



LA PARED NARRADA: El graffiti en el cómic transnacional como archivo visual de ciudades en transformación

DAVID FUENTEFRÍA RODRÍGUEZ¹
dfuentef@ull.es

LUCAS MORALES DOMÍNGUEZ¹
lmoraldo@ull.edu.es

SANDRO ARRUFAT MARTÍN²
sandro.arrufat@urjc.es

¹ Universidad de La Laguna, Spain

² Universidad Rey Juan Carlos, Spain

PALABRAS CLAVE	RESUMEN
Graffiti Cómic urbano Close-reading Ciudad en transformación	<i>El presente trabajo expone cómo tres novelas gráficas transnacionales –Flood! A Novel in Pictures (Drooker, 1992); BTM FDRS (Daniels & Passmore, 2019) y Grafty's Wall (Ram, 2020)– convierten el graffiti y las superficies urbanas en "paredes narradas", archivos visuales secuenciales de ciudades en transformación. Mediante análisis cualitativo close-reading de sus viñetas clave, se identifican patrones formales compartidos, desde el muro como eje compositivo de la página, el braiding espacio-temporal de las historias, y escalas diversas que comprenden un recorrido común subcultura–estetización–contra archivo. Flood! exhibe panorámicas de Nueva York como palimpsestos de resistencia; BTM FDRS, paredes inscritas que devoran a los gentrificados de Chicago, y Grafty's Wall un mural progresivo como testigo de la especulación inmobiliaria. El trabajo destaca la transmedialidad del graffiti –del espacio físico efímero a la página perdurable– ofreciendo una lectura crítica de la ciudad cambiante y sus procesos, más allá de narrativas institucionales. Se pretende contribuir, con ello, a los estudios de cultura visual urbana, al proponer el cómic como contra archivo de transformaciones espaciales.</i>

Recibido: 12/ 03 / 2026

Aceptado: 08/ 06 / 2026

1. Introducción

Que el graffiti persiste mientras un muro existe es una máxima descriptora de la esencia efímera del arte urbano: desde tags que duran sólo unas horas hasta piezas artísticas que sobreviven semanas, pasando por murales palimpsestos que logran resistir años hasta ser borrados o repintados. Cuando desaparece el soporte físico, sin embargo, esta forma de expresión puede también encontrar vida y alternativas de investigación en otros medios, de la fotografía al video (Novak, 2015; Perroncel, 2018), la instalación o la narrativa gráfica. Ante tal cualidad de tránsito cabe preguntarse cuál es mecanismo de comunicación visual por el que una inscripción efímera en el espacio público puede devenir archivo perdurable.

Documentada ampliamente la remediación del arte urbano, desde la crítica a su institucionalización mainstream en festivales (Martínez, 2025) hasta sus modos de circulación en Instagram (Polson, 2025), el cómic, como dispositivo de preservación, resulta, sin embargo, un campo de estudio menos explorado hasta la fecha. Frente a la imagen fotográfica estática, la secuencialidad del arte viñetístico ofrece una gramática excepcional (McCloud, 1993; Eisner, 2008) para narrar la desaparición del muro. Bien mediante ritmos temporales propios, bien a través de redes de significado entre viñetas distantes, o bien a través de escalas que abarcan, del tag microscópico, a la panorámica metropolitana (Cohn, 2013).

Por otro lado, la ciudad contemporánea, neoliberal y frecuentemente en procesos de gentrificación, se define por la transformación constante de sus “lugares comunes” (Riggle, 2010), sea por demoliciones al dictado del desarrollo inmobiliario, o por la renovación más o menos forzada de barrios populares. En este marco, es un hecho la conversión progresiva del graffiti, de práctica subcultural a, por ejemplo, reclamo turístico de pleno derecho, dentro del concepto de “ciudades creativas” (Mould, 2015). Cada nueva mutación implica un borrado selectivo de superficies urbanas, donde la pared –testigo de este y de tantos procesos relacionados con la ciudad– es sistemáticamente “purificada”, en una constante contienda entre las identidades metropolitanas nucleares y un arte tradicionalmente criminalizado (Young, 2014). Frente a este ecosistema de palimpsestos en ebullición, el cómic adviene como un archivo secuencial excepcional.

Esto sucede por cuanto su arquitectura formal se abre, primeramente, a una cronología visual del muro en todo su arco evolutivo, desde la progresión a la desaparición; al espacio braiding o de trenzado (Groensteen, 2007), conectadas las viñetas en páginas propias o distantes, donde el graffiti puede tejer redes propias de significado. Y, por último, a la manipulación temporal (Kukkonen, 2013), mediante flashbacks o elipsis capaces de condensar décadas de tiempo -y espacios infinitos- en páginas dispares.

Esta capacidad hace del cómic un dispositivo crítico de comunicación sociocultural (Lewis, 2023), que permite indagar en las memorias urbanas –esas visiones del mundo en y de las ciudades (Christensen & Thor, 2017)– que preserva el graffiti en las viñetas. Así, puede investigarse la migración formal de las pintadas desde el muro físico a su representación en el cómic, especificando qué memorias se preservan en concreto (derribos, protestas o el sustrato de toda una cultura juvenil –Campos, 2013–), y en qué medida el formato amplía o domestica la carga conflictiva del arte original. La experiencia y literatura precedentes abordan la investigación urbana en formato de cómic (Cancellieri & Peterle, 2021; Museum of Graffiti, 2024), o bien en graffiti sobre cómics (Degand, 2022), pero menos en el graffiti dentro de los cómics como elemento generador de composición y representación. Intentaremos, por tanto, cubrir este vacío metodológico, para extender nuestra comprensión del arte urbano como práctica transmedial, examinada ya en otros frentes (Li & Prasad, 2018; Morán, 2025).

Para ello, analizaremos tres novelas gráficas transnacionales (dos de EEUU, una de India), que comparten, mediante géneros dispares y con más o menos relevancia semántica, la idea del muro testigo de la transformación urbana y/o personal del ciudadano límite, y en las que el graffiti no es decorativo sino estructural. En orden a identificar patrones comunes, tomaremos *Flood! A Novel in Pictures* (Eric Drooker, 1992); *BTTM FDRS* (Ezra Clayton Daniels & Ben Passmore, 2019), y *Graffiti's Wall* (Ram V, 2020).

2. Marco teórico

2.1. Rastro urbano, palimpsestos materiales y el spray como contramemoria

Es preciso, primeramente, asumir el graffiti como práctica de inscripción en el espacio público, donde la pared se convierte en superficie privilegiada de memoria espontánea y efímera (Figueroa, 2021; Gardner & Fernández, 2021; Genet & Fernández, 2023). En el urbanismo de los polos que lo sitúan entre

arte y acto vandálico, su intervención opera como práctica de comunicación espacial, dejando un rastro material registrador de conflictos territoriales, identidades subculturales y superposición de temporalidades metropolitanas conforme al momento y al lugar (Schacter, 2008, 2013). Desde este prisma, el graffiti puede entenderse como un sistema de comunicación urbana no institucional, que pugna con los medios, y con la señalética oficial, en su capacidad para nombrar y dar significado a la ciudad.

