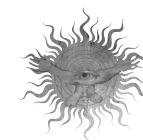


Linguistica e Filologia

45

Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione
Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture Straniere
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BERGAMO 2025



BERGAMO UNIVERSITY PRESS
sestante edizioni

Linguistica e Filologia 45



ISSN 1594-6517

25

9 771594 651008

Linguistica e Filologia è inclusa in ERIH PLUS
(European Reference Index for the Humanities and Social Sciences)

Internet: <http://aisberg.unibg.it/handle/10446/6133>

I contributi contenuti nella rivista sono indicizzati nelle banche dati
Modern Language Association (MLA) International Bibliography
e Linguistics and Language Behaviour Abstracts (LLBA),
Directory of Open Access Journals (DOAJ) e Web of Science

Licenza Creative Commons:

This journal is published in Open Access under a Creative Commons License
Attribution-Noncommercial-No Derivative Works (CC BY-NC-ND 3.0).

You are free to share – copy, distribute and transmit –
the work under the following conditions:

You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor
(but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).

You may not use this work for commercial purposes.

You may not alter, transform, or build upon this work.



Volume pubblicato dal Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione
e dal Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture Straniere
e finanziato con fondi di Ateneo di ricerca.

ISSN: 1594-6517

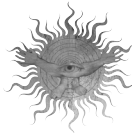
DOI: 10.13122/LeF_45

Linguistica e Filologia

45

Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione
Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture Straniere

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BERGAMO 2025



BERGAMO UNIVERSITY PRESS

sestante edizioni

Direzione della rivista - Scientific Direction

Federica Guerini, Università degli Studi di Bergamo, Direttore responsabile/Editor in Chief

Régine Delamotte, Université de Rouen

Wolfgang Haubrichs, Universität des Saarlandes

Consiglio direttivo - Advisory Board

Gabriele Cocco, Università degli Studi di Bergamo

Silvia Dal Negro, Libera Università di Bolzano

Martin Maiden, Trinity College Oxford

Adam Ledgeway, Università degli Studi di Bergamo

Alessandro Zironi, Università di Bologna

Stephan Dörr, Heidelberger Akademie der Wissenschaften

Comitato Scientifico - Scientific Committee

Cecilia Andorno, Università di Torino

Alvise Andreose, Università di Udine

Patrizia Anesa, Università degli Studi di Bergamo

Maurizio Bagatin, Università degli Studi di Bergamo

Sandra Benazzo, Université de Paris VIII

Gaetano Berruto, Università di Torino

Victoria Bogushevskaya, Università degli Studi di Bergamo

Gabriella Carobbio, Università degli Studi di Bergamo

Adriana Constăchescu, Universitatea din Craiova

Silvio Cruschina, University of Helsinki

Orietta Da Rold, University of Cambridge

Chiara Ghezzi, Università degli Studi di Bergamo

Chiara Fendriani, Università degli studi di Genova

Fulvio Ferrari, Università di Trento

Michele Gazzola, Ulster University

Liana Goletiani, Università degli Studi di Bergamo

Roberta Grassi, Università degli Studi di Bergamo

Francis Leneghan, University of Oxford

Giuliano Mion, Università di Cagliari

Nicola Morato, Università degli Studi di Bergamo

Andrés Ortega Garrido, Università degli Studi di Bergamo

Maria Grazia Saibene, Università di Pavia

Heidi Siller-Runggaldier, Universität Innsbruck

Miriam Voghera, Università di Salerno

Maria Zaleska, Uniwersytet Warszawski

Comitato di Redazione – Editorial Board

Max Matukhin, Università degli Studi di Bergamo

Mail to: redazionelef@unibg.it

INDICE

ANTONIA RUSSO <i>CoDIAC – A diachronic corpus for studying Italian connectives: Methodology, design, and a research application on invece</i>	»	9
GIOVANNI GAROFALO <i>Voltou o Xerión: nexos offline/online en el paisaje semiótico de A Coruña, entre mosaicos y redes</i>	»	49
RAQUEL SERRANO LÓPEZ “English, let me join you!” <i>The pedagogical potential of a short intercomprehension experience in a secondary school using songs in Germanic languages</i>	»	81
GIUSEPPE PAGLIARULO <i>On a problematic passage in the Gothica Bononiensia</i>	»	109
MATTEO DE FRANCO <i>A proposito del lessema gutnico sämptst</i>	»	117
LIDIA FRANCESCA OLIVA <i>De motu die iudicii: osservazioni sui verbi di movimento nell’escatologia altotedesca antica, sassone antica e anglosassone</i>	»	133

GIOVANNI GAROFALO
(Università degli Studi di Bergamo)

Voltou o Xerión: nexos offline/online en el paisaje semiótico de A Coruña, entre mosaicos y redes

Resumen

Este estudio analiza el fenómeno de las calaveras de mosaico aparecidas en A Coruña desde 2021 como expresión de arte urbano anónimo de código abierto. Desde el análisis del discurso mediado (Scollon, 2001) y el Nexus Analysis (Scollon y Wong Scollon, 2004), la proliferación de las calaveras se interpreta como un nexo de prácticas offline-online, subversivas, autogestionadas y participativas, que reconfigura el paisaje urbano y construye una identidad colectiva en torno al mito local de Xerión.

Palabras clave: Xerión, paisaje semiótico urbano, Análisis del Discurso Mediado, Análisis Multimodal del Discurso, construcción social de la identidad.

Abstract

This study analyses the phenomenon of mosaic skulls that have appeared in A Coruña since 2021 as an expression of open-source anonymous street art. Drawing on Mediated Discourse Analysis (Scollon, 2001) and Nexus Analysis (Scollon & Wong Scollon, 2004), the proliferation of these skulls is interpreted as a nexus of offline-online practices – subversive, self-managed, and participatory – that reconfigure the urban landscape and construct a collective identity around the local myth of Xerión.

Keywords: Xerión, urban semioscapes, Mediated Discourse Analysis, Multimodal Discourse Analysis, social construction of identity

1. Introducción

El presente trabajo se sitúa dentro del campo de los estudios sobre el paisaje lingüístico en Galicia (Regueira 2006; López 2011; Regueira, López y Wellings 2013; Wellings 2014; Sobocińska 2019) y se centra en el análisis del peculiar fenómeno de los mosaicos de teselas blanquiazules de vidrio que representan calaveras sobre tibias cruzadas y que empezaron

a invadir el espacio urbano de A Coruña a partir del verano de 2021 (Carro y Rodríguez 2021, Lezcano 2021). Se trata de la figura de Gerión, o *Xerión* en gallego, que, según la leyenda medieval vehiculada por la *Estoria de Espanna* de Alfonso X el Sabio (Vigo Transacos 2010), era un gigante y rey tirano que gobernaba en el extremo occidental del mundo — identificado con la costa gallega— y oprimía a sus súbditos. En una de sus peripecias, el mítico Hércules llegó hasta allí, lo desafió y, al cabo de tres días de combate sin tregua, lo mató. En el lugar donde lo enterró, erigió una torre que, según la tradición, es la actual Torre de Hércules, símbolo de A Coruña y patrimonio de la humanidad. Este mito fundacional está sintetizado hoy en el emblema heráldico de la ciudad (fig. 1), en el que destacan, en un fondo azul que representa el océano atlántico: a) la Torre de Hércules, el célebre faro romano, símbolo histórico y arquitectónico de A Coruña; b) un cráneo humano sobre dos tibias cruzadas, a los pies del faro, elementos que aluden al mito de Xerión; c) unas vieiras o conchas de peregrino, que remiten al Camino de Santiago y a la vinculación de la ciudad con la tradición jacobea; d) una corona real, que remata el escudo, símbolo de la condición de ciudad regia.

Fig. 1. Emblema heráldico de A Coruña.



