embargo subyacen elementos que les permiten acordar, generar e inferir significados (Owen & Bormann citados en Urbiola & Lara, 2003).

En la comunicación organizacional pueden encontrarse significados paralelos a la cultura corporativa (en otros casos, institucional); esto es, hay uno o más códigos simbólicos, cogniciones o maneras-guía de interpretar y procesar información. Entonces, el individuo está en constante interacción con la sociedad y con la cultura, por lo que una organización no puede aislar a sus integrantes ni puede evitar su contacto con el entorno cambiante. Así, “la cultura organizacional puede entenderse como el conjunto de variables dentro de la organización que pueden adoptar tanto una expresión concreta como una subjetiva o inmaterial” (Urbiola & Lara, 2003, p. 146).

Respecto de la interpretación de los símbolos, Lotman (2002) la plantea como un proceso indispensable que va de lo racional a lo irracional, de la expresión al “mundo místico”, de un nivel a otro, sean símbolos icónicos o de otro tipo. Añade que lo referencial no necesita mayor profundidad (una señal de tránsito, por ejemplo) y lo connotativo sobrelleva asociaciones más amplias que se refieren a la estructura de valores de una sociedad, por ello el símbolo funciona así mismo dentro de una estructura determinada, una estructura semiótica. Dice Eco (2005), en una hipótesis considerada por él como radical, que “la cultura no es otra cosa que un sistema de significaciones estructuradas” (p. 44). Esos sistemas podrían llevarnos a una lectura de relaciones entre símbolos, sentido<sup>3</sup> y entorno, entramadas en los dibujos que se encontraron en los pupitres escolares.

---

<sup>3</sup> Para Lull (1995) sentido es “Lo que significa o representa para una persona. El sentido no es inherente a las formas simbólicas; son las personas quienes construyen el sentido, quienes interpretan el ambiente simbólico de acuerdo con sus propias orientaciones, sus propios intereses y sus propias capacidades” (p. 239).

## ESCUELA, ACTIVIDADES Y SÍMBOLOS

Las escuelas han sido escenario de transformaciones y no se consideran organizaciones rígidas. Rockwell (1995) propone abordar el proceso escolar como un conjunto de relaciones y prácticas institucionalizadas históricamente, donde el currículum oficial es solo un nivel formativo. Este proceso es una trama compleja donde interactúan tradiciones, variaciones regionales, decisiones políticas, administrativas y burocráticas que influyen en él pero no lo determinan en su conjunto porque hay prácticas cotidianas de orden formativo, donde maestros y alumnos se apropian de diversos conocimientos, valores, formas de vivir y sobrevivir. Lo que interesa aquí es esa forma de sobrevivir que el alumno de comunicación pone en práctica. Rockwell (1995) se enfoca en la mediación entre programa educativo y alumnos, y se pregunta qué pasa en el proceso escolar con las prácticas no previstas que resultan significativas en la formación<sup>4</sup> de los alumnos (dibujar en un pupitre, por ejemplo) y los maestros.

Los usos del tiempo y del espacio muestran la estructuración específica de la experiencia escolar. Existen reglas, más o menos flexibles según la escuela, que se utilizan para agrupar a los sujetos y normar su participación. Se establecen formas de comunicarse que tienden a regular la interacción entre maestros y alumnos. Las pautas, relaciones y costumbres características de la escuela se proyectan hacia el entorno escolar inmediato, ampliando así el ámbito formativo de la institución hacia los contextos de familia, trabajo y vida civil (p. 19).

Hay momentos, dice Rockwell (1995), en los cuales los alumnos anticipan las horas de salida, recreo y clase. La jornada cotidiana en la UdeO Culiacán, como ocurre en otras escuelas, puede parecer lánguida al

---

<sup>4</sup> Al respecto, Peña Zerpa (2010) apunta: “La formación remite a un proceso en el que el sujeto se apropia de algo sin que necesariamente exista una escolaridad o la intencionalidad expresa de otro en función de un objetivo, de modo que es posible aprender bajo otras condiciones a las tradicionalmente aceptadas en el mundo laboral y profesional bajo la denominación de adiestramiento o entrenamiento” (p. 58).

estudiantado y una manera de relajarla y recrearse dentro de ella es por medio de distintas actividades durante las clases, a saber: uso de aparatos reproductores de música, pláticas o cotilleos, miradas esquivas (en el caso de aulas con ventanas que permiten observar al exterior del salón), intercambio de mensajes escritos (“recaditos”), consumo de bebidas, golosinas y otros alimentos, uso de celulares o tabletas para enviar mensajes o para acceder a alguna red social virtual, uso de computadoras portátiles para chatear o buscar páginas, dormirar sobre la mesa con los brazos cruzados y dibujar en los cuadernos. Se agrega el dibujo sobre los pupitres el cual, se supone, se realiza en ausencia del profesor o de otra figura de autoridad. También es muy posible que esos dibujos se elaboren con inspiración, con espontaneidad y sin un método de diseño predeterminado, pero con alto nivel de referencialidad o incluso de poesía visual.

Estudios etnográficos en la década de los setenta, a cargo de Aylen, Cusick y Palonsky (citados en Tyler, 1991), descubrieron que estudiantes de tres institutos de preparatoria en Inglaterra se reunían en pequeños grupos informales y dedujeron que las escuelas parecían estructuradas de tal modo que estimulaban a los educandos a convertir su grupo informal en el centro de su actividad escolar. La causa estaba en el proceder estricto de los docentes de esas escuelas que provocaba algún tipo de interacción informal en el tiempo de clases. Dicho estudio reveló que los procesos rutinarios y monótonos de los profesores fragmentaban a los grupos y provocaban cierto conformismo e intentos de diversión estudiantil. El acto de dibujar en los pupitres puede tener su causalidad en una dinámica similar.