Por otro lado, sus estilos y gramáticas visuales –tags, throw-ups, “piezas” maestras– establecen jerarquías de visibilidad (y de permanencia), funcionando como mapas espontáneos de un sentir bipolar y en pugna retroalimentada: la ciudad que se vive frente a la ciudad que se planifica (Ross, 2016). En el contexto contemporáneo, además, el graffiti configura sobre lo urbano verdaderas cápsulas del tiempo: desde la marca furtiva del writer nocturno hasta las múltiples capas de palimpsesto que sobreviven a los procesos de limpieza municipal (cuya archivística examinan detalladamente Ronconi et al., 2025). Incluso desde una perspectiva criminológica y cultural, aplicada en esta órbita, se ha concebido el graffiti como un método de performance y una práctica discursiva ideal para enunciados de identidad y conflicto (Ferrell, 1996), funcionando de una manera similar a la caricatura política, que se caracteriza por utilizar marcos cognitivos que representan un segmento de la realidad en una sola imagen (Morales Domínguez et al., 2025).

Como se ha dicho, la ciudad en transformación se caracteriza a su vez por ser un enorme, lento y persistente palimpsesto material, en el que el barrio se derriba y renueva concediendo al graffiti recorridos históricos propios de visibilización (Brighenti, 2016). La intervención política, económica e inmobiliaria implica el borrado selectivo de múltiples superficies urbanas, donde los muros se limpian, repintan o demuelen, configurando y reconfigurando las ciudades conforme a sus evoluciones históricas (Huyssen, 2003).

Es por esto que el graffiti puede intervenir también, en este ciclo, como contramemoria (González, 2016; Cárdenas & Vergara, 2024; Guerra et al., 2025): mientras las políticas urbanas priorizan las superficies despejadas, las aportaciones callejeras preservan los rastros de cuanto la ciudad “oficial” pretende borrar. En este sentido, grandes urbes como las escogidas para nuestro corpus ilustran este conflicto universal entre muro testimonial y muro canónico/mercantil, donde el arte espontáneo choca con los dictados institucionales: en primer lugar, Nueva York (la gentrificación del Lower East Side donde nació Eric Drooker ha sido estudiada ampliamente por Freeman & Braconi, 2004; Smith & DeFilippis, 2008). En segundo lugar, Chicago (en Venkatesh, 2002; Vale, 2013; Almagro, 2022, pueden consultarse análisis sobre sus revoluciones urbanas, y sobre el devenir de sus bloques segregados o de vivienda pública). Y Mumbai, para finalizar (cuyo barrido a gran escala de sus slums -asentamientos informales- escrutan Mukhija, 2003; Chaskin et al., 2024 o, más recientemente, Jha et. al, 2025).

Si la migración del graffiti a medios como el cómic puede ofrecer una primera respuesta al problema de la desaparición del soporte inicial, es porque el medio viene a superar tanto las limitaciones de la instalación efímera como de la foto estática. Cabe recordar, en este punto, que su especificidad permite una particular agencia de ritmo temporal (Groensteen, 2013), gracias a la cual la secuencia de viñetas puede explicar, y dejar constancia cronológica, de la evolución del muro (desde su concepción hasta el borrado). Mediante el citado espacio braiding, el graffiti puede también reaparecer en viñetas diferentes, creando redes conceptuales más allá de la linealidad “real”, y además en escala variable (Peeters, 1998; Postema, 2013). Esta cualidad del cómic como archivo visual secuencial de ciudades en transformación convierte, a nuestro entender, la pintada, y la superficie urbana, en una auténtica “pared narrada”, noción en torno a la cual haremos gravitar nuestra metodología.

Frente al muro físico (tridimensional, inmóvil y perecedero), la arquitectura formal del cómic expande también sus límites preservativos gracias a su cualidad reproducible (Gabilliet, 2010, y Beaty, 2012, reflejan las preocupaciones sobre la producción del cómic y su relación con el arte al respecto). Los close-ups, los flashbacks y las condensaciones cronológicas que protegerían al graffiti de la demolición real testimonian, por su parte, la plasticidad y cualidad de manipulación temporal de la viñeta (Mikkonen, 2017), mientras que su composición reticular (de nuevo Peeters, 1998, con estudios sobre la evolución de la página a cargo de Pederson & Cohn, 2016) abren la puerta a la creación de muros múltiples y/o simultáneos, en splashes dobles (páginas ocupadas por una única viñeta), declarativas del muro real.

2.2. Transmedialidad del arte urbano y obras seleccionadas

La transmedialidad del graffiti describe su capacidad para migrar entre soportes manteniendo carga semántica, como sucede en el tránsito del muro físico a la fotografía o, en nuestro caso, de la calle a la página impresa, entre otras construcciones y representaciones intersubjetivas (Thon, 2016). En las novelas gráficas que analizaremos, dicha migración no es mera reproducción, sino reescritura estructural, lo que justifica su elección para este trabajo. De este modo, la estética de afiche de Flood! - obra sobradamente analizada por autores como Berona (1995)- se inspira en “los artistas del woodcut Frans Masereel y Lynd Ward, la psicología jungiana y las batallas campales que Drooker presencié en su East Village natal” (Cutchin, 2024, 9 de octubre). En ella, la ciudad entera se convierte en página panorámica, con esporádicas escenas de graffiti que flanquean los tránsitos de un anónimo protagonista previos a una tormenta apocalíptica. Con “una paleta que huele a graffiti” (Charles, s.f.), en BTM FDRS, puntuales pintadas aderezan, por su parte, el ritmo de una historia de terror que Conlan (2025) ha querido interpretar como “ejemplo de una conciencia urbana interseccional”. En ella, Darla, una estudiante de Moda afroamericana, se muda a un viejo edificio industrial de Chicago, habitado por un enorme engendro parasítico, sátira y metáfora de la gentrificación. Por último, en Grafity's Wall, es el mural físico (sobre la pared superviviente de una demolición de viviendas ilegales en Mumbai) el que genera la secuencia narrativa gracias a su protagonista, Suresh (apodado Grafity), quien hará de él un lienzo sobre su vida y la de sus amigos en el entorno cambiante y delincencial de la ciudad. Unas vidas precarias, y una política de reparación urbana, investigadas recientemente por Sarkar & Bhattacharya (2024).

La disparidad temporal y geográfica del corpus responde, por tanto, a la naturaleza transmedial y transnacional de la práctica del graffiti. La heterogeneidad de las piezas, por su parte, permite un análisis comparativo sobre su migración, desde la localización física a la página del tebeo, con el objetivo de revelar fricciones comunes, tanto en la representación espacial de la ciudad transformable (Dittmer, 2014) como de sus habitantes. El enfoque en torno a un fenómeno urbano universal como el que nos ocupa se ubicaría, además, en una perspectiva global, igualmente común en estudios sobre cultura visual, tendente a identificar patrones compartidos en la representación de ese “muro testigo”, bajo el palio conceptual de las *ordinary cities* de Robinson (2006). Es decir, independientemente de la escala metropolitana.