Retrocediendo en la historia reciente de la ciudad, la visibilización de la calavera de Xerión por el entramado urbano coruñés, entendida como práctica reivindicativa e identitaria, no representa un fenómeno totalmente novedoso. Ya en el año 1999, ‘el Xerión’ –denominación antonomástica de la calavera– apareció en el paisaje lingüístico de A Coruña en ocasión de la exposición de arte público *Fardel de Dissidència*

(‘Paquete de Disidencia’), organizada por la Fundación Luis de Seoane con el fin de congregar a una pluralidad de artistas, llamados a reinterpretar conceptualmente la ciudad. En aquella ocasión, el valenciano Oscar Mora propuso rehabilitar la figura del Xerión, el malvado por excelencia del mito, trayéndolo de nuevo a la vida desde los cimientos del faro (Bao 2021). Así pues, Mora se hizo promotor de la iniciativa cultural *Voltou o Xerión* (‘Volvió Gerión’) que constó de varias actividades, como el reparto de pegatinas, un vídeo grabado en el Matadero Municipal para ‘resucitar’ a los bueyes del gigante o una hoguera multitudinaria, destinada a invocar el regreso de Xerión y celebrada en el ‘cementerio moro’ de A Coruña, edificado entre los años de 1936 y 1937, en plena Guerra Civil, por orden del general Franco, para enterrar en él a los miembros militares de los Cuerpos Indígenas que escoltaban al dictador (Fernández 2021). Entre las diversas iniciativas ideadas por Mora en 1999, la que dejó una huella más visible y duradera en el entramado urbano fue, sin duda, la instalación del rótulo *Voltou o Xerión* en un parterre gigante de setos situado en la avenida de Alfonso Molina (fig. 2). Gracias a la favorable recepción ciudadana, la intervención permaneció visible durante más de dos décadas, consolidándose progresivamente como parte del imaginario colectivo de A Coruña, hasta adquirir un estatus simbólico autónomo.

Fig. 2 – El parterre de setos con la frase ‘Voltou o Xerión’.



Ya desde el año 1999, la reivindicación de la figura del Xerión y su inscripción en el paisaje urbano coruñés se configura, por tanto, como una práctica semiótica ‘transgresiva’ de significado político, ya que subvierte el mito milenario fundacional, poniendo en valor al antihéroe, al monstruo enterrado, estigmatizado como ‘villano’. La reivindicación de esta figura tradicionalmente negativa preanuncia una forma de activismo urbano dotado de una carga ideológica implícita e inspirado en el *utopismo viviente* (*living utopianism*) de Bloch (1918) y Graeber (2009: 9), entendido como práctica de vivir y encarnar activamente los valores de un mundo deseado, aquí y ahora, en lugar de esperar a que una revolución política lo haga posible en el futuro. Dicho utopismo se articula en dos conceptos medulares que en parte se solapan, a saber, la *prefiguración* y la *performatividad* (Graeber 2002, Serafini 2018). El primero suele entenderse como la práctica de construir en el presente las formas de organización social y relaciones que se desean para el futuro, anticipando así esos cambios a través de la acción directa y la creación de alternativas sociales concretas. En el caso que nos ocupa, la prefiguración convierte un dato mítico de la tradición urbana en un precursor o prototipo de un modelo alternativo de ciudad, recuperado en el ahora y proyectado en el futuro. De este modo, la prefiguración activa la imaginación y despliega su potencial performativo, construyendo nuevas realidades posibles. Cabe matizar que el concepto de performatividad proviene de la teoría austiniana del lenguaje como acción (Austin 1962) y fue ampliado posteriormente por los estudios culturales (p. ej., Butler 1990), para pasar a indicar cómo la acción genera realidad: al actuar, se constituye lo que se enuncia. Desde la antropología anarquista, Graeber (2009) aplica esta idea a lo político: quien vive colectivamente de forma utópica acaba ‘performando’ (realizando) una alternativa al sistema dominante. La propuesta simbólica de Mora, inspirada en estos valores, caló hondo en el imaginario de los habitantes de A Coruña, quienes se apropiaron activamente de la figura antiheroica de Xerión, resignificándola como nuevo emblema identitario de la ciudad. Así pues, a distancia de veintidós años de la campaña *Voltou o Xerión*, durante el verano de 2021 –que prefiguraba la salida de la pandemia del Covid-19 con reaperturas parciales, uso aún extendido de mascarillas, controles de movilidad y cierta cautela social– comenzaron a proliferar por toda A Coruña mosaicos que emulaban una calavera, pronto convertidos en un símbolo omnipresente,

al margen de los circuitos institucionales. Esta invasión se apoderó de fachadas, edificios de valor patrimonial, pilares de viaductos, señales del Camino de Santiago, placas callejeras e incluso semáforos. En un primer momento, las autoridades interpretaron la aparición de las calaveras como el resultado de una “gamberrada” (Pérez 2021): el Consello condenó el fenómeno como forma de vandalismo y deterioro del espacio urbano y dictó una ordenanza de limpieza que obligó a los operarios municipales a trabajar denodadamente durante semanas para eliminar los mosaicos, que, sin embargo, volvían a aparecer una y otra vez. Asimismo, el Consistorio intentó sin éxito identificar a los autores intelectuales y materiales de la iniciativa, quienes continúan operando bajo un estricto anonimato, como la gran mayoría de los autores de arte callejero (*street art*, véase Pennycook 2008). El único indicio recabado condujo a un perfil anónimo en la plataforma de Twitter / X, es decir, la cuenta @xerionxerion, que actúa como repositorio de materiales informativos y punto de encuentro para la comunidad de internautas, ofreciendo incluso tutoriales sobre “cómo confeccionar tu propio Xerión”. Los mosaicos de teselas blanquiazules constituyen, por tanto, una manifestación de arte urbano de código abierto, ya que su producción no está controlada por un único autor o entidad, sino que cualquiera puede replicarlos, adaptarlos o expandirlos, a modo de símbolo de resistencia urbana, para generar sentido en el espacio público. Por estas razones, el Xerión es un signo semiótico transgresivo, según la definición de *semiótica transgresiva* ofrecida por Scollon y Wong Scollon (2003: 146-147, cursiva en el original), a saber, “any sign that is in the ‘wrong’ place [...] (or) which is in some way unauthorized – graffiti, trash, or discarded items are the most common examples of transgressive semiotics”, o bien “things transgressively written on stones and walls in public places *against the expectation* or *in violation* of a public expectation that such surfaces would be kept clean and «unpolluted»”. La técnica utilizada en la realización de los mosaicos evoca el estilo de destacados exponentes del arte callejero contemporáneo (*street artists*), como Banksy, Ememem y, especialmente, Invader (véase <https://www.space-invaders.com/home/>), un reconocido artista anónimo francés cuyas obras han colonizado el espacio público de ciento setenta y dos ciudades en treinta y dos países distintos (Collins 2023). Este último es conocido principalmente por su uso del *ceramic art*, una técnica que utiliza pequeñas baldosas de cerámica para crear imágenes pixeladas

inspiradas en los videojuegos clásicos, especialmente en *Arcade Space Invader*, comercializado en 1978. Esta modalidad creativa transfiere la estética pixelada del entorno digital al contexto físico urbano, hibridando el arte callejero, la cultura de masas y el universo de los videojuegos (Márquez 2020). Paralelamente, Invader ha incursionado en la creación de mosaicos que incorporan códigos QR, obras que funcionan como arte visual y, al mismo tiempo, pueden ser escaneadas con aparatos móviles, conectando así el espacio físico con el digital. Estos códigos QR intensifican la interrelación entre arte, tecnología y participación comunitaria, ya que revelan la existencia de un nexo de prácticas *offline-online* (Blommaert y Maly 2019, Androutsopoulos 2024) y permiten a los transeúntes interactuar con la obra de manera innovadora, accediendo a contenidos digitales o a una contextualización adicional del proyecto del artista callejero.

Como se mostrará a continuación, la *ceramic art* de Invader y las calaveras del Xerión coinciden en usar el mosaico para intervenir el espacio público de forma anónima y colectiva. Ambos fomentan la participación ciudadana y el juego urbano: Invader con su catálogo global y con una *app* para “cazar” piezas (Márquez 2020), y Xerión con su arte abierto y replicable, que compagina imágenes, palabras y códigos QR. Además, cada una de estas manifestaciones artísticas conecta con la identidad local o cultural: Invader con la cultura pop y los videojuegos, Xerión con la mitología coruñesa y la estética retro-digital (§ 2.2), transformando la ciudad en un espacio identitario en el que se negocia una subjetividad política contrahegemónica, guiada por el utopismo viviente y anclada en lo colectivo. En los epígrafes que siguen se expone, en primer lugar, el marco metodológico del estudio, basado en el análisis del discurso mediado (*Mediated Discourse* Scollon 2001), en el *nexus analysis* de Ron Scollon y de Susie Wong Scollon (2004) y en sus posteriores desarrollos que profundizan en el nexo de prácticas *offline* y *online* (*offline-online nexus*, Blommaert 2019, Blommaert y Maly 2019, Androutsopoulos 2024) y en la intersección entre el espacio físico y los medios digitales (Lyons 2019, Larsen y Raudaskoski 2020). En segundo lugar, se ofrece un análisis detallado de los conceptos clave del *Nexus Analysis* y del *Offline-Online Nexus* aplicados al caso de estudio, a saber, la acción mediada, el lugar de implicación, los recursos mediacionales y el nexo de prácticas *offline-online* fomentado por este tipo de arte callejero.

