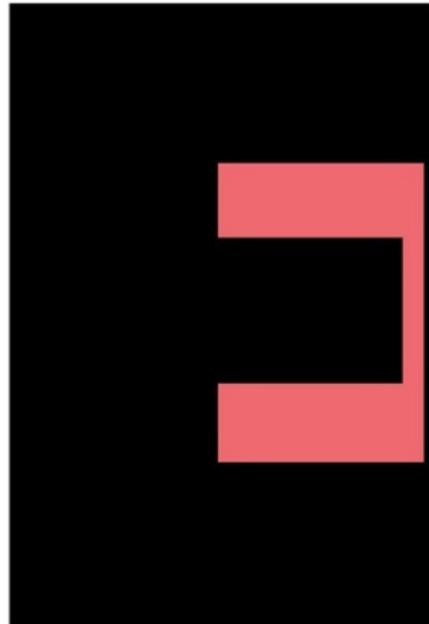
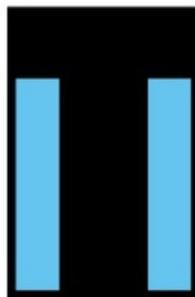
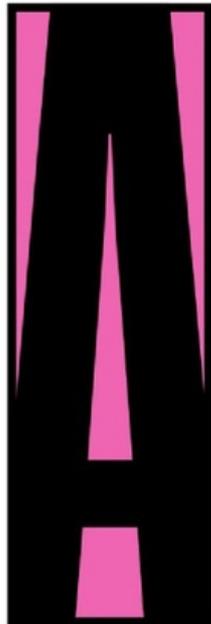


Ruido.



#3

Viñetarte #3

Viñetarte (2023)

Producción de La Cofradía de S.F.C

**Diseño del logo y concepto de la portada:
Mikel Navarro**

Edición y maquetación: Víctor José Rodríguez

Textos: Mónica Mora Pérez y Pedro Paredes

**Imágenes pertenecientes a Antonio Hitos,
Astiberri.**

La complejidad de la aparente sencillez

Por: Víctor J. Rodríguez

Ruido de Antonio Hitos es un comic complejo. Es una de esas obras de lectura rápida y narración dinámica. Sus apenas 160 páginas se resbalan entre las manos, se pasan solas y es imposible no leerlo de una sentada. Y releerlo en otra. Es una historieta que cuenta y presenta muchas ideas en viñetas aparentemente sencillas, con mucho blanco y escasos diálogos. De hecho, ahí radican los dos puntos clave de la obra. La ausencia, aparente, de formas, que en realidad están tapando, generando una información y descripción más precisa de lo que aparenta. Y los diálogos, que son ilustrativos en su escasa extensión, pues la narración se sostiene y adereza con una inmensidad de onomatopeyas y una secuenciación casi cinematográfica.

Pero, ¿de qué va *Ruido*? Es una pregunta que a lo mejor no es tan fácil de responder, o puede que sí, en función de la conexión que se haya generado entre el lector y la obra. Hitos presenta un mundo post-apocalíptico, habitado por mutantes y, entendemos, humanos, en una sociedad también post-industrial que está amenazada por extraterrestres. Pero no esperen leer aquí una historieta de ciencia ficción sin más, llena de aventuras o desventuras. O sí, pues las andanzas de su protagonista pueden ser interpretadas por una muestra del día a día de un joven en un mundo devastado y agonizante, tanto como por un viaje de supervivencia constante, en cada rincón que visita, en cada paso que da. Pero habrá quien no vea absolutamente nada más que un paseo rutinario en un enorme vacío.