3. Metodología

El corpus se construye, pues, bajo esa lógica cotejable, reproducida en estudios de *urban comics* (Cancellieri, 2021; Davies, 2022), que antepone la fenomenología sobre el esencialismo geográfico. Así, proponemos un método intensivo, cualitativo y comparativo, para realizar un análisis icónico-crítico secuencial, inspirado en los pilares teóricos descritos a la búsqueda de la pared narrada: estudios del cómic como dispositivo espacial, la página como forma infraestructural –donde composiciones y paneles emulan calles y muros–, y las nociones de *ordinary cities* para leer, sin tentaciones taxonómicas, contextos urbanos diferentes. En este marco, el graffiti y las superficies inscritas vendrían a entenderse como centros de densidad, capaces de condensar memoria, conflicto y transformación urbana.

Nuestro procedimiento se desarrollará en cuatro pasos encadenados:

- 1) Localización de viñetas clave: selección de cuatro viñetas/secuencias por obra, conforme a un criterio de máxima representatividad analítica, donde el muro pintado cumpla una función estructural dentro de la organización de la página, o como condensador del conflicto (sea en forma de rastro subcultural, agente estético o contra-archivo).
- 2) Aplicación de un *close reading* visual y textual secuencial a cada pieza: descripción, primero, de elementos formales (composición), tipología gráfica (legibilidad, textura) y ritmo secuencial (*braiding* o reiteración de motivos). Después, de contenido semántico (significado de inscripciones como enunciados discursivos, en la estela de Ferrell, 1996, y su función comunicativa en el contexto narrativo de las obras).
- 3) Interpretación urbano-política (contextual): derivada del mismo *close-reading*, para dirimir qué tipo de ciudad en transformación se refleja en cada caso (demolición, renovación, protestas, gentrificaciones...).

- 4) Finalizadas estas tareas, se procederá a la comparación transnacional y síntesis temática (sistematización), orquestada sobre los bloques analíticos planteados (subcultura y ciudad en conflicto, estetización y contra-archivo).

4. Análisis

4.1. Flood!

En Flood! localizamos cuatro secuencias (ps. 18-19 y 49-50 –con el suburbano neoyorquino como protagonista–, y 51-52, 55-56, que modelan el graffiti en jeroglíficos para colapsar la ciudad hacia sus capas primitivas). Las viñetas panorámicas en 18–19 expresan el viaje en vagones “bombardeados” por tags y throw-ups. La composición horizontal los convierte en franjas continuas de escritura, donde apenas hay espacio sin marca: superposiciones sobre las ventanas, la influencia musical del rock, una nube y un rayo con el nombre “Flash III”, ocupan casi toda la superficie visible, como una especie de piel tipográfica más allá del mero paisaje urbano, en calidad de primera pared narrada.

Figura 1. Secuencia 1 (ps.18-19). Próxima parada, el subsuelo cultural



Fuente: Flood! (Eric Drooker, 1992).

En su interpretación urbano-política, las ilustraciones funcionan como entrada al subsuelo subcultural: el tren transporta personas, pero al tiempo es un lienzo móvil que hace circular los emblemas de grafiteros y/o crews anónimos, con un ruido visual que coloniza el orden geométrico de la ciudad. Como “forma infraestructural”, los vagones tornan paneles dentro del paneles, amén de un archivo móvil de estilos y afiliaciones. Merced a la nube y el rayo, por último, el tren pintado deviene también presagio del diluvio (literal y social) que se cierne sobre la Gran Manzana, aunque, en este primer momento, el tono es más realista que apocalíptico, en favor de la agencia subcultural.

Figura 2. Secuencia 2 (ps. 49-50). Un mosaico de micronarrativas



Fuente: Flood! (Eric Drooker, 1992).

En las páginas 49–50, Drooker vuelve a este espacio pero altera el dispositivo con dos splash pages dedicadas a muros grafitados de la entrada al suburbano. Esta elección enfatiza un monumentalismo de la práctica, como si el cómic oficiase una breve vista arqueológica sobre la misma. Casi todo aparece inundado de grafismos: tags, figuras esquemáticas (un santo, un lobo, un hombre con un brazo en cabestrillo), signos políticos y económicos, coronas o corazones flechados. Si bien la composición dirige la mirada hacia el plano vertical de la pared, y, en la segunda viñeta, la profundidad queda comprometida, en ambas la pintada se apodera del campo visual, neutralizando jerarquías entre texto e imagen. La flecha descendente en la primera página, titular del capítulo (La línea L en la calle 14, donde Drooker creció -Lanier, 2019, 5 de septiembre), funciona como vector organizador de la composición aunque, en términos secuenciales, la página mantiene al lector en la superficie, subrayando que, por ahora, el “viaje” pasa por interpretar el graffiti como archivo. Los motivos, además, propician un muro político como mosaico de micro-narrativas: dramas afectivos, protesta ciudadana, amenazas e incluso un eco de sacralidad en el imaginario marginal del graffiti. Tal acumulación de “relatos” convierte la pared, como suele, en una especie de palimpsesto de vidas anónimas que, en este caso, el cómic rescata del borrado.

Figura 3. Secuencia 3 (ps.51-52). La pintada se vuelve jeroglífica



Fuente: *Flood!* (Eric Drooker, 1992).

El tramo final de la obra alberga una tercera y cuarta secuencias en las que Nueva York, finalmente, se sumerge bajo la tormenta bíblica, y en cuyos prolegómenos el woodcut expresionista -herencia de Masereel y Ward (Walker, 2007)- comprime, definitivamente, la decadencia ochentera del Lower East Side. En la primera tanda, fachadas “civilizadas” e infraestructura moderna (siempre en el metro) testimonian la zona oficial, salpicada de pintadas marginales. Conforme el personaje avanza, sin embargo, ciudad y tendencias (como los bailarines de breakdance) se fusionan surrealmente con paneles totémicos y representaciones de jeroglíficos egipcios. La secuencia, con un claro ritmo descendente –de la civilización al síncope prehistórico– eleva la marginalidad del graffiti a lenguaje ancestral/pintura sagrada, cantando al muro primitivo como superviviente del desmoronamiento de la modernidad. Pocos argumentos tan políticos como esta nueva “ciudad estratigráfica”, ejemplo de la concepción de la viñeta, por parte del autor, como “una antigua forma de comunicación que resonará a nivel preverbal” (Kushner, 2016), y que cristaliza en la segunda secuencia, donde de lo egipcio se retrocede a lo rupestre. Esto es, coronando una auténtica cima del contra-archivo, aunque esta vez en términos simbólicos: mediante el retorno a lo instintivo, y a lo chamánico, ante la catástrofe por llegar. El arte como supervivencia parece imponerse aquí, disolviendo la civilización bajo la inundación prometida en el título, e incluso el registro de la primera parte de la novela, basado más en un realismo sucio, respuesta emocional del autor “al cambiante paisaje urbano” (Lanier, 2019, 5 de septiembre).

Figura 4. Secuencia 4 (ps. 55-56). De lo egipcio a lo rupestre



Fuente: *Flood!* (Eric Drooker, 1992).