## GRAFITI

Los dibujos en los pupitres podrían considerarse grafitis porque son expresiones intencionadas. La concepción popular entiende esta práctica como nociva y destructiva, propia de grupos marginales urbanos que afean espacios públicos y privados sin aparente motivo más que perjudicar y establecer una marca de clan semisalvaje. La definición de grafiti de la Real Academia de la Lengua Española establece: “escrito o dibujo hecho a mano por los antiguos en los monumentos” o “letrero o dibujo grabado o escrito en las paredes u otras superficies resistentes, de carác-

ter popular y ocasional, sin trascendencia” (Zapiain, Quintero & Casas, 2007). Pero igualmente se le define como una práctica expresiva:

Como una manifestación de ideas que se llevan a cabo a través de incisiones o pinturas sobre alguna superficie en la vía pública y que generan un impacto de forma racional o afectiva a los transeúntes. También inquietan y cuestionan al ciudadano (Camargo Silva, 2008).

Para otros, el grafiti es un arte; por ejemplo, Zapiain, Quintero y Casas (2007) señalan que:

Originariamente, el término grafiti fue utilizado para designar a las inscripciones y dibujos encontrados en la antigua arquitectura romana, especialmente los localizados en la ciudad de Pompeya, que suman miles y datan de la época en que la ciudad era morada de descanso y esparcimiento de las clases privilegiadas del imperio (s. p.).

Los dibujos estudiantiles aquí analizados son considerados grafitis hechos básicamente a título individual para diversos fines, aunque se entienden como ilegales en el reglamento escolar de la UdeO, no obstante los alumnos, históricamente y en cualquier país, han hecho suyos esos muebles y otros espacios escolares. Estas expresiones se insertan dentro de la dimensión recreativa (informal o institucional, esta última relativa a las actividades deportivas y culturales), complementaria de las dimensiones administrativa y académica de las universidades. La importancia de citar e interpretar estos dibujos está precisamente en su referencialidad hacia un contexto determinado porque como obras gráficas ayudan a enriquecer la percepción de la realidad:

Las imágenes pueden ser objetos ricos en información que extienden y amplían el campo de observación y facilitan el análisis, e igualmente son fruto de un proceso, de un contexto de producción, de la intención y la posibilidad de su captación ... las imágenes no responden al principio de precisión, objetividad y factualidad, sino que combinan formas diferentes de objetividad y subjetividad, realismo y reflexividad y en este sentido poseen un enorme potencial para enriquecer la realidad social y sus formas de representación (Baer & Schnettler, 2009, p. 155).

El grafiti también es un discurso gráfico para las “expresiones de desmarcaje cultural y disidencia política”, porque:

Es en la vida diaria de los actores sociales, donde expresiones como el grafiti retoman una serie de símbolos y significados que son sintetizados en mensajes cotidianos, construyendo una forma de comunicación informal que busca una relación propia de la vida social en sus diferentes niveles (Marcial, 2011, pp. 308-309).

De acuerdo con esta idea, el grafiti que se plasma en espacios como bardas, postes, bancas y señales de tránsito transgrede las normas sociales desde la clandestinidad, escogiendo vías no institucionales para anunciar su presencia y constituirse como un acto enunciativo (Marcial, 2011).

## METODOLOGÍA

Se tomó una muestra de cinco aulas ocupadas por grupos de alumnos de quinto, octavo y undécimo trimestres de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación para observar en ellas los pupitres. La elección de los dibujos se hizo con base en la cualidad de “objeto icónico” presentado “con una apariencia sensible semejante al objeto real” que nos remite a una relación de tipo semiótico, “producto de la interacción entre un signo, un significado y un objeto” (Vilches, 1984, p. 15). De acuerdo con esta propuesta, los dibujos y los objetos referidos por ellos son susceptibles de ser identificados social y culturalmente. Es pertinente aclarar que de los 42 ejemplos seleccionados, 27 contienen solo elementos icónicos, 11 combinan íconos y mensajes escritos, y 4 son solo escrituras. Entonces, al predominar la imagen en estas obras pudiera pensarse que por su calidad de objetos icónicos solo para ellas aplicaría lo que Vilches (1984, p. 28) llama “función semiótica”, la cual incluye: sustancias de la expresión (colores y espacios), formas de la expresión (configuración iconográfica de cosas o personas) y sustancias (contenido cultural<sup>5</sup> propiamente dicho) y formas del contenido (estructuras

<sup>5</sup> Como señala Corona (2009) “el joven que dibuja no es un *primer dibujante*, ... sino que parte del entorno cultural al que pertenece para crear en dibujos un mensaje icónico compartido” (p. 17).



semánticas de la imagen). Sin embargo, los cuatro mensajes escritos constituyen un discurso equivalente a un mensaje icónico, pues las grafías encontradas tienen forma, color y cierto agrupamiento determinado por la forma de la mesa del pupitre, como veremos más adelante.

Otros dos elementos considerados para integrar esta recopilación gráfica son el espacio que ocupa el dibujo respecto del área total de la mesa del pupitre y la escala en que dicha imagen aparece dibujada, cualidades que les permitieron hacerse más visibles. La escala es la relación entre la superficie del cuadro de la pantalla ocupada por la imagen de un objeto determinado y la superficie total del mismo cuadro (Vilches, 1984, p. 50). Corona (2009, p. 24) la plantea desde dos situaciones: desde el tamaño que ocupa un dibujo en una hoja de papel y el objeto dentro de los límites de la escena dibujada. La escala nos remite entonces al término “plano”, que es básicamente la escala, usado para determinar el tipo de encuadre que se hace con una cámara: plano general, plano figura, plano americano, plano medio, primer plano, primerísimo plano o plano detalle. Al momento de abordar el análisis en cada imagen de los mesabancos se comentará a qué tipo de plano pertenece.