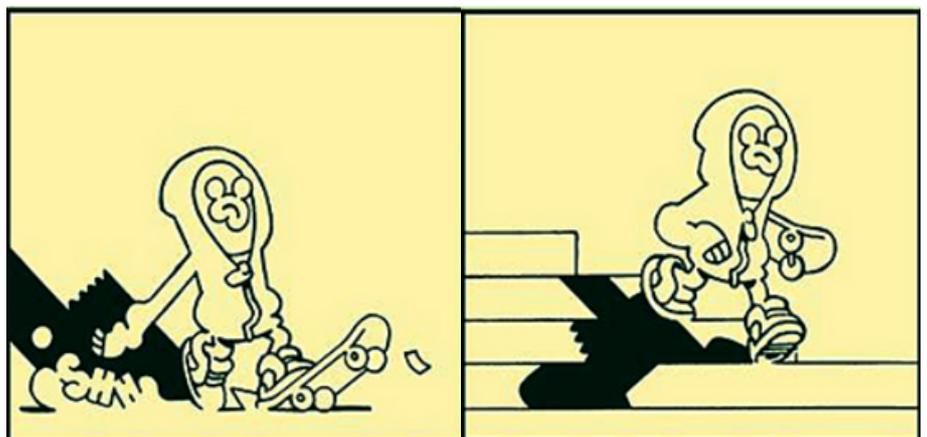
Y es que el vacío está presente en cada página y dice más de lo que parece. Hitos desarrolla una narración de principio a fin con un uso predominante del blanco y el vacío que en realidad está tapando y llenando de sombras, en lugar de luz, con una desenvoltura casi única. El mundo presentado está lleno de basura, cubierto de escombros, deshechos, chatarra. Pero en lugar de presentar las páginas saturadas y manchadas de información lo hace al revés, vacías, ocultas.

Es en los pequeños detalles donde más se aprecia. Hay persianas blancas que destapan las formas, vertederos silueteados que ocultan estancias llenas de residuos y un blanco que tapa y arropa, a su vez, al protagonista. Se transmite calidez en cada página a pesar de la aparente frialdad del blanco, que es más ruidoso de lo que estamos acostumbrados a interpretar con este color.

El personaje principal, un ser sin nombre, un sosia de chicle adolescente skater que recorre los suburbios en los que vive, dejándose llevar por donde su monopatín le lleve, es el foco que nos alumbró este mundo distópico y amenazado. Un ente que apenas habla, que debe sobrevivir ante la caza final y el barrido al que está siendo sometido su hogar.

Es como el padre que viaja con su hijo por el devastado paraje de 'La carretera', como Max Rockatansky en una suerte de 'Guerra de los Mundos' que vive en sus carnes (de goma) el hecho de que aun cuando el mal es ajeno y común, la sociedad sigue poniendo zancadillas y disparándose entre sí (bolsas de caca en su caso) en lugar de remar en una misma dirección. ¿Es un héroe? Realmente no lo parece, pues no parece que su camino sea el de salvar a nadie más que a sí mismo y su monopatín. Algo que no es baladí en el mundo en que se encuentra.

Hitos se permite el lujo de describir minuciosamente los sistemas de autoridad y vigilancia que aún rigen en esta Tierra estercolero, en la que aún rige el capitalismo que llama al consumo. Y nos presenta en píldoras bien repartidas unos personajes carismáticos con voz propia. Merecen una mención especial esos pequeños e importantes secundarios, como la pareja de chicles que reflexionan sobre su existencia, las ratas que debaten sobre el vacío en una botella y los seres que habitan en la basura. Las tres parejas son tan interesantes que pueden dejar al lector con ganas de saber más acerca de ellos, pues sus apariciones son tan sabrosas como si de tiras de prensa se trataran. A veces más que las del propio protagonista. Toda esta realidad está apoyada con la introducción de las tres leyes de la termodinámica, que nos hablan de la entropía, y cuya lectura aparece en tres puntos clave y por orden regresivo para alimentar aún más la historia de lo que pueda parecer. Y es que esta es una lectura de apariencias, de sensaciones en función de quien la lea. No es que sea de una asimilación difícil, o tenga una comprensión que requiera un enorme esfuerzo de atención, sino que es un caso de historieta que a unos llegará por su innovadora presentación y a otros, dejará tan vacíos como a la botella de la que hablan las ratas. O no, porque a lo mejor el vacío no existe. ♦



Paisaje, basura, identidad... ruido

Por: Mónica Mora Pérez

"...el blanco actúa sobre nuestra alma como un gran silencio absoluto. Es un silencio que no está muerto sino, por el contrario, lleno de posibilidades. El blanco suena como un silencio que de pronto se puede comprender".

V. Kandinsky

El desorden no es aún la destrucción. Solo un mueble que cambia de lugar y nadie se da cuenta. El extrañamiento no es desorden. Es la posición de quien llega a un lugar ajeno.