4.2. BTTM FDRS.

Hemos seleccionado, para el estudio de BTTM FDRS, una viñeta y tres secuencias: del hermético edificio donde se desarrolla la acción (p.109), de los rastros de advertencia del misterioso Chucky sobre el monstruo que habita el edificio (p.33, p.63), de los escenarios callejeros presentes en el cómic (p.38, p.95), y de las pintadas que el rapero Julio exhibe dentro de su estancia (p.140, p.165). Así, de la imagen inicial en close reading –no es la primera del inmueble en el cómic, pero sí paradigma de su arquitectura antagonista–, se desprende su amenazante estructura monolítica, que ocupa la mayor parte del cuadro. Ventiladores industriales y chimeneas refuerzan un cierto aspecto orgánico-mecánico, mientras que la iluminación, crepuscular, contribuye a esta proyección en las fachadas. Abajo, a la derecha, se observa un único graffiti de enunciado territorial performativo (Ferrell, 1996), con la palabra “Naw” (“Nah”, como negación rotunda), a modo de protesta solitaria. En el contexto del Chicago Sur gentrificado, la expresión bien puede traducirse por “ni de coña”, o aun como signo de resistencia racial (“No es nuestro barrio”), mientras que, en subtexto, funciona como aviso para Darla, recién llegada al bloque: “No te mudes”, o quizá “No sobrevivirás”.

La ausencia de otras piezas o tags refuerza el carácter profético-estético de “Naw”: para entonces, la viñeta ya ha dirigido un mensaje al lector, al actuar como nodo de braiding temprano, por cuanto reaparece en la memoria visual cuando el horror (a través de la informe criatura criada en la casa), se desata. En su interpretación urbano-política, cabe la identificación de la voz de la comunidad negra desplazada, así como la cualidad del término como archivo de disenso. En todo caso, la conexión con el “rastro subcultural”, siendo esta la pared narrada inicial del cómic, y anticipo del conflicto entre arquitectura autorizada y memoria marginal, resulta diáfana.

Figura 5. Viñeta 1 (p.109). “Naw” como negación absoluta y aviso en subtexto

Fuente: BTTM FDRS (Ezra Clayton Daniels & Ben Passmore).

Las viñetas siguientes constituyen un ejemplo de que, en esta historia, la pared narrada no se limita a la fachada, sino que invade también el interior del inmueble en clave infantil y clandestina. Se trata de dos avisos trenzados, en espacios extraños como la parte inferior del fregadero de Darla –“Chuckys hous” (p.33) y “Dont tuch” (p.63)–, escritos con idéntico color plano y ortografía defectuosa, que funcionan como graffiti interior o señalización subcultural doméstica. Su aparición en zonas residuales, invisibles para la mirada oficial e incluso vecinal, equivale, a escala particular, a los túneles o bajos del puente donde suele aparecer un tag en el espacio público real.

Las composiciones, sobre amarillo, encierran texto y dibujo en una especie de “burbuja de aviso” –viñeta dentro de la viñeta– que dramatiza la facultad reveladora del mensaje. La misma mano infantil que se refleja en la torpe tipografía se delata en el dibujo del monstruo, creando un pictograma de peligro, cuasi señalético, de deformada advertencia de seguridad. Como agente estético, el color, la forma y estilo de estas inscripciones sugieren que la casa ya ha sufrido una reappropriación desde dentro, por alguien que sabe lo que los nuevos inquilinos desconocen.

Desde nuestro marco, ambos mensajes pueden interpretarse como eslabón intermedio entre graffiti subcultural y archivo de resistencia: Chucky no está ejerciendo la protesta ni “decorando” la vivienda, sino cediendo rastros preventivos que codifican su experiencia con la criatura oculta. Así, si “Naw” condensaba un abucheo rotundo a la arquitectura desde el exterior, “Chuckys hous” y “Dont tuch” condensan un saber local, e interior, sobre el edificio. El “contra-archivo”, esta vez más apegado a la narrativa concreta del cómic, puede abrigar ambas pintadas como prueba de que la memoria inicial del monstruo no se ha publicado en las noticias ni consta en expedientes oficiales, sino en estos grafismos precarios, que muy pocos personajes sabrían leer.

Figura 6. Secuencia 1 (p.33, p.63). Advertencias clandestinas en interiores

Fuente: BTTM FDRS (Ezra Clayton Daniels & Ben Passmore).

En la tercera secuencia aparecen exteriores gentrificados, con graffitis esporádicos e indeterminados, que marcan un giro hacia la estetización incompleta de un barrio incompleto. En la línea expuesta por Passmore, para quien la obra es “una investigación clara de cuántos de nosotros participamos en la colonización y la cooptación de nuestras comunidades” (Rorty, 2020, 8 de julio), los muros se muestran limpios en su mayoría, pero persisten restos gráficos que apelan a una cierta fantasmagoría subcultural. En la misma órbita estética, el color violeta dominante introduce un aliento de decadencia. Figuras inconcretas cubren la valla en la primera viñeta (p.38), con líneas abstractas que se vuelven casi irrelevantes. El significado persiste en su “trenza” discursiva con la segunda, panorámica aérea del barrio gentrificado que deja ver, muy en el extremo izquierdo, la frase “No limitz”, jerga hip-hop que invoca anhelo creativo frente a estrecheces urbanísticas. Sin embargo, en el mismo rectángulo, a la derecha, se observa junto a persianas metálicas un throw-up nimio, abocetado y apenas visible, dentro de una asimetría compositiva que propone cierto desplazamiento lateral: la subcultura se arrincona mientras el centro de la vista queda “desinfectado”. Cabe una interpretación política si se visualiza la gentrificación en acto, no como un borrado total, sino como un rastro de limpieza selectiva, y aun de creatividad desertificada, cuyos escasos indicios perviven ahora como guiño “auténtico”. Irónicamente, “No limitz” –la única pintura legible– parece sobrevivir en el extremo de la viñeta como reliquia tolerada, o no advertida, del barrio en desplazamiento.

Como “marca de barrio”, en fin, este graffiti estetizado parece no narrar ya resistencias activas, sino funcionar más bien como ornamento testimonial en la “ciudad creativa” (Landry, 2000). La ausencia de significado definido en la mayoría de marcas, además, resta contra-archivo y despolitiza en general el efecto del arte urbano, legando el mensaje al paisaje.

Figura 7. Secuencia 2 (p.38, p. 95). Fantasmas subculturales en un barrio incompleto



Fuente: BTTM FDRS (Ezra Clayton Daniels & Ben Passmore).