Cabe señalar que prácticamente todos los pupitres tienen marcas e indicios de la utilización de elementos para escritura como lápices, bolígrafos, plumones y marcadores, solo que en muchos de ellos aparecen textos ya muy tenues, meros rayones o garabatos inescrutables; en algunas mesas se evidencia la utilización de otras sustancias, como pintura para acuarela o corrector líquido blanco. En las aulas de la UdeO se usan dos tipos de mesabanco: uno con asiento, respaldo y paleta clásica de madera y otro de fierro con mesa rectangular (Figuras 1 y 2).

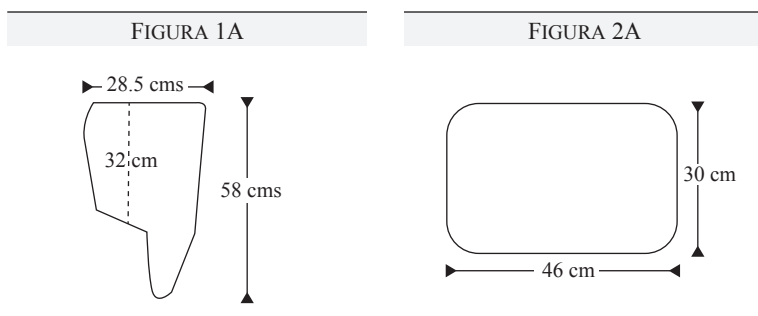
FIGURA 1



FIGURA 2



Los tipos y las dimensiones de las superficies de las mesas se muestran en las Figuras 1A y 2A. Cabe aclarar que todas las muestras icónicas en este trabajo se ubicaron en paletas de madera, a excepción de un dibujo plasmado en una mesa de fierro.



## EL CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

El municipio de Culiacán cuenta con una población de 858 638 habitantes (Instituto Nacional de Estadística y Geografía [INEGI], 2011), su principal actividad es el comercio, los servicios (actividades terciarias) y la agricultura (actividades primarias). Los principales problemas que enfrenta son el creciente consumo de drogas entre la población, la inseguridad y violencia relacionadas con el narcotráfico, el desempleo y la falta de apoyos a la agricultura y a la pesca. Para los egresados de la UdeO Unidad Culiacán la perspectiva de trabajo no es clara, pues el mercado laboral en la ciudad y en la entidad no es lo suficientemente vasto como para absorber la demanda de los recién graduados.

En esa Unidad están inscritos cerca de 3 000 estudiantes de nivel superior (esta cifra se mantiene con pocas variaciones año con año) repartidos en 10 programas educativos.<sup>6</sup> Cuenta con 59 aulas para todas las licenciaturas, de las cuales 12 son ocupadas por estudiantes de Cien-

<sup>6</sup> Cuatro de ciencias sociales y humanidades, cuatro de ciencias económico-administrativas y dos relativas a los sistemas computacionales e ingeniería industrial. En la Unidad también se ofrecen dos programas de doctorado y dos de maestría.

cias de la Comunicación,<sup>7</sup> que en número suman más de 600. El perfil del alumno en general indica que proviene de las clases media y media baja, con algunos casos de estratos sociales superiores. Varios educandos también provienen de rancherías cercanas a la capital.

En lo relativo a la cultura organizacional, la UdeO se creó como una opción de educación superior en 1979 y en la actualidad tiene presencia en prácticamente toda la entidad con seis unidades académicas en los municipios de El Fuerte, Los Mochis, Guasave, Guamúchil, Culiacán y Mazatlán. Su estructura es departamental y las carreras se imparten en 12 cursos trimestrales. Esta institución depende del gobierno estatal, por lo que el rector es designado por el mandatario en turno. Su lema es “Por la cultura a la libertad” y su mascota un linco, ya que esta especie de felino habita especialmente en la parte serrana del estado. Otros elementos identitarios son el himno oficial recientemente compuesto (2013), el logotipo en el que se resaltan las actividades agrícolas y de pesca, así como el constante encomio hacia sus fundadores.<sup>8</sup> A pesar de las limitaciones presupuestales que padece, esta universidad trata de cumplir con las exigencias homogeneizadoras planteadas en el nivel nacional y global (carreras acreditadas, modelos por competencias, infraestructura, desarrollo estudiantil, investigación y demás) y por lo mismo procuran estándares disciplinarios y académicos para sus alumnos. Dentro de su modelo de organización educativa, con elementos formales y comunes a todas las instituciones de educación

---

<sup>7</sup> El estudiante de la carrera de Comunicación de la UdeO, Unidad Culiacán, muestra aspiraciones de un futuro laboral enfocadas en tres ámbitos marcados: a) los medios de comunicación, con preferencia hacia la publicidad; b) la comunicación organizacional con cierto nexo con la mercadotecnia, y c) la producción audiovisual. Estas expectativas se ven enturbiadas por una realidad que se contrapone a sus deseos de ser objeto de una formación más práctica con el abundante uso de talleres, en detrimento de otras actividades que ellos consideran opuestas y anodinas, como son la lectura, el análisis y la investigación científica.

<sup>8</sup> Se necesitaría un estudio para determinar si el estudiante siente apego hacia estos elementos de la cultura organizacional, aunque se advierte en lo cotidiano que ese afecto se presenta en pocos alumnos.

superior, se despliega una actividad informal donde surgen grafitis estudiantiles.