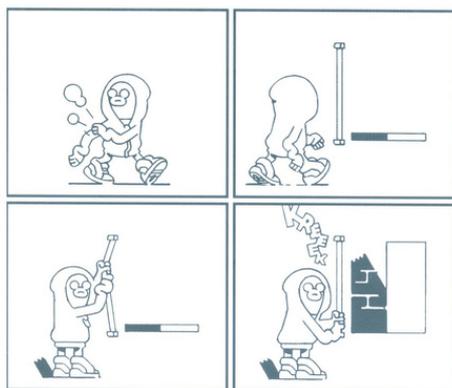
En *Ruido* se plantea una pregunta acerca de la existencia o no del vacío. Para pensar sobre esto, Antonio Hitos nos cuenta una historia, crea un lugar y pone en marcha un tiempo desde las hojas en blanco. Un territorio y unos seres, que, para nuestro disfrute, están animados con los mejores recursos del lenguaje del cómic, capaz de contar cosas casi imposibles de contar.

La idea de paisaje es una creación reciente. Existió primero para designar el género de pinturas del siglo XVII que nos enseñaron a mirar la naturaleza de un modo nuevo.

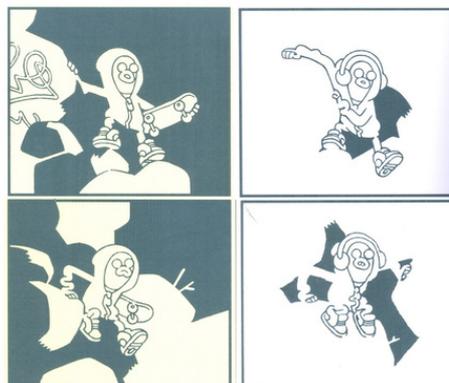
El paisaje gráfico creado en *Ruido*, con sus cubiertas y páginas, viñetas, formas, escritura y onomatopeyas, se nos hace legible gracias a los elementos comunes con espacios vividos o ficcionales presentes en nuestro imaginario; pero es también un territorio que nos es ajeno y en el que hay que orientarse; un paisaje que nos hace mirar de otra manera. Tras las primeras viñetas en que una pareja de chicles recorren un entramado de sótanos y tuberías, encontramos a un durmiente en un espacio blanco. Sus movimientos van a ir creando un lugar en que masas y sonidos se confunden. Limpia el ruido de una explosión como una mancha en la viñeta. Abre el fondo blanco convertido en una persiana que se alza. Le vemos mirar su mundo y vemos el mundo que él ve. Parece una ciudad degradada. Hay edificios y elementos urbanos: aceras, toldos, semáforos.

Hay farolas y cámaras en las esquinas; bancos y escaleras, cables y tuberías. Sobre todo, tuberías, que rezuman y nutren un subsuelo inquietante de fluidos radioactivos y basura. Los habitantes crean el lugar tanto como obtienen de él su identidad. Están marcados por atributos, posiciones y acciones; en *Ruido* los seres son plásticos y su identidad fluida. Algunos personajes ocupan tranquilamente su territorio, pero no es el caso del personaje principal, un muchacho sobre un monopatín, que pone en marcha la historia. El paisaje emerge de las itinerancias de este chaval. Un mundo de cómic espacialmente fragmentado, difícil de cartografiar, cuyas continuidades y elipsis se subordinan al ritmo narrativo y a la expresión gráfica. Y remiten, entre otros, al paso de pantallas propio del videojuego. Como en estos, el personaje descubre el territorio al avanzar sobre él.

Interacciones del personaje y los fondos de viñeta. El blanco no está vacío, está lleno de posibilidades.



Ruido, p. 21. El gesto convierte dos segmentos en una cuerda y una rendija. Vemos levantarse una persiana que no está.



Ruido, p. 32; el paisaje emerge en la oscuridad en interacción con la posición del personaje. P. 148; tras la destrucción del espacio, el movimiento del protagonista abre de nuevo las formas en el fondo blanco.