Por último, se exponen las principales conclusiones y se discuten los posibles desarrollos futuros de esta línea de investigación sobre el paisaje semiótico urbano.

2. Marco metodológico: el análisis del discurso mediado, el Nexus analysis y el Offline-Online Nexus

Esta investigación se basa en un corpus compuesto por 82 fotografías que documentan la presencia de las calaveras asociadas a la figura de Xerión en el espacio urbano de A Coruña. La mayor parte de las imágenes fue recopilada de forma directa entre los años 2023 y 2024, mediante un trabajo de campo en distintas zonas de la ciudad. Un 14,76 % de las imágenes del corpus (18 fotografías) proviene de la cuenta pública de referencia en la plataforma X (anteriormente Twitter), identificada como @xerionxerion, que actúa como nodo de circulación, documentación y visibilización de estas instalaciones de *street art*.

El análisis se inscribe en el marco del análisis del discurso mediado (*Mediated Discourse Analysis*, MDA), desarrollado por Ron Scollon (2001) y ampliado en el *Nexus Analysis* (Scollon y Wong Scollon 2004), concebido como una forma de etnografía y un enfoque del análisis del discurso orientado a la acción (Scollon y Wong Scollon 2004: 7). Dada la naturaleza híbrida de las prácticas semióticas contemporáneas —en las que los signos circulan de manera dinámica entre espacios físicos y digitales—, se ha incorporado al marco metodológico un desarrollo más reciente, a saber, la teoría del *Offline–Online Nexus* propuesta por Androutsopoulos (2024). Estas aproximaciones permiten abordar de forma integrada las dimensiones discursiva, social, semiótica y espacial de las prácticas que configuran el paisaje urbano, al examinar tanto los procesos de construcción simbólica del espacio (*placemaking activities*, Thurlow y Jaworski 2014) como la recontextualización de discursos entre el espacio físico y el digital. En particular, el *Nexus Analysis* se centra en la acción social situada, concebida como práctica mediada que articula actores, recursos materiales, trayectorias biográficas, contextos interactivos y sistemas discursivos preexistentes. De ahí que la acción social se configure en la intersección de tres dimensiones (Scollon y Wong Scollon 2004: 10–14): el *cuero histórico* (*historical body*), que remite

al *habitus* y la experiencia de los participantes; el *orden de interacción* (*interaction order*), coproducido en la situación comunicativa; y los *discursos en el lugar* (*discourses in place*), entendidos como los sistemas de saber y poder que enmarcan la acción. Estas dimensiones convergen en un *site of engagement*, es decir, un momento-espacio específico donde se hace posible una acción social significativa. Nótese que el concepto de cuerpo histórico no coincide con un cuerpo físico, sino con la acumulación de experiencias, saberes, hábitos, disposiciones y competencias que un individuo o colectivo adquiere a lo largo del tiempo y que condicionan la forma en que actúa en el presente. Por último, Scollon (2001: 147) entiende por *nexo* una red o punto de convergencia de múltiples prácticas interconectadas que, a su vez, constituye la base de las identidades que producimos.

En el caso de los mosaicos del Xerión, el *cuerpo histórico* se corresponde con un acervo de saberes compartidos, memorias culturales, referentes estéticos e imaginarios interiorizados por los habitantes de A Coruña a lo largo del tiempo, que condicionan la manera en que estas intervenciones urbanas son percibidas, interpretadas y resignificadas en el espacio público. Tales prácticas se inscriben en un diálogo simultáneo con elementos locales —como el mito de Xerión o la Torre de Hércules— y con influencias del arte urbano global, cuyas técnicas de intervención efímera, asociadas a artistas como Banksy, Invader o Ememem, forman ya parte del repertorio cultural colectivo desde el que se codifican este tipo de acciones. Asimismo, en el caso que nos ocupa, la noción de *discursos en el lugar* (*discourses in places*, Scollon y Wong Scollon 2004: 14) abarca todos los significados discursivos ya presentes en los lugares concretos en los que se insertan los Xeriones, determinando cómo se interpreta la acción mediada de su visibilización. Dichos discursos preexistentes pueden evocarse mediante textos, imágenes, normas, etiquetas, símbolos o paisajes semióticos más amplios. Por ejemplo, si una calavera se coloca junto a una señal del Camino de Santiago (fig. 3), dialogará con ese discurso institucional, religioso y turístico, reinterpretándolo desde una perspectiva disidente. En cambio, la aparición inesperada de la silueta del Xerión en la luz de un semáforo (fig. 4) tiende a subvertir el orden prescriptivo institucional y a vehicular un mensaje de resistencia y desafío a la autoridad, articulado desde prácticas de activismo urbano.

Fig. 3. Discurso religioso
'en lugar'



Fig. 4. Discurso prescriptivo
'en lugar'



Más específicamente, el análisis que se ofrece a continuación se articula en torno a cuatro nociones fundamentales derivadas de este marco teórico:

1. *Acción mediada (mediated action)*: la visibilización de las calaveras del Xerión en el espacio urbano se interpreta como una acción social que no ocurre de manera aislada, sino que está arraigada en personas y objetos concretos (“action is materially grounded in persons and objects” Scollon 2001: 3) y mediada por dispositivos semióticos y convenciones culturales. En este caso, la invasión del espacio urbano por parte del artista callejero resulta mediada por una serie de recursos materiales, visuales y tecnológicos y funciona como signo cargado de significado identitario, político y estético.
2. *Lugar de implicación o sitio de compromiso (site of engagement)*: los puntos concretos de aparición de las calaveras (fachadas, señales de tráfico, etc.) se convierten en ‘lugares de implicación’ o ‘sitios de compromiso’ si la acción es percibida, compartida y resignificada por los transeúntes o en las redes sociales. Un sitio de compromiso es, por tanto, el momento y el lugar concreto en el que se produce una acción significativa, cuando convergen un conjunto de discursos, trayectorias individuales y un contexto de interacción social. Scollon (2001: 3-4) define esta unidad espaciotemporal como “the real-time window that is opened through an intersection of social practices and mediational means (*cultural tools*) that make that action the focal point of attention of the relevant participants”.

3. *Recursos mediacionales (mediational means)*: abarcan tanto los materiales empleados para construir y colocar los mosaicos (azulejos, teselas cerámicas, adhesivos) como los medios tecnológicos (códigos QR, recursos digitales) y los modos gráficos y lingüísticos asociados (iconografía de la calavera, referencias textuales en gallego), entendidos como instrumentos semióticos que permiten la reinterpretación cooperativa del espacio urbano, a través de actividades de *placemaking*.
4. *Nexo de prácticas offline–online*: retomando el concepto de panorama semiótico *figital* (del adjetivo inglés *phygital*, resultado de la contracción de *physical* y *digital*, véase Lyons 2019), se aborda la circulación simultánea y la retroalimentación mutua de un conjunto de prácticas en el entorno físico de la ciudad y en el espacio digital, especialmente en redes sociales como *X*. Tal como señala Scollon (2001: 4-5), una acción mediada cobra sentido solo en el marco de un entramado de prácticas sociales: es la constelación de prácticas interrelacionadas la que confiere singularidad al sitio de compromiso y a los significados que en él se generan, y no necesariamente las acciones o prácticas consideradas de forma aislada. Dado que la irrupción de la figura del Xerión resulta de la interrelación entre prácticas desarrolladas en el espacio urbano y en entornos digitales, el análisis se centrará en el nexo de prácticas *online-offline*, en el sentido definido por Androutsopoulos (2024: 445) como “practices by which landscape signs oscillate between physical and digital spaces”. Como se verá, este tipo de nexo implica una agencia colectiva y anónima (Larsen y Raudaskoski 2020), y suele estar condicionado por procesos algorítmicos invisibles que, al mediatizar un signo del espacio físico, lo desvinculan de su contexto cronotópico original y lo resemiotizan desde una perspectiva disidente o contracultural (Androutsopoulos 2024: 445–448). En los apartados siguientes se examina cada uno de estos conceptos medulares, tomando como punto de partida la acción mediada, unidad mínima de análisis.