La última secuencia muestra dos pequeños graffitis en la estancia caótica del rapero Julio, que, pese a su tamaño mínimo, encadenan la última resistencia individual plasmada en este arte antes de la fagocitación total del edificio por el organismo arquitectónico que lo habita. Los dos tags –“Death” (p.140) y “RAD” (con la clásica A anarquista, p.165)– se muestran como microinscripciones en un espacio esta vez doméstico y saturado de desorden. “Death” aparece en primer lugar, en el extremo izquierdo de una nueva escena panorámica, y casi oculto en el caos compositivo, a modo de firma existencial del artista (textual y discursivamente parece apelar a la “muerte”, o al menos al olvido, como realidad habitual del South Side, aunque también como memento mori frente al inmueble-monstruo). Su posición marginal vendría, además, a reforzar la lógica de desplazamiento vista en la p.33, al tratarse de otro graffiti arrinconado al límite del encuadre. La segunda viñeta (en la que el monstruo transmite por TV un plano del dormitorio de Julio) nos permite leer “RAD” sobre su cama. Filtrada por el circuito cerrado, la inscripción muta de ornamento físico a imagen digital devorada.

Los graffitis domésticos visualizan una subcultura en grado extinto, la marca de una estancia como territorio personal previa a su apagamiento. Políticamente, “Death” profetiza el destino de Julio, y “RAD” parece ironizar sobre su anarquismo impotente frente al totalitario monstruo del edificio. Ambas pintadas, por tanto, resultan el archivo más precario y efímero: registran una voz particular, cuyo reflejo en la TV-ojo de la criatura explica el futuro: el bloque borra cuerpos y mentes, y, por tanto, también cualquier rastro de firma gráfica personal. Del rechazo frontal de “Naw”, la historia ha transitado, testimonialmente, hacia el residuo mediatizado (“RAD” en la pantalla).

Figura 8. Secuencia 3 (p. 140, p.165). “Death” como remanente, y un “R@D” mediatizado



Fuente: BTTM FDRS (Ezra Claytan Daniels & Ben Passmore).

4.3. Graffiti's Wall

Para Graffiti's Wall, por último, seleccionamos cuatro viñetas “trenzadas” (tres splash pages; ps. 42, 84 y 106, y la última viñeta del cómic, p. 134), que expresan progresivamente el recorrido de los protagonistas –Suresh, Jay, Chasma y Saira– sobre el muro superviviente a la demolición del slum mumbaikar. En la primera, la pared aislada, plantada en medio de la yerma escombrera, funciona como eje vertical de la página en cuanto a composición. La frase “No one gives a fuck”, expresión inicial del autor de que a nadie importará su trabajo, se escribe en letras grandes y toscas, y es aquí el foco de la imagen, resultando más legible que las figuras humanas. Formalmente, la inscripción funciona como panel dentro del panel; una especie de marco secundario, o de mini-página en la página, amén de como protesta nihilista-subcultural pura, que sintetiza el descontento de los antiguos habitantes, y el desdén institucional hacia ellos. La imagen es el primer jalón de un soporte aventajado para la narración, esto es, de un futuro (contra)archivo, con el que el residuo en lo arquitectónico se constituye en principio del relato, aunque aún en un registro aún temprano: no se aprecian estilo ni estética reales (salvo por el color), y sí una frase cruda que refleja el trauma político colectivo: estamos, puede decirse, ante una “pared narrada” en estado embrionario.

Figura 9. Viñeta 1 (p.42). La post-demolición. “A nadie le importa”



Fuente: Graffiti's Wall (Ram V). **Graffiti, Jay, Chasma, Saira**

Tras unas viñetas en las que el muro inicia su recorrido con piezas letrísticas y figuras muy desaturadas, la intervención definitiva de Grafity empieza a apreciarse en la segunda splash (p.84), sin personajes humanos en esta ocasión. Sin cambios, tampoco, en el entorno de derribo, la composición conserva su centralidad, pero ahora la superficie está parcialmente cubierta por una pieza más visible: un abrigo con capucha, a modo de figura inicial y densidad cromática incipiente, que conecta con los vínculos musicales de los muchachos (el hip-hop, expresado en viñetas anteriores en su cualidad catártica subcultural), dentro de la “amalgama inusual de influencias de la cultura pop moderna y tradiciones locales, remanentes culturales” (Silber, 2020) que, para el autor, definen la cultura callejera en la India. El ojo se dirige directamente hacia la pieza, reconociendo una primera firma visual con estilo gráfico propio, mientras que el motivo, sobre el que se aprecia ya palimpsesto, indica un tránsito de la anterior pintada textual a una pieza que se barrunta muralística o lienzo de apropiación. Desde el punto de vista de la forma secuencial, y de su interpretación urbano-política, la splash marca además un paso decidido de “muro-testigo” (cuya condición retiene) a “muro-proyecto”, toda vez que se muestra, no ya lo que resta o permanece, sino lo que está por venir.

Figura 10. Viñeta 2 (p.84). Primeros indicios del “muro proyecto”



Fuente: Grafity's Wall (Ram V).

La tercera splash (p.106) coincide con el momento en que Chasma, futuro escritor, conoce a la rebelde Saira y se marcha con ella. Levantándose ahora entre menos escombros, el mural ha avanzado significativamente hacia la derecha; la superficie aparece saturada de color, letras y motivos que condensan la permanencia del grupo en el espontáneo “no lugar” (Augé, 1993). La composición concede aún al muro la posición central, pero su densidad gráfica es mayor: casi sin hueco, se aprecian mucho más las capas superpuestas de pintura. La página se consagra aquí como puro material braiding, por

cuanto funciona como concatenación de vivencias dispersas del relato en una sola imagen, pudiendo “leerse” el conjunto como repertorio estético y de resistencia. Ello impacta también en el plano urbano, ya que, al mismo tiempo, el muro pasa a transformarse en monumento informal a la comunidad desplazada y a la intermedialidad de la protesta (graffiti-música). Lejos de cualquier reconocimiento institucional, las capas acumuladas –destacadas conscientemente en brillo y color– convierten la pared en memoria visual del contra-archivo, porque en este punto ya contienen una historia suficiente (Ross, 2016), que no aparecerá en ningún dossier de la promotora que reconstruirá el barrio, ni en los planos de la vivienda en la que, irónicamente, terminará el mural.

Figura 11. Viñeta 3 (p.106). El muro condensa trama y convivencia



Fuente: Grafity's Wall (Ram V).

La viñeta final del tebeo (p.134) muestra el mural terminado (incluyendo el rostro de Saira a la derecha), pero trasladado ahora a interiores, colgando en la sala o despacho del capitalista que ha edificado en los terrenos demolidos. Tras declarar cínicamente que “No estamos aquí para cambiar la ciudad, sino para hacerla hermosa” (p. 134), el personaje se muestra tranquilo y a la izquierda, atendido por un mayordomo, en un encuadre panorámico que exhibe la obra como una pieza de colección. En este caso, la composición invierte por completo la relación muro/entorno: el mural, antes en solar abierto, ahora se enmarca, iluminado y aislado entre mobiliario y caros ventanales. La operación que se escenifica es doble: por un lado, de descontextualización espacial, ya que el mural se convierte en objeto portátil –y en objeto de lujo–, enterrando la realidad del slum. Por otro, se produce una mordaz reversión simbólico-política: de contra-memoria de una demolición a trofeo de su responsable; de testimonio de subcultura a incautación cultural y estética. El hombre rico pasa a disfrutar la pieza prevista para borrado, en la lógica de la propiedad privada y –nada menos– que del elitismo artístico.