Para Marc Augé, el lugar antropológico (1) se compone de itinerarios, encrucijadas y centros, y posee como rasgos generar identidad, permitir relaciones, habitar el espacio construido por los antepasados. El espacio que vemos en *Ruido* apenas alcanza a cumplir esas funciones:

- La ciudad que componen las viviendas, tiendas, calles y plazas está habitada por seres aislados, con identidades paradójicas respecto al espacio que ocupan, pasivos y en silencio. Hombres-rata sobre los semáforos, un chico-muerte apoyado en una esquina, flores-puño americano o astronautas vaciados sobre los bancos del parque.
- Subsuelos, cloacas, vertederos, plantas de control y tratamiento de residuos. Ocupados por grupos de trabajadores de mantenimiento y por paseantes (chicles y ratas) que conversan.
- Lugares de paso: callejones, escaleras, colectores. Son territorios de tránsito y huida. Aquí se ubican los seres de la basura que repetidamente se burlan de los aprendizajes del protagonista.
- Un centro comercial, el metro, un edificio abandonado. Estos espacios son los “no lugares” de Augé; no crean ni identidad singular ni relación, sino soledad y similitud (2); en *Ruido*, quien avanza con seguridad por los pasillos del metro es una multitud de cucarachas iguales.
- Los elementos naturales son residuales o han mutado. Quedan reducidos a signos, a trazos.

Estos lugares acogen identidades mestizas o quebradas; no aportan sentido ni memoria y no facilitan relaciones ni vínculos.

Por otro lado, el mundo de *Ruido* es un espacio hipervigilado: las cámaras se multiplican y los mismos círculos perfectos en positivo o negativo se repiten como ojos o como signos a lo largo de las páginas. Es un paisaje escrito pero ilegible, recorrido por grafitis y onomatopeyas, escrituras postizas que se inscriben en el muro, la viñeta, el cielo.

Este mundo postindustrial contaminado está recorrido por las enigmáticas conducciones de blandy blub, que parecen sostener cierta actividad productiva. Si hay estructuras de poder, apenas se manifiestan en la existencia del personal de gestión de los residuos, el de vigilancia y policía. Los diferentes seres, humanoides o no, aparecen en su mayoría como individuos aislados o masas. Este espacio y sus vivientes están en un proceso de conversión en residuo político, económico, social y simbólico ya antes de que los extraterrestres lleguen a acabar con ellos.

Para Fernández Mallo, uno de los temas que configura la literatura y la identidad occidental es la amenazante presencia del “otro”, el extranjero, el negro, el alien que amenaza la identidad propia y cuya irrupción se manifiesta en relatos apocalípticos, con frecuencia, con la ciudad como escenario. Frente a ese otro aparece la figura del héroe, que sale de las propias fronteras para conquistar, para ver y volver a contar. “We will return”, nos dice el astronauta, volveremos para contar lo visto (3).

Ruido recibe esta tradición; el paisaje de una ciudad que se deshace es el más apropiado para mostrar los efectos del avance de la entropía. Pero como vinimos a ver, su héroe no conquista ni se enfrenta al otro. Estamos en el momento posterior al sueño de conquista de nuevas fronteras: el astronauta que está tirado en un banco del parque, roto y vaciado, no va a volver a contarnos nada. Todos los personajes son diferentes versiones de no humanos, un rasgo del estilo de Hitos que encontramos en sus obras anteriores, *Inercia* (2014) y *Materia* (2016).

En paralelo a la pregunta sobre la posibilidad de vacío en el campo del espacio y la materia, podemos plantear una pregunta sobre la posibilidad de existencia y de identidad en referencia a los seres de *Ruido*. Abren y cierran la historia dos chicles, unos simpáticos seres cuya identidad podría llevarles a un destino de ser masticados y desechados; son muy conscientes de su corta esperanza de vida. Su plasticidad les permite el humor y el gozo de experimentar con las explosiones de sus cuerpos.

Cuando Umberto Eco analizó la visión de la historia en Superman como presente inmóvil, lo identificó como un personaje que escapaba de la necesidad y el dolor de toda comunidad humana de hacer proyectos (4). Los chicles de *Ruido*, personajes dignos de tener su propia tira de prensa, ante el desastre final, reconocen: “Tú y yo no hemos hecho un plan en la vida”. En el vertedero, dos ratas se alimentan de residuos. Ocupan un lugar filosófico. Desde su digestión de los restos culturales convertidos en basura pueden plantear la pregunta central de la historia acerca de la posibilidad del vacío completo en una botella.

Y gracias al lenguaje del cómic metaforizan su discurso: tras ser incineradas, los bocadillos con sus palabras siguen hablando en la viñeta... en el vacío (5).