2.1. La acción mediada

La invasión de las calaveras del Xerión en el tejido urbano coruñés es el resultado de una secuencia compleja y dialéctica de acciones mediadas que se entrelazan cronológicamente y se despliegan a través de diferentes

formas de agencia –tanto individuales como colectivas, presenciales y virtuales–, siguiendo la conceptualización original de *nexo de prácticas* desarrollada por Scollon (2001). Dentro de esta secuencia, ninguna acción mediada funciona como elemento autónomo; por el contrario, cada intervención establece conexiones reactivas con actuaciones anteriores, se nutre de ellas y las reformula, conformando así una cadena de *performances* contemporáneas, mientras proyecta potenciales respuestas venideras. Tal como señala el *Nexus Analysis* (Scollon y Wong Scollon, 2004), este tipo de encadenamiento se caracteriza por la interacción entre el cuerpo histórico de la ciudad, el orden de interacción anclado en el espacio coruñés y los discursos en circulación, dando lugar a trayectorias sociales complejas que no pueden comprenderse sin analizar la secuencia específica de actos materiales, simbólicos y relacionales que las constituyen. Se trata de acciones “mediadas” porque, como se verá, se realizan a través de artefactos materiales o tecnológicos, se apoyan en recursos discursivos, ideológicos y estéticos, prevén una forma distribuida y colectiva de agencia y generan ‘nexos de prácticas’.

En este caso concreto, la sucesión de acciones mediadas parte de un antecedente discursivo claro: la iniciativa de resignificación del gigante tirano, impulsada en 1999 por Oscar Mora a la que se aludió anteriormente (§ 1), que dejó una huella latente en el imaginario colectivo. Sobre esta memoria reactivada se construye un primer momento de visibilización del Xerión, mediante la proliferación de mosaicos de teselas blanquiazules por todo el entramado urbano (figs. 5, 6 y 7). Algunos de estos mosaicos desafían abiertamente el discurso institucional, p. ej., superponiéndose al escudo de la Xunta de Galicia, que queda así oculto (fig. 5). Otros funcionan como agregados semióticos (*semiotic aggregates*, Scollon y Wong Scollon 2003), al combinar elementos visuales, lingüísticos y materiales; por ejemplo, las calaveras cuyas tibias cruzadas forman la “X” inicial de la palabra *Xerión* (fig. 6), o los mosaicos de baldosas en los que la calavera aparece en el centro del lema *Free Xerión* (fig. 7), que alude al nombre de un *hashtag* promovido en X (antes Twitter) por un amplio movimiento ciudadano en favor de la visibilización del Xerión. La acción mediada inicial, tal vez puesta en marcha por un artista urbano anónimo influido por Invader o Banksy, se ve posteriormente amplificada hasta volverse incontrolable, como resultado de un efecto contagioso de emulación colectiva. En este sentido, puede plantearse la hipótesis de

que la dinámica de propagación imitativa y afirmación identitaria guarde cierta relación con formas de protesta subterránea surgidas en internet frente a las restricciones de movimiento y reunión impuestas durante la pandemia de Covid-19, ya que la expansión de los Xeriones se orquestó desde el ciberespacio, en contextos digitales *underground* y anónimos que favorecen formas colectivas de agencia (inicialmente desde la cuenta de Twitter @xeriongram, eliminada poco después, y posteriormente reactivada como @xerionxerion).

Fig. 5.



Fig. 6.



Fig. 7.



Una segunda acción mediada, consecuencia de la primera, fue la retirada sistemática de los mosaicos por parte de las autoridades municipales (fig. 8), con la consiguiente búsqueda de los responsables. La respuesta institucional represiva no solo introduce una lógica de exclusión, sino que redefine el marco de acción, al otorgarle al signo perseguido una carga simbólica y un atractivo mayor. Este valor simbólico intensificado es, además, un rasgo distintivo del *street art* (grafiti, plantillas o *stencils*, mosaicos, murales, etc.), entendido como una expresión artística ambigua que se sitúa en el umbral entre la legitimidad estética y la transgresión normativa. Su carácter ambivalente hace que oscile constantemente entre

el reconocimiento artístico y la criminalización institucional como forma de vandalismo (Petrilli 2019), inclinándose inicialmente el Ayuntamiento de A Coruña por esta última interpretación.

Fig. 8. Eliminación de los mosaicos por parte del Ayuntamiento coruñés



El clima de ‘persecución de los Xeriones’ creado por la decisión del consistorio coruñés dio lugar a otra acción mediada consecuente, animada por agentes, recursos y discursos distintos, es decir, la aparición en las calles de A Coruña de carteles con la dirección de correo electrónico de la Oficina Virtual del Grafiti¹ (fig. 9) que ofrecían una recompensa de 2 000 dólares a quien denunciara a los autores de los supuestos actos vandálicos. Se trata, obviamente, de una práctica provocadora dirigida a las instituciones locales, complementaria a la invasión de las calaveras, mediante la cual ciudadanos anónimos recurren a la ironía (Ruiz Gurillo 2010) –generada por la infracción evidente de la máxima de calidad de Grice (p. ej., la recompensa de 2 000 dólares, inadmisibles en España)– para mofarse en público de la actitud punitiva de las instituciones.

¹ Servicio municipal gestionado desde el área de Medio Ambiente para coordinar la detección, identificación y retirada de grafitis no autorizados en A Coruña. (<https://www.coruna.gal/medioambiente/es/servicios/gestiones-y-tramites/oficina-virtual-del-grafiti?argIdioma=es> 20/06/25).

Tras la retirada inicial de los mosaicos, empezó a circular en Twitter el *hashtag* #freexerion y en el paisaje semiótico de A Coruña empezaron a replicarse calaveras de todos los materiales posibles: de madera, cartón, vidrio, algodón, chinchetas, piezas de Lego y hasta caramelos Sugus (Lezcano 2021). Se produjo, por tanto, lo que en psicología social se conoce como ‘efecto Streisand’, a saber, el fenómeno de psicología inversa por el cual prohibir o intentar ocultar algo amplifica el interés mediático y la atracción hacia ese dato escondido (Hagenbach y Koessler 2017). Como en la actualidad nuestra vida transcurre en un nexo continuo entre lo físico y lo digital (Blommaert y Maly 2019) y considerando la extrema movilidad de los signos entre estas dos dimensiones, es posible pensar en el nexo *off/online* como “a network of practices by which LL signs in physical and digital space become interconnected” (Androutopoulos 2024: 445). Por consiguiente, lo que las autoridades intentan borrar en el espacio físico puede hallar refugio y una mayor resonancia en el entorno digital, p. ej., mediante la sustitución –en el mismo lugar de implicación (figs. 8 y 10)– del mosaico de la calavera por un código QR que actúa como punto de acceso a la información digital sobre Xerión, involucrando al viandante en la construcción cooperativa del lugar, al estilo de algunas obras de Invader.

Fig. 9. Cartel irónico



Fig. 10. Sustitución de la calavera por un código QR



La tenacidad con la que el Ayuntamiento, en un primer momento, eliminó los Xeriones del espacio público invocando razones de limpieza, orden y decoro, llevó a la ciudadanía disidente a escenificar formas alternativas y ‘ecológicas’ de resistencia anónima, orientadas a hacer emerger la calavera del gigante mediante prácticas virtuosas como la limpieza parcial de zonas degradadas del entorno urbano (fig. 11), evitando así la acusación de vandalismo. Este desplazamiento táctico transforma la práctica semiótica, la resignifica y la fortalece, amplificando la circulación del signo y consolidando su potencial simbólico.

Fig. 11 – Xerión obtenido mediante limpieza de áreas urbanas



Pese a que estas intervenciones no supusieran ningún deterioro del espacio público, las autoridades municipales seguían borrando los Xeriones, resemitotizados como símbolos insidiosos de contestación y disidencia ciudadana, y procedían a limpiar inmediatamente toda área en la que aparecieran los contornos de la calavera (fig. 12), lo que llevó a algunos usuarios de X a ironizar sobre la cerrazón ideológica del Ayuntamiento (p. ej., el post de la fig. 13: “Si alguien quiere que le limpien una zona, que ponga un #xerión, es mano de santo”).