En términos de archivo, por último, la viñeta es igualmente demoledora: el graffiti sobrevive físicamente, pero se desplaza por completo su significado. Es decir, que la “pared narrada” seguirá contando la historia del barrio y de sus muchachos, pero ahora ante un público para el que no fue concebido, lo que no sólo no confronta con las ordinary cities de Robinson (2006), sino que justamente visualiza las relaciones de poder que, dentro de la ciudad, se nos invita a tomar como objeto de análisis. Desde la perspectiva formal, la coda traza una mini-gramática completa de una de las muchas vidas posibles del graffiti en la ciudad cambiante, y aun del cómic como un contra-archivo que, al mismo tiempo, expone sus propios límites frente a la cooptación.

Figura 12. Viñeta 4 (p.134). El poder económico interviene la relación muro/entorno



Fuente: Grafty's Wall (Ram V).

4.4. Comparación transnacional.

Las novelas gráficas analizadas delinean un campo comparativo óptimo para observar la migración del graffiti del muro físico a la página secuencial, revelando patrones formales que trascienden los particulares contextos de Nueva York, Chicago y Mumbai. En su traslación a las viñetas, la pared narrada emerge como eje compositivo, a modo de vector estructural: en *Flood!*, los espacios del suburbano funcionan como franjas horizontales o verticales que organizan el ritmo de lectura. En *BTTM FDRS*, el edificio estratégicamente grafitado y las pintadas marginales proponen escalas de mensaje; en *Grafty's Wall*, la pared ocupa sistemática y verticalmente el centro de las splash pages. Siguiendo a Davies (2022), esta última –y meditada– centralidad erigiría al muro como una suerte de gutter vertical, para estructurar la página como territorio en disputa, en analogía posible a su función en un espacio urbano real.

En segundo lugar, el braiding del graffiti teje redes espaciotemporales de significado más allá de la narrativa lineal. En todas las obras, las inscripciones reaparecen en viñetas distantes entre sí como nodos semánticos: los jeroglíficos y pinturas rupestres de *Flood!* conectan con los tags previos del metro. "Naw" funciona como despoblada profecía de los tags residuales en *BTTM FDRS*. "No one gives a fuck" resuena, aunque ya no se vea, en el irónico final de *Grafty's Wall*. Groensteen (2007) denominaría estas operaciones trenzado semántico-espacial: el graffiti no solo existe para narrar localmente, sino que arqueologiza el devenir de la ciudad mediante encadenamientos sucesivos.

Del análisis textual pueden desprenderse también determinadas escalas del graffiti en los cómics: de la emergencia subcultural ("Flash III", "Naw", "No one gives a fuck") a la estetización secundaria (ensayos de throw-ups, "No limitz"), y de ahí al archivo mediatizado ("RAD", en circuito cerrado, o el mural final en la mansión del potentado). Tal gradación es conexas al habitual ciclo del arte urbano en la

ciudad en transformación: explosión, limpieza selectiva, tolerancia a la "reliquia" y objeto de aprovechamiento, por ese orden.

Esta morfología compartida no sólo no es desmentida, sino que parece enriquecerse ante las diferencias contextuales. Nueva York registra simbólicamente la memoria de Eric Drooker y su relación con la vivienda en un colapso purificador; Chicago la gentrificación –también racial– a través de una bioarquitectura devorahombres, y Mumbai la demolición colectiva de un slum mediante un mural en progresión. Siguiendo a Robinson (2006), la jerarquía de estas ordinary cities no surge por su desarrollo desigual, sino que pueden interpretarse como escenarios donde opera la misma presión extractiva –inmobiliaria, racial, cultural–, generando graffitis análogos.

El cómic transnacional se manifestaría, por último, como una "forma infraestructural" (Davies, 2022), reveladora de una ciudad palimpsestica al margen de sus relatos oficiales. Nuestro concepto de pared narrada no sobrevive, por tanto, únicamente al borrado material, sino que, desde la página, documenta transnacionalmente los procesos que provocan dicho borrado, conservando secuencialmente lo que en la realidad dispersa el contraataque del oficialismo.

5. Discusión y conclusiones.

5.1. Discusión

La secuencialidad del tebeo supera las limitaciones que, por ejemplo, impone la fotografía, a la hora de comunicar y archivar transformaciones urbanas. La página organiza cronológicamente ritmos capaces de narrar la génesis, el apogeo y la anulación del graffiti, desde el mural progresivo de Grafiti's Wall a la escala declinante de BTM FDRS, o mediante las capas apocalípticas de Flood!. Frente a su presencia efímera en el mundo real, la cualidad reproducible del cómic (Gabilliet, 2010) preserva el muro. Las páginas analizadas, en este sentido, pueden leerse como dispositivos de comunicación urbana, centros de negocio y disputa de relatos entre los actores principales y subalternos de la ciudad.

El braiding espaciotemporal (Groensteen, 2007) posibilita, además, indagar retrospectivamente en conexiones a priori invisibles: los tags del metro devienen jeroglíficos; el "Naw" general profetiza una "Death" particular, y "No one gives a fuck" pervive a un nivel profundo en la mansión del magnate, sin que éste lo sepa. Esta cualidad reticular convierte las páginas en contra-archivos dinámicos que, amén de documentar, reconstruyen memorias al borde de la eliminación.

Por otro lado, es posible atisbar un límite a la transmedialidad mediante la exposición, en la viñeta final de Grafiti's Wall, de los límites del archivo gráfico. En ella, el mural, que nace como contramemoria, se desnaturaliza y restituye como premio inmobiliario. Una subordinación visual que litiga con lo transmedial, por cuanto la pintada sobrevive físicamente, pero cambia radicalmente su posición y destinatario, culminando con ello una traslación simbólica, de resistencia del desplazado a recompensa de quien desplaza. La ambivalencia no quiere decir que se desmienta la citada función archivística, pero sí la torna compleja, porque pone al contra-archivo a coexistir con su propia dominación. En BTM FDRS, los tags residuales ya se entienden como vestigios de autenticidad en un contexto gentrificado, mientras que, en Flood!, los jeroglíficos sacralizan figuradamente la protesta puntual. De este modo, la pared narrada revela una agencia doble: es salvadora de memoria, pero al tiempo material para nuevas mercantilizaciones.

El propio concepto de pared narrada propone per se un puente entre cultura visual, urban studies y comics studies. Frente a lecturas que hasta ahora daban prelación al contenido temático del graffiti (Degand, 2022), este trabajo muestra su función estructural: el muro no (o no sólo) ilustra la ciudad, sino que puede organizarla secuencialmente. La técnica del close reading visual y textual secuencial ha integrado, por último, formalismo (Groensteen, Davies), semiótica discursiva y contextualización urbano-política, superando glosas aisladas del cómic o de la ciudad.

Reproducible en cualquier corpus con presencia de graffitis, por tanto, consideramos que la pared narrada puede operar como dispositivo analítico en futuros trabajos sobre memoria visual urbana.