### EVIDENCIAS GRÁFICAS

Se hizo una clasificación de evidencias gráficas colocándolas en ocho categorías según la significación que sugieren. Se retoma el concepto de grafiti propuesto por Marcial (2011), como marca o huella que anuncia la presencia de un grupo juvenil y el control de un territorio. En la mayoría de los casos aquí analizados se trata de grafitis individuales que no tienen mayor intención que dejar patente un gusto personal, según señala el autor, y que ciertamente se estampan en la parte más visible de un mobiliario individual.<sup>9</sup>

#### *Categoría 1: Imágenes de referencia a la naturaleza*

La Figura 3 refiere a la cabeza de un león majestuoso, con melena, ojos rojos y en actitud de atención hacia un horizonte imaginario; es un primer plano, hecho con pocos trazos, acompañado de una palabra subrayada que especifica en idioma inglés el nombre de la especie: “lion”. El león asoma desde el extremo inferior izquierdo, incorporándose a escena en un movimiento ascendente, abarcando más de la mitad de la superficie de la mesa. Esta representación se apega mucho al objeto o referente real, por lo que en este caso se hace alusión a la naturaleza como contraparte del urbanismo y del sitio escolar,<sup>10</sup> aunque la elección

<sup>9</sup> Cabe señalar que, como en toda escuela, el alumno no siempre puede usar el mismo pupitre en tanto que algún otro de sus compañeros lo tenga ocupado, además de que puede ser utilizado por estudiantes de otro turno, matutino o vespertino. Son lugares no asignados oficialmente que puede tomar cualquier miembro de la clase o incluso de otro salón y llevárselo.

<sup>10</sup> Se recomienda revisar a Morgan (1990). En este trabajo se comentan las metáforas con las que los individuos perciben a las organizaciones; una de ellas es la “prisión psíquica” (capítulo 7) porque la organización aprehende al sujeto en una vorágine de construcciones conceptuales (elementos culturales), como la eficiencia o las reglas internas. Las escuelas también

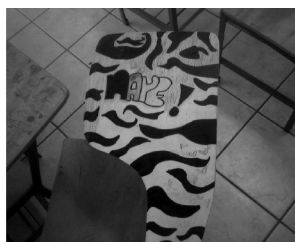
de un león como cliché señalaría también una simple preferencia por ese animal.

Hay otro caso, el estampado (a modo de sinécdoque) de una piel de cebra que cubre toda la mesa y cuya base técnica ha sido el uso del corrector líquido y de un marcador de tinta indeleble (Figura 4). En el centro de la superficie aparece la leyenda “naye”, posiblemente la autora, con un signo de admiración (Nayeli es un nombre común entre las mujeres de Culiacán y su apócope es “Naye”). La imitación gráfica de la piel de este equino (y de otras especies como el tigre o el leopardo) se puso de moda recientemente en prendas y accesorios femeninos, por lo que se deduce la influencia de la moda. Ambos diseños, león y cebra, denotan esmero y habilidad en su hechura. Un primer comentario acerca del grafiti estudiantil, según estas evidencias, es que existe la intención de establecer una marca gráfica atractiva y agradable para apropiarse de un objeto de uso personalizado y cotidiano.

FIGURA 3



FIGURA 4



### *Categoría 2: Imágenes de consumo cultural*

La moda, la música y las caricaturas animadas confluyen en los siguientes ejemplos. Fragmentos de piel de cebra ubicados en tres puntos equidistantes enmarcan de manera triangular un nombre (“alberth”), un supuesto apellido (“valleez”) y así mismo el nombre de una famo-

---

tendrían una variable percibida como de sujeción al individuo que, alienado de alguna manera, encuentra de pronto algo diferente y lo expresa abierta o veladamente.

sa cantante neoyorquina, cuyo nombre y apellido artístico aparecen en posición perpendicular uno de otro, con signos de notas musicales como ambientación. Se advierte equilibrio entre todos estos elementos (Figura 5) donde destaca el “trozo” de piel ubicado en la parte superior izquierda con algunos puntos blancos sobre las rayas. Es una composición que denota armonía en espacios, distancias y colocación de los elementos.

Otras alusiones al mundo y al contexto donde los medios y los productos de las industrias culturales tienen influencia son las siguientes reproducciones de famosos personajes: Mickey Mouse (Figura 6) Bart Simpson (Figura 7) y Tigger (Figura 8). Su imagen abunda en escaparates, mostradores, vitrinas y objetos de uso regular como prendas, cuadernos y otros útiles escolares, además de su cotidiana proyección usualmente por televisión. De Mickey Mouse y de Tigger aparece solo su cabeza, en encuadre de primer plano, de frente y de lado respectivamente, pero la cabeza de Mickey es mucho más grande y aparece al centro de la paleta con su nombre por debajo; en tanto que la de Tigger es muy pequeña, dibujada con bolígrafo y se distingue entre varios garabatos. En el caso de Bart son dos cabezas: una asoma en el borde inferior izquierdo de la mesa, como oteando, de acuerdo con este personaje cuya mayor cualidad es ser travieso, y otra más pequeña menos clara pero entera. Las tres efigies remiten al concepto original de estos personajes como elementos que también han trascendido como símbolos de la cultura popular hacia el imaginario estudiantil.