Fig. 12. Invisibilización del símbolo de disidencia



Fig. 13. Post irónico en X



haciendounacasa @hayluze... · 30/04/23

Se alguén quere que lle limpen unha zona que poña un [#xerion](#) é mao de santo.



del símbolo anteriormente reprobado reconfigura la naturaleza de la práctica original, desplazándola desde un área liminar *off/online* de disidencia hacia un terreno de protección oficial e institucionalización, lo que suele producir una atenuación o neutralización parcial del potencial subversivo del signo original y, en ocasiones, un intento por silenciar las emociones colectivas que lo generaban (Waksman y Shohamy 2016).

Esta transformación evidencia cómo las acciones mediadas, al articularse en cadenas secuenciales y dialógicas, no solo producen significados y construyen discursivamente el espacio, sino que participan activamente en las disputas por el control hegemónico del espacio urbano y de su significado identitario.

2.2. Lugar de implicación (site of engagement) y recursos mediacionales

Dentro del marco conceptual del *Nexus Analysis*, el denominado *site of engagement* constituye una localización espaciotemporal específica donde confluyen actores sociales, prácticas culturales y elementos mediacionales, generando las condiciones para que emerja una acción social significativa (Scollon y Wong Scollon 2004: 12) con capacidad de involucrar a los participantes. Dichos espacios no son meros lugares físicos y se configuran más bien como puntos de intersección relacional que favorecen la confluencia de prácticas discursivas y recursos, tanto materiales como simbólicos. En el caso particular de las calaveras del Xerión, cada emplazamiento urbano de los mosaicos lleva aparejados valores y significados simbólicos que determinan los modos de lectura, reinterpretación y recontextualización de la intervención dentro del imaginario ciudadano. Estos lugares, lejos de presentar una neutralidad semántica, están impregnados de significaciones específicas —sean estas de índole patrimonial, marginal o conmemorativa— que influyen directamente en los procesos interpretativos de la intervención artística, favoreciendo su resignificación desde perspectivas comunitarias y críticas. Es precisamente en esa intersección espacio-temporal donde se actualiza el significado, se activa la mirada del espectador a partir de su cuerpo histórico y se genera una experiencia semiótica que vincula al sujeto con el entorno urbano transformado. A modo de ejemplo, la fig. 14 muestra una calavera emplazada junto a un grafiti, lo cual configura un *site of engagement* en el sentido definido por Scollon y Wong Scollon (2004), ya que esta disposición conforma un nexo semiótico que activa la

implicación del actor social, transformando ese punto concreto en un nodo de interacción discursiva y de debate ideológico en el espacio público. Dicho nodo puede entenderse como un *ensamblaje semiótico* (*semiotic assemblages*) en el sentido propuesto por Pennycook (2022: 563), es decir, una configuración compuesta por elementos materiales, estéticos y políticos que mantienen entre sí relaciones dinámicas y contingentes. Así pues, el ensamblaje mosaico-grafiti no constituye una obra meramente contemplativa, sino una intervención cargada de performatividad, afin a la lógica del *happening* urbano (Pennycook 2022: 563-564). No se limita a codificar mensajes visuales, sino que interviene activamente en la resignificación del espacio al integrarse en redes más amplias de prácticas expresivas, relatos de contestación y dinámicas colectivas de apropiación simbólica del paisaje urbano. Por estas razones, el *site of engagement* no es solo un lugar de paso, sino una zona de fricción y de múltiples potencialidades semióticas, en la que se entrelazan códigos estéticos, política, memoria y resistencia ciudadana.

Fig. 14. Lugar de implicación de un ensamblaje semiótico



Respecto a los recursos mediacionales, Scollon y Wong Scollon (2004: 12) los definen como los medios materiales, simbólicos o discursivos que hacen posible la acción y, a la vez, delimitan sus formas y significados. En el caso de los mosaicos, dichos recursos incluyen un conjunto de elementos materiales (teselas cerámicas, adhesivos, herramientas de limpieza), soportes urbanos (muros, señales, semáforos), así como recursos visuales e iconográficos (la calavera pixelada, la figura del antihéroe) o digitales (vídeos, *hashtags*, plataformas sociales que mediatizan el Xerión en la red) que remiten a códigos culturales específicos como el arte de los *street invaders*, el cómic o la estética pixelada de los antiguos videojuegos. Los propios mosaicos son objetos semióticos complejos, dado que –según el tutorial aparecido en la mencionada cuenta de X– cada uno resulta compuesto por 117 teselas (dispuestas 9 en el lado corto y 13 en el lado largo de cada pieza) que, en algunas ocasiones, también se combinan con material lingüístico o son sustituidas por dicho material (figs. 17 y 18). Si, en la mayoría de los casos, el componente textual desempeña una función ancilar en la producción del sentido, un recurso mediacional clave lo constituyen, en cambio, los códigos QR, que se alternan con los mosaicos y a menudo los sustituyen, especialmente en aquellas intervenciones urbanas realizadas durante la primera fase de aparición de las calaveras, cuando las autoridades se empeñaban en retirarlas (fig. 10). A través del QR el transeúnte accede, usando su móvil, a un vídeo de YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=mxASVQOkp1Y>) que ofrece una experiencia multimodal y multisensorial (Pennycook 2022: 572) de arte callejero trasladado a la red, construida sobre una base sonora electrónica, con ritmos pesados y repetitivos marcados por *delays*, ecos y texturas disonantes, creando una atmósfera cruda y envolvente que remite tanto a entornos industriales como a paisajes sonoros clandestinos. Sobre este fondo musical, una voz distorsionada canta en gallego el estribillo “117 teselas, todos somos una de ellas”, que alude tanto a la alienación simbólica del sujeto, reducido a una pequeña pieza de un entramado sociocultural superior, como a la construcción cooperativa de la identidad coruñesa condensada en torno al símbolo del Xerión. Cada tesela representa así a un individuo dentro de una comunidad que se reconoce en la acción colectiva de ocupar, resignificar y deconstruir el espacio urbano. En coherencia con esta lectura, el componente visual del vídeo se articula a través de un

destello de imágenes distópicas de calaveras de colores vivos (fig. 15) que se alternan rápidamente con rincones de la ciudad, mientras algunos transeúntes y un individuo en patinete se desplazan en sentido contrario, retrocediendo por una avenida (16).

Fig. 15 – Fotograma extraído del vídeo 117 teselas

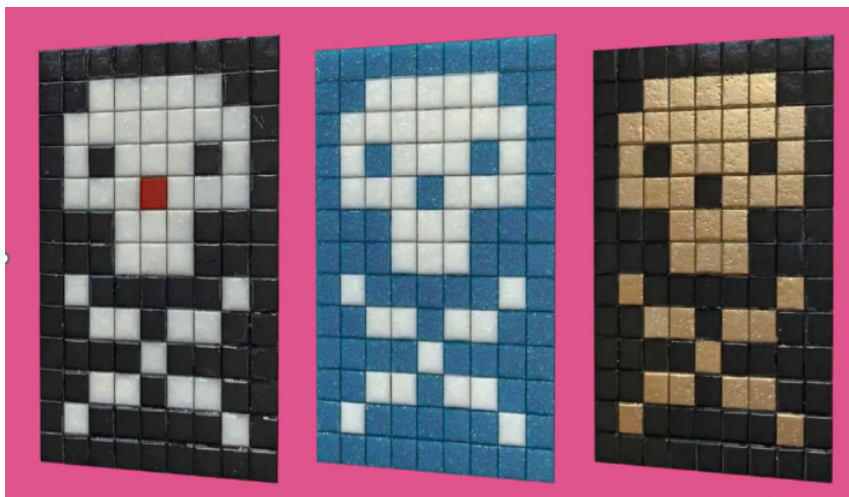


Fig. 16 – Fotograma extraído del vídeo 117 teselas



A diferencia de lo señalado por Pennycook (2008) en relación con los grafitis —vinculados a la cultura *hiphop* junto con el *rapping*, el *scratching* y el *break dance*—, la actividad de *placemaking* promovida por este vídeo se inscribe más bien en el cuerpo histórico de la cultura *underground*, con una referencia particular a una estética retro-digital², matizada por influencias del arte urbano disidente como el *dub* electrónico (Connaghan 2024) experimental y elementos del *vaporwave* o distopismo digital (Cole 2020). Estos últimos se manifiestan en el tratamiento visual de las imágenes —colores saturados, distorsiones, *loops* y ralentizaciones— que remiten a una estética pixelada de tipo *vintage*, donde el pasado tecnológico se resignifica como una forma de lectura crítica del paisaje urbano contemporáneo.