6. Conclusiones.

Sintetizando nuestros hallazgos principales, tenemos que las tres novelas gráficas bajo escrutinio trazan una morfología transnacional del graffiti dentro de la página, que comprende, a) el brote subcultural como rechazo al cambio destructivo de la urbe (tags y throw-ups en el metro, "Naw" o "No one gives a

fuck"); b) una estetización tendente a lo residual como vestigio aceptable en la "ciudad creativa" (los jeroglíficos, los tags abocetados, "No limitz"), y c) un claro papel contra-archivístico (la dimensión rupestre del graffiti, la progresión del mural mumbaikar), en orden a preservar procesos suprimidos a la fuerza. En el aspecto comiquero formal, el muro organiza la página, como hemos visto, como eje compositivo y nodo de trenzado o braiding, convirtiendo la secuencia en registro dinámico.

Entendemos que nuestra aportación principal es la pared narrada como concepto heurístico, en orden a aunar estudios urbanos, del cómic y de la comunicación visual: aquí el graffiti no decora la ciudad, sino que la estructura secuencialmente, revelando nuevas clases de palimpsesto a través del ritmo-braiding, la escala y el reencadenamiento. Se amplía, por tanto, el alcance y las intenciones primigenias de la práctica, hacia otras de naturaleza transmedial, en las que el arte urbano sobrevive a su transitoriedad en la realidad física, y en las que la pared narrada archiva las ciudades que rechazan ser leídas sólo desde presupuestos oficiales.

Metodológicamente, además, el close reading visual-textual secuencial ha servido como herramienta susceptible de reproducción, para estudiar inscripciones urbanas en medios gráficos, propiciando lo intensivo-cualitativo –4 viñetas y/o secuencias por obra– en favor de una interpretación densa sobre las descripciones exhaustivas (Cohn, 2023).

Por último, cabe proponer, partiendo de este punto, líneas de investigación posibles como el análisis de la supervivencia del muro en otros soportes (por ejemplo, dentro de narrativas digitales interactivas como las de los motion comics y el A.R. graffiti, así como en el webcomic urbano o las plataformas efímeras como Instagram Stories). Del mismo modo, conviene realizar futuras ampliaciones del corpus, para verificar el esquema morfológico que proponemos en otras manifestaciones del cómic sobre la ciudad en transformación, como podrían ser el manga japonés o la historieta franco-belga, que integran sus propios archivos subculturales sobre inmigración, gentrificación o juventud.

Referencias

- Almagro, M., Chyn, E., & Stuart, B. A. (2022). Urban renewal and inequality: Evidence from Chicago's public housing demolitions (BFI Working Paper 2022-163). Becker Friedman Institute. https://bfi.uchicago.edu/wp-content/uploads/2022/12/BFI_WP_2022-163.pdf
- Augé (1993). Los “no lugares”, espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. Gedisa.
- Beaty, B. (2012). Comics versus art. University of Toronto Press.
- Berona, D. A. (1995). Picture stories: Eric Drooker and the tradition of woodcut novels. *INKS: Cartoon and Comic Art Studies*, 2 (1), 2–11.
- Brighenti, A. M. (2016). Graffiti, street art and the divergent synthesis of place valorisation in contemporary urbanism. En Ross, J.I. (Ed.), *Routledge Handbook of Graffiti and Street Art* (pp. 158–167).
- Campos, R. (2013). Graffiti writer as superhero. *European Journal of Cultural Studies*, 16 (2), 155–170. <https://doi.org/10.1177/1367549412467177>
- Cancellieri, A., y Peterle, G. (2021). Investigación urbana en formato de cómic: Explorando espacios, agencia y mapas narrativos en barrios marginales italianos. *Sociologica*, 15 (1), 211–239. <https://doi.org/10.6092/issn.1971-8853/12776>
- Cárdenas Ramírez, W. J., & Vergara León, V. M. (2024). Estallido social en Colombia: muralismo y graffiti como acciones colectivas y comunicativas – Pereira y Dosquebradas. *Revista Miradas*, 19(2), 48–77. <https://doi.org/10.22517/25393812.25645>
- Charles, M. (s. f.). Bottomyards. Ben Passmore, Ezra Clayton Danjels. 13 millones de naves. <https://13millonesdenaves.com/bottomyards/>
- Chaskin, R.J., Vyas, M. and Jha, M.K. (2024). Formalization, Citizenship and the Challenges of Self-Governance in Mumbai's Slum Relocation Colonies. *International Journal of Urban and Regional Research*, 48: 1115–1136. <https://doi.org/10.1111/1468-2427.13274>
- Christensen, M., & Thor, T. (2017). The reciprocal city: Performing solidarity—Mediating space through street art and graffiti. *International Communication Gazette*, 79 (6-7), 584–612. <https://doi.org/10.1177/1748048517727183>
- Cohn, N. (2013). The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images. Bloomsbury.
- Conlan, J. (2025). Race, gender and the erasures of gentrification in Ezra Daniels and Ben Passmore's BTTM FDRS. *Studies in comics*, 15 (1-2), 95–118. https://doi.org/10.1386/stic_00120_1
- Cutchin, C. (2024, octubre 9). Eric Drooker illustrates the art of survival. *Electric Literature*. <https://electricliterature.com/eric-drooker-native-city/>
- Davies, D. (2022). Infrastructural Forms: Comics, Cities, Conglomerations. En Ameel, L (Ed.): *The Routledge Companion to Literary Urban Studies*. (pp. 163–176). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003124931>
- Degand, D. (2022). Comics, emceeing and graffiti: A graphic narrative about the relationship between hip-hop culture and comics culture. *Studies in comics*, 12 (2), 239–248. https://doi.org/10.1386/stic_00064_3
- Dittmer, J. (2014). *Comic book geographies*. Routledge.
- Drooker, E. (1992). *Flood! A novel in pictures*. Four Walls Eight Windows.
- Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. W. W. Norton.
- Ferrell, J. (1996). *Crimes of style. Urban graffiti and the politics of criminality*. Routledge.
- Figuroa, F. (2021). Graphimeros. Sobre lo efímero en el grafiti. Primera parte. *Ensayos grafitológicos*.
- Freeman, L., & Braconi, F. (2004). Gentrification and Displacement New York City in the 1990s. *Journal of the American Planning Association*, 70 (1), 39–52. <https://doi.org/10.1080/01944360408976337>
- Gabilliet, J.P. (2010). *Of comics and men: a cultural story of american comic books*. University Press of Mississippi.
- Gardner, N. & Fernández, C. (2021). Fotografía, Grafiti Y Memoria: En Los límites de lo efímero”. *Estudios del discurso*, 7 (1), 82–97.