### *Categoría 3: Imágenes amorosas*

Un corazón alado, pequeño, de cara roja, con manchas en su “cabeza” que parecen ser cabello, se nota algo sonriente, partido por la mitad y lo acompaña una leyenda: “La Rosio es una mal parida y la Blanca tmb [también]”. Debajo de él hay una serie de nombres: “Ana”, “Ale” y “Miza” aparentemente escritos con la misma tinta con que se tiñó la cara del corazón. Esta mesa además contiene otro mensaje escrito: “que no te haga bobo Jacobo, que no te haga bruto ese puto” (Figuras 9 y 9A). No se puede establecer una relación entre estas manifestaciones, sino más bien contrastes: amor, agresión y alerta ante una persona (se desconoce

FIGURA 5



FIGURA 6



FIGURA 7



FIGURA 8



FIGURA 9



FIGURA 9A



quién es “Jacobo”). En el caso de otro corazón (Figura 10), su coloreada fragmentación interna contrasta con el ribete que le rodea y en el que incluso parece descansar con cierta delicadeza. Otro rostro en primerísimo plano (esta escala muestra partes de la cara que, según la intención del encuadre, se considera esencial resaltar) con rasgos grandes: ojos, cejas muy pobladas, nariz y boca, da personalidad a un corazón tan pequeño

FIGURA 10



FIGURA 11



que apenas le cabe esa cara de gesto adusto, seguro de sí y que, a diferencia de los anteriores, posee extremidades (Figura 11).

La Figura 12 presenta un corazón con apariencia grotesca y una sonrisa que exhibe dos dientes frontales y un par de colmillos. Tiene alas y aparentemente es señalado por una mano que enarbolaba con obscenidad el dedo medio. Junto a él, un mensaje escrito dice “Lqmbuchonas”.<sup>11</sup> Las buchonas son mujeres, adultas jóvenes en su mayoría, pertenecientes a una familia entre cuyos miembros hay uno o más narcotraficantes; estas damas visten de manera muy identificable, con pantalones ajustados, zapatillas de tacón alto y varias joyas ostentosas. La oración podría leerse como “Las quiero mucho mucho buchonas”, por lo que el conjunto podría interpretarse como un juego que mezcla cariño (el corazón) y provocación (el dedo). A ello se agrega una frase, incompleta y en inglés: “Love’s a dr...”, con una línea al final de lo que pudo ser una letra “g” y entonces faltaría una “u” para completar un sentido: drug, “Love is a drug”. Gracias a estos sencillos trazos es posible arriesgarse a construir un sentido referente a una relación entre jóvenes amigas que se demuestran afecto jugando con manifestaciones de odio y de cariño.<sup>12</sup>

<sup>11</sup> *Buchón* es el término con el que se denomina en Sinaloa a aquel lugarteniente traficante de drogas con rango menor en una organización dedicada a esta actividad. Sin embargo, un buchón obtiene ganancias considerables, se moviliza en camionetas lujosas y porta vestimentas y joyas igualmente costosas. Esos elementos han convertido a este personaje en un estereotipo.

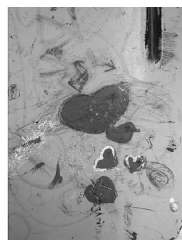
<sup>12</sup> Las adolescentes y las jóvenes suelen proferirse insultos como “fea” o “mensa” y es posible que haya adoptado el término “buchona” para referirse



FIGURA 12



FIGURA 13



En cambio, una serie de cinco corazones de diferente tamaño parecen moverse armónicamente y el ubicado más abajo es más grande que los tres que le siguen en orden ascendente, aunque es menor respecto del que está por encima de todos (Figura 13). El esmalte para uñas de color rojo con el que fueron pintados les da relieve. Tres de ellos están contorneados con bolígrafo y los dos restantes con corrector líquido. Todos tienen una estrella de color negro en la parte superior derecha. La variación de sus dimensiones así como la colocación sugieren dinamismo, movimiento o latidos cada vez más fuertes. En conjunto, ocupan un reducido lugar en la mesa del pupitre, junto a la ranura para colocar bolígrafos.

Dentro de lo sentimental amoroso también se pueden encontrar historias con sus personajes. He aquí unas probables muestras. La relación afectiva de Juan Pablo y Estefanía se ve rota, simbolizada por un corazón ubicado en la parte inferior de la paleta, partido por la mitad con una línea quebrada (Figura 14). Luego aparece un personaje también llamado Juan Pablo (tal como lo indican la flecha y el nombre en una nube encima de su cabeza) en un diminuto retrato en plano medio, al estilo de los dibujos japoneses, y se le nota sonriente, confiado, con la mano izquierda metida en su chaqueta (Figura 15). Posteriormente el nombre de “Etefy” (sin asegurar que sea la referida Estefanía) se ve enlazado dentro de una nube con el nombre de Luis, con un corazón de por medio, y debajo de ese nimbo amoroso hay otra leyenda que desea la muerte a “Juan Pablo García N.” (Figura 16), de quien se desconoce

---

unas a otras. A cambio, pueden enviarse mensajes de texto que dicen “te amo”. Todo es un juego de afectos y de fidelidades amistosas.

si sea el mismo Juan Pablo del corazón partido y del retrato en plano medio. Una construcción arbitraria podría dar como resultado un relato de amor y redención. Estos dibujos se encontraron en diferentes mesas de un mismo salón, aunque las Figuras 14 y 16 parecen haber sido elaboradas con el mismo plumón en tinta azul.

#### *Categoría 4: Símbolos más complejos*

En este muestrario estudiantil se halló igualmente una serie de simbolizaciones menos referenciales, surrealistas en algunos casos, con connotaciones más amplias. La Figura 17 exhibe la cara de un sujeto con ojos achicados, cabello erizado, usa lentes y fuma un puro muy grueso y muy grande, tanto así que propone otra acepción más sexual; la Figura 18 incluye un par de bichos: el más grande es uno de los personajes de la serie animada denominada “Aaahh!!! Real Monsters”, del canal Nickelodeon, y el otro con cuerpo rechoncho, extremidades circulares y cabeza de corazón. Ambos destacan entre las figuras de dos corazones, un semicírculo negro y algo que aparenta ser un árbol con follaje azul, todo en una composición que sugiere un cuadro onírico hecho entre diferentes autores. La Figura 19 ofrece un deformado símbolo de la psicología,<sup>13</sup> con terminaciones que parecen colas de diablo o flechas que apuntan en varias direcciones.