La *oscilación* de los signos semióticos entre lo digital y lo físico, mencionada anteriormente (§ 2), se hace posible precisamente gracias a los códigos QR, que operan como una interfaz entre el espacio urbano y el ciberespacio. En este contexto, actúan como un equivalente del espejo que atraviesa Alicia en *A través del espejo*, de Lewis Carroll: un punto de acceso a un metaverso digital concebido como heterotopía virtual (Foucault 1984; Van der Merwe 2021), es decir, un mundo distorsionado, que se escapa al orden dominante del discurso o de la identidad, pero también potencialmente transformador. De hecho, este mundo constituye un espacio ‘otro’ dentro del mismo entorno urbano o tecnológico, pero regido por lógicas distintas. Así pues, la intervención digital, anclada en la calle pero desplegada en red, distorsiona los cronotopos de la ciudad física y opera como plataforma de resistencia frente al orden institucional, generando una cartografía discursiva alternativa en la que los usuarios acceden a un metaverso simbólico que cuestiona y transforma la percepción del entorno urbano.

Las distorsiones generadas en el metaverso pueden desbordar al espacio físico, con instalaciones que, además de deconstruir la percepción hegemónica del entorno, tienden también a desarticular el lenguaje humano y a entrelazar códigos semióticos, como ocurre en las representadas en las figuras 17 y 18:

² Estilo visual y cultural que recupera y reinterpreta las tecnologías digitales obsoletas del pasado —como píxeles, *glitches* y sintetizadores— para generar una experiencia nostálgica, crítica o evocadora del futuro imaginado desde el ayer (Wulf *et al.* 2018).

Ambas instalaciones dialogan con una estética *underground*, ya mencionada en referencia al vídeo *117 teselas*, y constituyen intervenciones poéticas en el paisaje urbano que activan la lengua gallega como signo identitario, pero al mismo tiempo la someten a desautomatización, con una consiguiente ruptura de las expectativas lingüísticas que produce un efecto de extrañamiento (*ostranénie*, Shklovsky 1917). En la figura 17 se distinguen estos fragmentos textuales: “Foron Xerións e nós e vós tam ben / sei / e ti eu / e / eu ti e / e...” (“Fueron Geriones, y nosotros, y vosotros también / lo sé / y tú yo / y / yo tú y / y ...”); en la 18: “Morto xigante / e din / vin que / non sei / e / ti eu / e / eu ti / e” (“Gigante muerto / y dicen / vi que / no sé / y / tú yo / y / yo tú / y”). En ambos casos, el mensaje vehiculado por las palabras no se estructura según los principios tradicionales de cohesión, coherencia o progresión temática, sino que sigue una gramática deconstruccionista, donde la lógica interna se desarticula deliberadamente, generando una opacidad semántica propia de la estética *underground*, con afinidades con el acertijo, lo enigmático o lo perturbador. El código estético empleado en ambas instalaciones parece aludir al concretismo brasileño de poetas vanguardistas como Augusto de Campos, Haroldo de Campos y Décio Pignatari, quienes concebían la poesía no solo como palabra, sino también como sonido y, especialmente, como imagen (Aguilar 2003). Su propuesta integraba lo verbal, lo vocal y lo visual en una experiencia poética unificada que rechazaba la linealidad del verso tradicional, explorando el espacio como campo visual en el que las palabras se disponen libremente para formar patrones que amplifican y multiplican sus significados potencialmente ilimitados (Eco 1962). El mensaje verbal de la foto 17 sugiere una construcción fragmentaria y cooperativa de la

Fig. 17. Instalación 1 inspirada en el concretismo



identidad ciudadana que disuelve las fronteras entre emisor y receptor, yo y tú, pasado y presente. A través de una sintaxis dislocada y de un juego especular de pronombres, se articula una identidad colectiva, descentralizada y resistente, donde todos —yo, tú, nosotros, vosotros— pueden ser *Xerións*. Esta toma de conciencia (realzada por *sei*, primera persona del singular del presente de indicativo del verbo *saber*, que ocupa el centro de la imagen) se percibe a nivel de las tibias cruzadas, donde la disposición quiástica de las marcas pronominales produce una compleja imbricación simbólica entre las dimensiones subjetivas del *yo* y del *tú* y una difuminación del *nosotros* en el *vosotros*. El mensaje de la figura 18, en cambio, podría interpretarse como “dicen que el gigante está muerto y, por lo que pude ver, no sé si es así”, o bien como “el gigante está muerto y [por lo que] dicen y vi, no estoy seguro”. También en este caso, la forma *sei* aparece en el centro compositivo de la imagen y otorga un protagonismo absoluto a los procesos de resignificación del sujeto. Ambas interpretaciones ponen en duda la muerte efectiva del gigante ruin, rehabilitado y resemantizado como símbolo identitario positivo, con proyección utópica. Una clave de interpretación más profunda parecería indicar que las dimensiones espacial y gráfica fomentan una estetización radical del gallego como material sonoro y visual fluido y mutable, como lengua trasformada en forma, desvinculada de normas estables y usos convencionales. Desde esta perspectiva, el uso de variantes no normativas (p. ej. el adverbio “tam ben” en la fig. 17, que no coincide ni con la correspondiente unidad estándar gallega “tamén” ni con el portugués “também”) no sería una mera licencia poética, sino más bien un posible indicio de una estética de simulacro (Baudrillard 1981), en la que el gallego se convierte en textura visual o marca afectiva, desvinculada de sus reglas internas. Esta hipótesis interpretativa apunta a un ‘concretismo identitario de baja intensidad’, que coopera en la producción de la identidad local, pero lo hace desde una posición deconstructiva y emocionalmente cargada, donde la lengua no es tanto herramienta de reivindicación como superficie de inscripción simbólica. De hecho, los signos semióticos resultantes son visualmente potentes pero lingüísticamente ambiguos (p. ej., la forma excéntrica *tan ben*), fragmentarios e inconexos y, por ejemplo, rehúyen posicionarse en el conflicto político entre el gallego normalizado y el reintegracionismo, corriente lingüística y cultural que sostiene la unidad del gallego y del portugués y aboga por su convergencia normativa y ortográfica (Regueira 2006: 67). Por otra parte, cabe también la posibilidad de que la disposición caótica de las palabras aluda

a la fragmentación del gallego (y de su identidad), a su marginalización o a la artificialización de algunos registros, lectura que añadiría una capa ideológica a la desautomatización del código lingüístico.

2.3. Nexo de prácticas offline/online

La proliferación de las calaveras en el espacio urbano de A Coruña revela una red densa y articulada de prácticas sociocomunicativas, en la que convergen intervenciones físicas y procesos digitales como formas complementarias de acción simbólica. En el centro de este entramado se sitúa la visibilización del gigante, activador de discursos contestatarios sobre el presente urbano, la identidad local y las tensiones derivadas de las transformaciones urbanas neoliberales (p. ej., turistificación, gentrificación y el vaciamiento del centro histórico). Las calaveras, por tanto, condensan una pluralidad de prácticas que reproducen grupos sociales, historias e identidades (Scollon 2001: 4) e indexan múltiples discursos debido a la diversidad de relaciones interdiscursivas e intertextuales que movilizan. Por poner solo algunos ejemplos, la decisión del Bloque Nacionalista Galego de reclamar “medidas para proteger [a los Xeriones] permanentes, realizar un mapa con ellos y mencionarlos en las guías turísticas” (Peña 2023), se tradujo en una práctica *offline/online* (Androutopoulos 2024) de politización y resignificación simbólica de los mosaicos, iniciada en el espacio físico y luego amplificada en el ciberespacio, donde el Xerión, al mediatizarse en redes sociales, se recontextualizó pronto como insignia discursiva de un proyecto político orientado a la valorización de la identidad local. La figura 19, por ejemplo, interpela a una comunidad de activismo ciudadano mediante el humor gráfico, recuperando también el antiguo lema “Voltou o Xerión” creado por Oscar Mora.