- Genet, R. & Fernández, A. (2023) Un museo urbano efímero. La acción urbana artística como recurso de investigación a/r/tográfica para indagar sobre la imagen abstracta de la ciudad. *on the w@terfront*, 65 (08), p. 3-51. <https://doi.org/10.1344/waterfront2023.65.08.01>
- González Herrera, A. (2016). Intervención artística urbana y procesos de memoria en Bogotá D.C. [Informe de investigación, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Repositorio Universidad Distrital Francisco José de Caldas. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstreams/837ec11e-5d01-433b-83de-add550196d0e/download>
- Groensteen, T. (2007). *The system of comics*. University Press of Mississippi.
- Groensteen, T. (2013). *Comics and narration*. University Press of Mississippi.
- Guerra Tacilla, J.M., Dolmos, M., Izarra, A. & Espinoza, A. (2025). La retórica silenciada. Retórica visual del grafiti censurado por gobiernos conservadores en el espacio urbano. *Estudios Semióticos*, 21 (2), 99-121. <https://doi.org/10.11606/issn.1980-4016.esse.2025.232558>
- Huyssen, A. (2003). *Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory*. Stanford University Press.
- Jha, M. K., Chaskin, R. J., & Vyas, M. (2025). Slum resettlement, built environment, and socio-spatial dynamics: Lived experiences in Mumbai's resettlement colonies. *Journal of Urban Affairs*, 1-23. <https://doi.org/10.1080/07352166.2025.2536857>
- Kukkonen, K. (2013). *Studying comics and graphic novels*. Wiley-Blackwell.
- Kushner, E. (2016, diciembre 12). New Yorker artist Eric Drooker: A small giant in our midst. *Berkeleyside*. <https://www.berkeleyside.org/2016/12/12/new-yorker-artist-eric-drooker-a-small-giant-in-our-midst>
- Landry, C. (2000). *The creative city. A toolkit for urban innovators*. Earthscan.
- Lanier, C. (2019, septiembre 5). Silent storyteller: Eric Drooker interviewed on The Comics Journal. *PM Press Blog*. <https://blog.pmpress.org/2019/09/05/silent-storyteller-eric-drooker-interviewed-on-the-comics-journal/>
- Lewis, J. (2023). Comics Art, Cultural Norms, and the Social Consciousness of Activism in American Democracy. *Cleveland State Law Review*, 71: 983.
- Li, E. P. H., & Prasad, A. (2018). From Wall 1.0 to Wall 2.0: Graffiti, Social Media, and Ideological Acts of Resistance and Recognition Among Palestinian Refugees. *American Behavioral Scientist*, 62(4), 493-511. <https://doi.org/10.1177/0002764218759582>
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins.
- Martínez Rodríguez, F. (2025). Arte urbano como herramienta política: una crítica a la “festivalización” en el contexto español del siglo XXI. *Estudios sobre Arte Actual*, (13), 209-231
- Mikkonen, K. (2017). *The narratology of comic art*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315410135>
- Mould, O. (2015). *Urban subversion and the creative city: Street art, assemblage and the politics of neoliberalism*. Routledge.
- Morales Domínguez, L., Fuentesfría Rodríguez, D., Arrufat Martín, S. & Zurita Andión, J. L. (2025). Venir de lejos: claves de la construcción del relato sobre la crisis migratoria en Canarias en las viñetas de prensa de Morgan y Padylla (2020-2024). *Revista Prisma Social*, (51), 518-542. <https://doi.org/10.65598/rps.5965>
- Mukhija, V. (2003). *Squatters as developers? Slum redevelopment in Mumbai*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315242569>
- Museum of Graffiti. (2024, 30 de enero). Influenced by Comics! Museum of Graffiti.
- Novak, D. (2015). Fotografía y clasificación de la información: Marco propuesto para el arte del grafiti. *Street Art & Urban Creativity*, 1 (1), 13-25. <https://doi.org/10.25765/auc.v1i1.22>
- Passmore, B. & Daniels, E.C. (2019). *BTM FDRS. Fantagraphic Books*.
- Peeters, B. (1998). *Case, planche, récit: Lire la bande dessinée* (ed. rev.). Casterman.
- Pederson, K & Cohn, N. (2016). The changing pages of comics: Page layouts across eight decades of American superhero comics. *Studies in comics*, 7 (1), 7-28. https://doi.org/10.1386/stic.7.1.7_1
- Perroncel, T. (2018). Documentando la cultura del grafiti: una evolución del contenido. *Street Art & Urban Creativity*, 4 (1), 128-129. <https://doi.org/10.25765/sauc.v4i1.132>

- Polson, E. (2025). Street art in the Insta-city: Mobile audiences and urban placemaking. *International Communication Gazette*, 87 (1), 21-33. <https://doi.org/10.1177/17480485241261571>
- Postema, B. (2013). *Narrative structure in comics: Making sense of fragments*. RIT Press.
- Riggle, N. A. (2010). Street art: The transfiguration of the commonplaces. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 68 (3), 243–257.
- Robinson, J. (2006). *Ordinary cities: between modernity and development*. Routledge.
- Ronconi, M., Brandão Pereira, J., Tavares, P. & Dolbeth, J. (2025). Vías metodológicas para la documentación de la escritura de grafiti y el arte callejero: la animación como convergencia de espacios urbanos físicos y digitales. *GSA - Grafiti y Arte Callejero*, 3 (1), 8–23. <https://doi.org/10.48619/gsa.v3i1.A1138>
- Rorty, R. (2020, 8 de julio). The horror of gentrification: Creators Ezra Clayton Daniels and Ben Passmore on their graphic novel BTM FDRS. *South Side Weekly*. <https://southsideweekly.com/the-horror-of-gentrification-bttm-fdrs/>
- Ross, J.I. (Ed.) (2016). *Routledge Handbook of Graffiti and Street Art*. Routledge.
- Sarkar, R., & Bhattacharya, S. (2024). Urbanity, precarity, and infrastructural violence in Mumbai: exploring the politics of repair and urban regeneration in Graffiti's wall. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 15 (5), 746–764. <https://doi.org/10.1080/21504857.2024.2325618>
- Schacter, R. (2008). An Ethnography of Iconoclasm: An Investigation into the Production, Consumption and Destruction of Street-art in London.. *Journal of Material Culture*, 13(1), 35-61. <https://doi.org/10.1177/1359183507086217>
- Schacter, R. (2013). *The World Atlas of Street Art and Graffiti*. Aurum.
- Silber, G. P. (2020, 13 de agosto). Interview: Ram V on Graffiti's Wall and the weight of circumstance. *The Beat*. <https://www.comicsbeat.com/interview-graffitys-wall-ram-v/>
- Smith, N. and DeFilippis, J. (2008), The Reassertion of Economics: 1990s Gentrification in the Lower East Side. *International Journal of Urban and Regional Research*, 23: 638-653. <https://doi.org/10.1111/1468-2427.00220>
- Thon, J.N. (2016). *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. University of Nebraska.
- V., R. (2020). *Graffiti's Wall*. Dark Horse Comics.
- Vale, L. J. (2013). *Purging the poorest: Public housing and the design politics of twice-cleared communities*. University of Chicago Press.
- Venkatesh, S. A. (2002). *American project: The rise and fall of a modern ghetto*. Harvard University Press.
- Walker, G.A. (2007). *Graphic Witness: Four Wordless Graphic Novels*. Frans Masereel. Lynd Ward. Giacomo Patri. Laurence Hyde. Firefly Books.