Otras dos imágenes pequeñas se destacan: un ojo perteneciente a un cuerpo triangular con aspecto de masa carnosa acompañado de otra masa rolliza flexionada (Figura 20) y un niño tocado con un gorro triangular que también posee un ojo muy abierto y atento (Figura 21), en una posible alusión a la “Pirámide con el Ojo que todo lo ve”, uno de los símbolos de la masonería y del dios egipcio Horus. Es difícil entender esta relación, pero hay una cierta inquietud juvenil por estos símbolos<sup>14</sup> y el dibujo de los mismos no los deja omisos.

<sup>13</sup> Si bien las aulas observadas son de la carrera de Comunicación, no se descarta que esta butaca haya sido usada por algún alumno de la carrera de Psicología.

<sup>14</sup> Los jóvenes culiacanenses suelen comentar el carácter “maligno” de estos símbolos que, según ellos, implica una conspiración de los masones para dominar al mundo.

FIGURA 14



FIGURA 15



FIGURA 16



FIGURA 17



FIGURA 18



FIGURA 19



FIGURA 20



FIGURA 21



En otro cuadro, una persona en plano medio a la cual solo se le mira su gran boca abierta<sup>15</sup> porta una camiseta con una leyenda que dice “NO SOY RARA, SOY ÚNICA”; a su lado una frase en inglés escrita con letras voluminosas coloreadas en rojo sugiere “Don’t be stupid” (“No seas estúpido”). Esta sentencia se hace acompañar por una pequeña fresa y por un hombre, también en plano medio, que viste un saco rojo y corbata, con las manos en la espalda y cuya cabeza es un televisor, imagen muy utilizada en los tiempos de elecciones federales en México, en 2012, por la organización estudiantil “Yo soy #132” (Figura 22). Este conjunto se extiende por toda la mesa y si se le considera como una estructura semiótica (que a nuestro juicio lo es) deviene en una postura que se opone a ciertas condiciones socioculturales, como la influencia de los medios o quizás a las personas cursis (“fresas”), además de destacar un movimiento estudiantil que se volvió viral en las redes sociales.

Otra efigie que aparece en mitad de la paleta, en plano figura (toma que muestra el cuerpo entero de la persona retratada), es la de un sujeto con los brazos en la espalda que lanza un discurso ininteligible ironizado con el clásico “bla, bla, bla” y que regaña o imparte cátedra con cara de disgusto (Figura 23). Encima de este supuesto profesor (o padre de familia o directivo) aparecen dos cabezas de señores que semejan unos científicos locos, pero también hay otros símbolos: dos hongos pequeños y una cabeza de león dibujada con plumón rosa en posición perpendicular al señor que habla.

### *Categoría 5: Rostros desencajados*

En una sucesión de primeros planos se aprecian gritos abiertos por parte de dos niños o muchachitos, el primero de ellos con ojos desviados y el otro con apariencia molesta; un tercer joven con los labios mordidos y uno más con los labios inflamados (Figuras 24, 25, 26 y 27), todos parecidos entre sí. Después un rostro, al estilo del pintor Edvard Munch, con un cigarro entre dientes y un letrero que le acompaña y le advierte que “fumar mata” (Figura 28); dos calaveras, una dibujada con corrector

---

<sup>15</sup> La función de la sinécdoque como figura retórica es representar el todo con una de sus partes. En este dibujo el rostro es simplemente una boca.

FIGURA 22



FIGURA 23



FIGURA 24



FIGURA 25

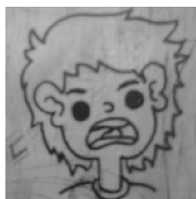


FIGURA 26



FIGURA 27

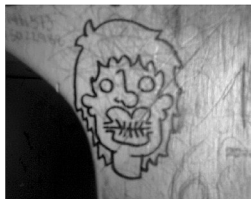
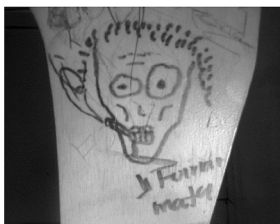


FIGURA 28



líquido del tipo del símbolo de los piratas o también del tipo precautoria respecto de una sustancia venenosa (Figura 29), y la otra con aspecto de extraterrestre (Figura 30). Finalmente está una cara parecida a algunas obras de Amedeo Modigliani, con forma de semilla de calabaza (porque se aprovechó para su hechura una formación en la madera) con la boca abierta y ojeras que la hacen parecer acongojada (Figura 31) o incluso que asoma por una abertura. La evasión, el escape, la inconformidad, el enojo o la preocupación se pueden sugerir como significantes en estos dibujos.

### *Categoría 6: Signos sarcásticos y fantásticos*

En esta categoría se muestran en las Figuras 32 y 33 dos cabezas: la de un gato que enseña cuatro dientes y es señalado con una gruesa flecha tipo listón, y otra testa redondeada que saca la lengua. Un ser con cuerpo de embutido<sup>16</sup> aparece descrito en plano figura en la Figura 34; viste camisa, corbata, zapatos y un pantalón con las valencianas replegadas, sonríe ante tres gruesas líneas que rodean la parte izquierda de su cabeza. Otra composición que con armónica distribución se despliega en toda la tabla incluye dos caras sonrientes, solo con ojos y boca, acompañadas de un tomate y de una cebolla que ríen también<sup>17</sup> (Figura 35). En otro plano figura plasmado con bolígrafo un monstruo con una cabeza de dos jorobas: es “Gossamer”, personaje de la serie Looney Tunes de la compañía Warner Brothers (se le identifica por los zapatos tenis que porta), dibujado en la parte inferior de la paleta (Figura 36). Finalmente, una media cabeza de lo que en apariencia es un extraterrestre con

<sup>16</sup> También podría ser una alegoría sexual, pues si se articulan los elementos de la cabeza con el cuello de su camisa probablemente la significación referiría a un glande. Se consultó a cuatro alumnos y todos coincidieron en que sugiere un miembro viril, aunque uno agregó que también parece un dedo pulgar.