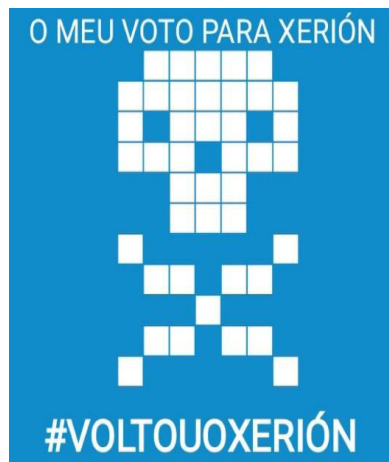
Fig. 18. Instalación 2 inspirada en el concretismo



Asimismo, fue en la plataforma X donde se dio gran resonancia, en mayo del 2023, a la aparición de un Xerión en la escalera del estadio de Riazor, emblemático recinto de la afición del Real Club Deportivo de A Coruña, durante un homenaje al mítico entrenador Arsenio Iglesias Pardo, leyenda de la cantera blanquiazul (no por casualidad, los colores de los mosaicos). Como se aprecia en la figura 20, la mediatización del signo físico en el ambiente digital (Androutopoulos 2024: 445) aseguró la máxima visibilidad a este lugar de implicación efímero, en el que convergen temporal y

espacialmente prácticas físicas (intervención artística, ritual colectivo de la afición) y digitales (documentación, circulación y resemantización del Xerión), conformando un nexo *offline/online* en el que lo urbano, lo futbolístico, lo identitario y lo político se entrelazan, influyéndose recíprocamente. En la misma línea, un *post* aparecido en la cuenta de X @xerioxewrion (imagen 21) resignifica el mosaico con la inscripción “Morran Fest / Gaza” y la calavera de Xerión bocabajo, en el contexto de una manifestación pro Gaza celebrada el 25 de julio de 2025, día nacional de Galicia. En este fragmento del paisaje urbano se condensa una compleja red intertextual, donde confluyen el discurso del ocio y la cultura popular (a través de la alusión al *Morriña Fest*, festival musical de verano que se celebra en A Coruña), el discurso político transnacional (la referencia a Gaza y la denuncia del genocidio de los palestinos), el artístico (la estética pixelada característica de Xerión), el mediático-digital (su circulación en redes sociales), el disidente (la calavera representada al revés) y el nacional-identitario gallego, activado por la fecha conmemorativa y la elección de la lengua gallega. Así pues, este ‘bricolaje semiótico’ fusiona la memoria cultural gallega con la solidaridad global, mostrando cómo la disidencia ciudadana identitaria

Fig. 19. Meme político aparecido en X



trasciende las fronteras locales para expandirse hacia formas de empatía cosmopolita, sintetizadas en el llanto del Xerión por Gaza (la lágrima que sale de su ojo en la imagen 22, donde el Xerión se combina con un grafiti) o en el lema “NON morrían, MATÁBANOS” (en español, “NO MORÍAN, nos MATABAN”, imagen 21), ejemplo de antítesis paralelística que desactiva la neutralidad del *morir* como evento natural e introduce la agencia violenta de quien mata deliberadamente a los gazatíes, que son también ‘nosotros’. Al operar simultáneamente en el muro urbano y en el espacio digital, estas piezas performan un nexo de prácticas online–offline que convierte el activismo identitario local en plataforma de conciencia global, evidenciando la capacidad del arte urbano para articular un contradiscurso visual, desafiando narrativas dominantes (p. ej., la deshumanización mediática de los palestinos como ‘terroristas’) e indexando el espacio público local como territorio de agencia ética y política global.

Fig. 20. Mediatización de un Xerión en el estadio de Riazor



Fig. 21. Nexo de prácticas: resemantización política del Xerión



Fig. 22. Nexo de prácticas: el llanto del Xerión por Gaza



Cabe observar, a este respecto, que esta coproducción híbrida de significados entre espacio físico y ambiente digital no puede analizarse al margen de la agencia de los algoritmos de las plataformas (Androutsopoulos 2024: 455), que participan activamente en la jerarquización y circulación de contenidos. La visibilidad del Xerión, por tanto, no depende únicamente de su carga simbólica o de la agencia de los internautas que documentan su presencia en redes sociales, sino también de las lógicas opacas de recomendación, viralización y censura propias del capitalismo de datos (Couldry y Mejias 2019, Gillespie 2014), que median el modo en que los discursos disidentes (al menos en su origen) acceden al espacio público digital.

En este entramado, los nexos *off/online* no operan como simples conexiones entre mundos paralelos, sino como interfaces sociotécnicas y discursivas que sostienen una ecología comunicativa híbrida, donde lo digital amplifica, recontextualiza y transforma los signos materiales del espacio urbano. A este respecto, Androutsopoulos (2024: 448-449) observa cómo los nexos de prácticas *off/online* suelen generar un paisaje lingüístico secundario, entendido como el conjunto de contenidos digitales producidos por los propios internautas —fotos, vídeos, audios y textos— que documentan, expanden y reinterpretan la presencia del Xerión en la ciudad. Este paisaje, profundamente multimodal, implica una desvinculación de su contexto cronotópico original (descontextualización) y una reinscripción en un nuevo contexto (recontextualización) (Androutsopoulos 2024: 447) y facilita no solo la visibilización de las instalaciones urbanas, sino también su apropiación colectiva por parte de comunidades de práctica heterogéneas, a menudo desde marcos ideológicos diversos respecto al contexto original de producción. Desde esta perspectiva, el fenómeno del Xerión debe entenderse como un nexo de prácticas sociosemióticas distribuidas, en el que lo urbano y lo digital se coproducen mutuamente como territorios de disputa simbólica, resignificación identitaria y memoria compartida.

3. Conclusiones

El presente estudio ha mostrado cómo el fenómeno del Xerión, en tanto práctica de arte callejero de código abierto, reconfigura el paisaje semiótico de A Coruña mediante estrategias de intervención

que articulan memoria local, crítica institucional e identidad colectiva. La aplicación del marco teórico metodológico del *Nexus Analysis* ha permitido evidenciar que las calaveras de Xerión son el producto de acciones mediadas que surgen del encuentro entre cuerpos históricos contextualizados, órdenes de interacción específicos y discursos circulantes. Por su parte, los lugares de implicación analizados condensan significados ideológicos, estéticos e identitarios y revelan tensiones activas en torno al control hegemónico del espacio y de la identidad de la ciudad. En particular, el análisis propuesto ha evidenciado cómo las calaveras del gigante no solamente reflejan dinámicas de resistencia y apropiación simbólica del entorno urbano, sino que, mediante los códigos QR y a través de su mediatización en redes sociales, actúan como interfaces entre el espacio físico y el entorno digital. Desde esta perspectiva, los *recursos mediacionales* (mosaicos, grafitis, códigos QR, vídeos, *hashtags*, plataformas sociales) no son meros soportes, sino dispositivos clave que canalizan y transforman dinámicas de reivindicación colectiva. La visibilización y mediatización del Xerión, por tanto, se comprende mejor como el resultado de un nexo de prácticas *offline/online*, en el que las intervenciones urbanas y su circulación digital se co-constituyen de forma dinámica.

Este enfoque ha permitido no solo cartografiar las trayectorias del Xerión como objeto semiótico urbano, sino también evidenciar su función como catalizador de discursos disidentes y como emblema flexible de una identidad coruñesa en disputa. Futuros estudios podrían explorar la evolución institucional del fenómeno —aún reversible y dependiente del signo político del gobierno local—, así como el papel de los algoritmos y redes sociales en la amplificación, dilución o neutralización de estos discursos urbanos emergentes.