<sup>17</sup> Sinaloa está considerada como una de las entidades más importantes en la producción de tomate. La cebolla tipo cambray es muy usada por los sinaloenses como guarnición para comer carne asada, alimento altamente consumido en fiestas y otras convivencias.

FIGURA 29



FIGURA 30



FIGURA 31



FIGURA 32



FIGURA 33



FIGURA 34



FIGURA 35



FIGURA 36



los ojos hinchados y adornados con pestañas rizadas se asoma en el respaldo de una silla, en cuya parte inferior emerge una mano empuñada con el dedo medio hacia arriba (Figura 37). Todas estas imágenes indican una influencia del género fantástico utilizado en la literatura, la televisión, el cómic o el cine, medios muy gustados por los alumnos. Igualmente constituyen una burla, una agresión o un desafío.

#### *Categoría 7: Símbolos del orden propuesto por el narcotráfico*

Dos camionetas se ubican en otras tantas mesas. Una es de tipo familiar con llantas gruesas y rines lujosos, impuesta sobre el boceto de otro vehículo; la otra es de carga o Pick up dibujada con bolígrafo de color azul, con rines llamativos y flamas en la carrocería (Figuras 38 y 39). Este tipo de automóviles es muy usado por los “buchones” y es uno de los elementos que identifican al narcotráfico como un modelo aspiracional para muchos jóvenes por el estilo de vida opulento que representa. En otro ejemplo, la presencia del ejército es personificada por un soldado en plano medio (toma que abarca de la cintura a la cabeza del sujeto), el cual porta casco y un arma larga en sus espaldas. Detrás de él se aprecian un carro y una ametralladora AK 47, mejor conocida como “cuerno de chivo” (Figura 40), los que se ven más pequeños porque aparentemente se trata de un encuadre con profundidad de campo. El aspecto solitario de la metralleta no requiere de una mano villana que la maneje, ante el afligido rostro del militar, quien prefiere no mirar.

#### *Categoría 8: Mensajes escritos*

Los grafitis también incluyen una modalidad escrita y para esta categoría se seleccionaron tres ejemplos. La Figura 41 es un “acordeón” elaborado con tipografía legible y agrupada según la forma de la mesa para un probable examen de literatura. Un alumno en la Figura 42 ha escrito con tinta rosa una declaración/confesión de disfunción mental y parece que una muchacha, “andrea”, es su paliativo. La Figura 43 es una obra pintada con estilo de grafiti “de barda” que incluye el nombre de “alexia” (tal vez la autora) coloreado con pintura de acuarela en un azul muy vivo sobre un fondo rosa también de acuarela. Este cuadro



FIGURA 37



FIGURA 38

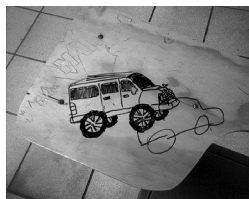


FIGURA 39



FIGURA 40



FIGURA 41



FIGURA 42

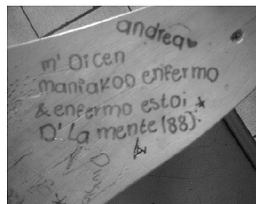


FIGURA 43



destaca y da firmeza a un simple taburete e igualmente es una apropiación de un objeto muy personal. Estas tres manifestaciones connotan desafío y afirmación personal.

## CONCLUSIONES

Se considera que la iconografía estudiantil aquí mostrada se elaboró con tres finalidades: a) el hecho de manifestar un gusto personal y de marcar un espacio individual de trabajo para volverlo más agradable y vistoso; b) asumir una posición contrapuesta al orden institucional que ha establecido un cierto tipo de mobiliario escolar, y c) como una manera de evasión y a la vez de crítica ante la rutina educativa y organizacional. Al ser considerados como objetos icónicos, estos dibujos tienen semejanza con algún referente real o imaginario<sup>18</sup> y como representaciones gráficas y escritas se entienden porque aluden a la estructura de valores de una sociedad, como dice Lotman (2002). Es decir, el objeto icónico deviene como símbolo reconocible construido de acuerdo a los elementos de la función semiótica descritos en el apartado teórico.

Los colores utilizados en las muestras revisadas no pasaron de algunos cuantos (rosa, negro, blanco y azul) y los espacios casi siempre fueron delimitados por el borde de la paleta, aunque se identificó una composición (la del personaje extraterrestre) que trascendió hasta el respaldo de una silla. Las formas de la expresión son reconocibles en tanto que en unos pocos trazos fue posible identificar cosas, personas o bien una de sus partes a manera de sinécdoque: ojos, cabeza, una mano; incluso elementos humanizados (corazones, cebollas o tomates) plasmados en su mayoría en planos cercanos: medio, figura, primero o primerísimo plano, los cuales, como afirma Corona (2009), forman parte de la estética visual a la que está acostumbrado el joven del medio urbano por ser consumidor de películas, videos y otros productos audiovisuales. Las sustancias y formas del contenido resultan en simbolizaciones que en su mayoría es posible evocar en tanto que son

---

<sup>18</sup> Pero consensado, es decir, quizás a excepción de la pirámide de Horus, todos tenemos noción de lo que es un monstruo, un corazón o una fresa y de lo que pueden simbolizar.

compartidas por ser típicas e identificadas socialmente en Culiacán. Sin embargo, algunos símbolos fantásticos proponen una decodificación más amplia por ser composiciones estructuradas con base en relaciones de sentido que abarcan uno o más contextos, como el narcotráfico, la producción agrícola o la probable alusión al movimiento estudiantil “Yo soy #132”.

Cada una de estas manifestaciones estudiantiles plantean una concepción del mundo inmediato y presentan una actitud ante la realidad como mensajes cotidianos que no necesariamente implican una posición o militancia política (Marcial, 2011), pero que al querer modificar y personalizar la apariencia de un mobiliario que les fue suministrado están enfrentando un orden institucional establecido. He ahí la coincidencia con el grafiti en otros espacios, especialmente en las bardas, donde artistas ilustran sus obras o donde bandas juveniles marcan territorios que consideran suyos, en disputa con otras pandillas. La organización escolar intenta proveer al alumno de una cultura organizacional que abarca lo físico, lo académico y lo simbólico, pero entre la formación individual de cada estudiante y la influencia del entorno se generan actitudes afines y/o discrepantes con los valores institucionales y socioculturales, mismas que expresa con dibujos de diferentes dimensiones.

Dice Lotman (2002) que los símbolos transportan esquemas de argumentos de una cultura a otra. En este caso, los esquemas van desde las culturas local, regional, nacional, hegemónica, mercadológica y mediática hacia el ámbito organizacional particular de la UdeO Unidad Culiacán. Sus alumnos (como otros estudiantes de otras universidades) no son seres totalmente subordinados a la institución, así que marcar sus mesas refleja intencionalidades y posturas de afirmación personal, de reflexión y de afinidad con símbolos convencionales o de creación propia, fruto de una formación personal amplia y compleja. Pero el dibujo estudiantil como variante de grafiti en pupitres igualmente puede ser contestatario al involucrar elementos que le son cotidianos y tocar una o varias realidades que nos harán conocer sus inquietudes y expectativas no solo acerca de la universidad sino también de la sociedad en general.

### **Bibliografía**

- Baer, A. & Schnettler, B. (2009). Hacia una metodología cualitativa audiovisual. En A. Merino (Ed.), *Investigación cualitativa en ciencias sociales. Temas, problemas y aplicaciones* (pp. 149-173). Buenos Aires, Argentina: Grupo América Lee.
- Beuchot, M. (2004). *La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Camargo Silva, A. D. (2008). *El graffiti: una manifestación urbana que se legitima*. Recuperado el 23 de agosto de 2013 de [http://www.palermo.edu/dyc/maestria\\_diseno/pdf/tesis.completas/34%20Camargo.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/34%20Camargo.pdf)
- Contreras, C., Hernández, E. & Guevara, M. L. (2012). La cultura en las organizaciones multiculturales: análisis y perspectivas. En C. Contreras, B. Díaz & E. Hernández (Eds.), *Multiculturalidad: su análisis y perspectivas a la luz de sus actores, clima y cultura organizacional prevalecientes en un mundo globalizado* (pp. 64-82). Recuperado el 17 de agosto de 2013 de <http://www.eumed.net/libros/2012a/1159/indice.htm>
- Corona, S. (2009). Dibujar dioses en dos contextos comunicativos. *Comunicación y Sociedad* (nueva época), 12, 15-31.
- Eco, U. (2005). *Tratado de semiótica general*. México: Debolsillo.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía-INEGI. (2011). Panorama Sociodemográfico de Sinaloa. Recuperado el 24 de julio de 2015 de <http://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/sin/poblacion/default.aspx?tema=me&e=25>
- Lotman, I. M. (2002). El símbolo en el sistema de la cultura. *Forma y Función*, 15, 89-101.
- Lull, J. (1995). *Medios, comunicación, cultura. Aproximación global*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Marcial, R. (2011). El graffiti como discurso gráfico de la disidencia juvenil. En S. Corona Berkin (Coord.), *Pura imagen* (pp. 306-335). México, D.F.: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Méndez, J. S., Monroy, F. & Zorrilla, S. (1986). *Dinámica social de las organizaciones*. México: Nueva Editorial Interamericana.
- Montoya, M. T. (2004). Identidad organizacional en una cooperativa de mujeres. *Iztapalapa*, 56, 175-192.

- Morgan, G. (1990). *Imágenes de la organización*. Madrid, España: Editorial Ra-ma.
- Peña Zerpa, C. A. (2010). Cine y educación: ¿Una relación entendida? *Revista de Educación y Desarrollo*, 15, 55-60.
- Rendón, M. (2003). Cultura y organización en la empresa familiar. *Iztapalapa*, 55, 119-141.
- Rivas, M. U. (2001). La semiosis: un modelo dinámico y formal de análisis del signo. *Razón y palabra*, 21. Recuperado el 21 de septiembre de 2013 de [http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n21/21\\_mrivas.html](http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n21/21_mrivas.html)
- Rockwell, E. (1995). De huellas, bardas y veredas: una historia cotidiana en la escuela. En E. Rockwell (Coord.), *La escuela cotidiana* (pp. 13-57). México: Fondo de Cultura Económica.
- Tyler, W. (1991). *Organización escolar*. Madrid, España: Ediciones Morata.
- Urbiola, A. & Lara, G. (2003). Vida simbólica y organizaciones. El caso de las organizaciones de ahorro y crédito popular. *Iztapalapa*, 55, 143-167.
- Vilches, L. (1984). *La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión*. Barcelona, España: Paidós.
- Zapiain, M., Quintero, P. & Casas, B. (2007). Graffiti en México: arte visual y trasgresor. *Discurso Visual, Revista Digital*, 8. Recuperado el 24 de julio de 2013 de <http://discursovisual.cenart.gob.mx/dvwebne08/entorno/entmarcela.htm>