Giovanni Garofalo
Università degli Studi di Bergamo
Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture Straniere
Piazza Rosate 2, 24129 Bergamo
giovanni.garofalo@unibg.it

Referencias bibliográficas

- Aguilar, Gonzalo. 2003. *Poesía concreta brasileña: las vanguardias en la encrucijada modernista*. Rosario: Beatriz Viterbo.
- Androutsopoulos, Jannis. 2024. The Offline-Online Nexus. In Blackwood, Robert & Tufi, Stefania & Amos *The Bloomsbury Handbook of Linguistic Landscapes*. 441-455. London: Bloomsbury Academic.
- Baudrillard, Jean (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.
- Bloch, Ernst. 1918. *Geist der Utopie*. München und Leipzig: Duncker & Humblot.
- Blommaert, Jan & May, Ico. 2019. Invisible Lines in the Online-Offline Linguistic Landscape. *Tilburg Papers in Culture Studies*, No. 223. Tilburg University.
- Blommaert, Jan. 2019. Sociolinguistic restratification in the online-offline nexus: Trump's viral errors. *Tilburg Papers in Culture Studies*, No. 234. Tilburg University.
- Butler, Judith. 1990. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Cole, Ross. 2020. Vaporwave Aesthetics: Internet Nostalgia and the Utopian Impulse. *ASAP/Journal* 5(2). 297-326.
- Couldry, Nick & Mejias, Ulises A. 2019. *The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism*. Stanford University Press.
- Eco, Umberto. 1962. *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Milano: Bompiani.
- Foucault, Michel. 1984. Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias. *Architecture, Mouvement, Continuité* 5. 46-49.
- Gillespie, Tarleton. 2014. *The Relevance of Algorithms*. In T. Gillespie, Tarleton & Boczkowski, Pablo J. & K. Foot, Kristen A. (Eds.), *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society*. 167-194. MIT Press.
- Graeber, David. 2002. The New Anarchists. *New Left Review* 13. 61-73.
- Graeber, David. 2009. *Direct Action: An Ethnography*. Edinburgh: AK Press.
- Hagenbach, Jeanne & Koessler, Frédéric. 2017. The Streisand effect: Signaling and partial sophistication. *Journal of Economic Behavior and Organization* 143. 1-8. (doi: <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2017.09.001>)
- López Docampo, Miguel. 2011. A paisaxe lingüística. *Cadernos de lingua* 33. 5-35.
- Lyons, Kate. 2019. Let's get phygital. Seeing through the 'filtered' landscapes of Instagram. *Linguistic Landscape* 5(2). 179-197. (doi: <https://doi.org/10.1075/ll.18025.lyo>)

- Márquez, Israel. 2020. Street Art y videojuegos: el caso de Invader. *Revista de Humanidades* 39. 135-150.
- Pennycook, Alastair. 2008. Linguistic Landscapes and the Transgressive Semiotics of Graffiti. In Shohamy, Elana & Gorter, Durk (eds.), *Linguistic Landscape. Expanding the Scenery*. 302-312. New York/Abingdon: Routledge.
- Pennycook, Alastair. 2022. Street art assemblages. *Social Semiotics* 32(4). 563-576. (doi: 10.1080/10350330.2022.2114731)
- Petrilli, Raffaella. 2019. Arte di frontiera. *Cultura & Comunicazione* 15. 13-17.
- Regueira, Xosé L. & López Docampo, Miguel & Wellings, Matthew. 2013. El paisaje lingüístico en Galicia. *RILI* XI, 1 (21). 39-62.
- Regueira, Xosé L. 2006. Política y lengua en Galicia: “la “normalización” de la lengua. En Castillo Lluch, Mónica & Kabatek, Johannes (eds.), *Las lenguas de España. Políticas lingüísticas, sociología del lenguaje e ideología desde la Transición hasta la actualidad*, 61-93. Madrid: Iberoamericana.
- Ruiz Gurillo, Leonor. 2010. Para una aproximación neogriega a la ironía en español. *RSEL* 40(2). 95-124.
- Scollon, Ron & Wong Scollon, Suzie. 2003. *Discourses in Place: Language in the Material World*. London: Routledge
- Scollon, Ron & Wong Scollon, Suzie. 2004. *Nexus Analysis. Discourse and the emerging Internet*. London/New York: Routledge.
- Scollon, Ron. 2001. *Mediated Discourse. The nexus of practice*. London/New York: Routledge.
- Serafini, Paola. 2018. *Performance Action. The Politics of Art Activism*. London: Routledge.
- Shklovsky, Viktor. 1965. *Art as Technique*. In Lemon, Lee T. & Reis, Marion J. (eds.), *Russian Formalist Criticism: Four Essays*. 11-16. Lincoln: University of Nebraska Press [1917].
- Sobocińska, Marta. 2019. La (in)visibilidad de las lenguas regionales en el paisaje lingüístico de Asturias y de Galicia. *Lletres Asturianes* 120. 117-143.
- Thurlow, Crispin & Jaworski, Adaam. 2014. ‘Two hundred ninety-four’: Remediation and multimodal performance in tourist placemaking’, *Journal of Sociolinguistics*, 18 (4): 459–94.
- Van der Merwe, David. 2021. The Metaverse as Virtual Heterotopia , *Proceedings of the 3rd World Conference on Research in Social Sciences, 22-24 October 2021, Vienna* (doi: <https://www.doi.org/10.33422/3rd.socialsciencesconf.2021.10.61>).
- Vigo Transacos, Alfredo. 2010. Tras las huellas de Hércules. La Estoria de España, la torre de Crunna y el Pórtico de la Gloria. *Quintana* 9. 217-233.

- Waksman, Shoshi & Shohamy, Elana. 2016. Linguistic Landscape of Social Protests: Moving from 'Open' to 'Institutional' Spaces. In Blackwood, Robert & Lanza, Elizabeth & Woldemariam, Hirut (eds). *Negotiating and Contesting Identities in Linguistic Landscapes*, 85-98. London/New York: Bloomsbury.
- Wellings, Matthew. 2014. Un estudo da paisaxe lingüística en Santiago de Compostela, *Cadernos de Lingua* 35: 5-37.
- Wulf, Tim & Bowman, Nicholas D. & Rieger, Diana & Velez, John A. & Breuer, Johannes. 2018. Running Head: Video Game Nostalgia and Retro Gaming. *Media and Communication* 6(2). 60-68. (doi: 10.17645/mac.v6i2.1317).

Fuentes periodísticas en línea

- Bao, Noela. 2021. Pateando A Coruña. 'Voltou o Xerión': La historia detrás del parterre de Alfonso Molina. *Bolgs de COPE* 19/08/2021. <https://www.cope.es/blogs/pateando-a-coruna/2021/08/19/voltou-o-xerion-la-historia-detras-del-parterre-de-alfonso-molina/amp/> [24/06/2025].
- Carro, Ana & Rodríguez, Rubén D. 2021. El Xerión, del destierro a símbolo coruñés. *La Opinión. A Coruña* 14/12/2021. <https://www.laopinioncoruna.es/coruna/2021/12/14/xerion-destierro-simbolo-corunes-60638880.amp.html> [24/06/2025].
- Collins, Lauren. 2023. Whatch This Space. The global ambitions of Invader's street art. *The New Yorker* 11/12/2023. <https://www.newyorker.com/magazine/2023/12/18/invader-artist-profile> [24/06/2025].
- Connaghan, Tyler. 2024. Música Dub: Todo lo que hay que saber. *Emastered Blog* 14/09/2024. <https://emastered.com/es/blog/dub-music> [24/06/2025].
- Fernández Caamaño, José M. 2021. La extraña historia del silencioso cementerio moro a la sombra de la Torre que se convirtió en la Casa de las Palabras. *El Ideal Gallego* 24/04/2021. <https://www.elidealgallego.com/texto-diario/mostrar/2852492/extrana-historia-silencioso-cementerio-moro-sombra-torre-convirtio-casa-palabras> [24/06/2025].
- Lezcano, Arturo. 2021. A Coruña y el jaleo de las calaveras. *El País* 13/12/2021. https://elpais.com/eps/2021-12-13/a-coruna-y-el-jaleo-de-las-calaveras.html?event_log=oklogin [24/06/2025].
- Peña, Abel. 2023. Xerión entra en la precampaña coruñesa de la mano del BNG. *El Ideal Gallego* 03/05/2023. <https://www.elidealgallego.com/articulo/elecciones-2023/xerion-entre-precampaña-corunesa-mano-bng-4275401> [24/06/2025].
- Pérez, Eduardo. 2021. ¿Quié está detrás de las calaveras de Gerión que hay por A Coruña? *La Voz de Galicia* 21/08/2021. <https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/coruna/coruna/2021/08/18/detras-calaveras-coruna/00031629270287679656154.htm> [24/06/2025].