El personaje central, un héroe nómada, aparece marcado por sus atributos como snaker: sudadera, zapatillas, tabla. El tiempo y el espacio del relato son los que él genera: circuitos de repetición de aprendizaje con la tabla y errancias y huidas, como buen adolescente, del policía, de los proyectiles de basura, de los extraterrestres... A medida que él avanza en su práctica, el mundo que le rodea se degrada. Resiste a la entropía. Trabaja a contratiempo. Sobrevive.

La enunciación de las leyes de la termodinámica en orden inverso 3-2-1 sugiere una cuenta atrás. El personaje avanza en dirección contraria por un paisaje en progresivo deterioro.



RUIDO. Pag. 26-27, 82-83, 114-115

Las tres dobles páginas se localizan en el inicio, mitad y de nuevo inicio de cada una de las partes del cómic.

Representan la repetición de un recorrido que realiza el personaje.

La progresión de la destrucción se muestra a través de las variaciones de las viñetas, en tiempos distintos.

Señalamos:

-Viñetas que no varían, las primeras de cada página.

-Viñetas que se repiten en las dos primeras dobles páginas y varían en la última. Son pequeños cambios: un coche abollado, una farola doblada, unos árboles quebrados.

-Viñetas que varían en cada doble página.



Variación de la viñeta inferior derecha: progresión de la destrucción.



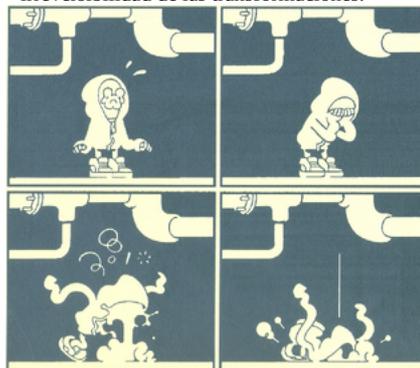
Ejemplo de variación de viñeta sin progresión: distintos modos de burla.

La composición de estas dobles páginas es un ejercicio de maestría en la generación de ritmo a través de la combinación de repetición y variación, como lo hace el lenguaje de la música. Pero, además, los conceptos de lo “microscópicamente distinto”, “aumento de la entropía”, “incremento en el tiempo” “procesos irreversibles” o “fricción” quedan ilustrados en sus viñetas. Como héroe, el personaje principal sortea obstáculos y encuentra antagonistas. En su caso, dos seres oscuros habitantes de la basura y los huecos, que pautan con sus burlas y proyectiles cada uno de sus intentos de aprendizaje. Hay algo de rito de paso en la reiteración de este escarnio: un lugar de peligro a atravesar; una agresión formalizada que se revela finalmente inofensiva; adquisición de destrezas y nuevo status adulto. El carácter de sus actos define su ser: el aprendizaje, desafío, transgresión y ocultamiento. Solo se vincula afectivamente con el objeto que le prolonga. La tabla es a su vez libertad, velocidad, ligereza.

En sus recorridos se producen encuentros. Sus interacciones son coherentes con lo que los lugares y los seres significan para él. Podemos preguntarnos hasta qué punto la identidad de los otros está condicionada por su mirada. Frente a las cámaras que observan, hace gestos groseros. En el metro, hay que colarse y escapar a la vigilancia. En la cercanía del vagón, el otro es viscoso y repugnante. Al salir, las muchedumbres decididas son cucarachas, habitantes integrados del subsuelo que, a diferencia del héroe, saben dónde van.

En el centro comercial, los trabajadores se visten de mercancía y la voz que alerta contra las conspiraciones que sostienen el sistema procede de las cloacas. El personaje del policía que le persigue es una de las metáforas visuales más logradas del cómic: puño, porra, bota y grito.

En un paisaje de bordes y descampados, donde el dentro y fuera no están delimitados, un edificio abandonado es un lugar apropiado para aprovechar los escombros y practicar. Aquí se produce el choque con el extraño, el extraterrestre, un ser capaz de suspender las condiciones de espacio y tiempo. Su liberación accidental llevará a la tragedia: invasión masiva y aniquilación del mundo. Los invasores destruyen el monopatín, lo que desencadena en el personaje una experiencia de malestar, destrucción, vaciamiento y pérdida. La representación gráfica de esta escena nos devuelve a la pregunta sobre la identidad de los seres de *Ruido*, apenas una envoltura para masas que migran, se funden y niegan la irreversibilidad de las transformaciones.



Ruido, p. 122

Residuo (de latín re-sidere) quiere decir aquello que no deja avanzar a la realidad, lo que la obliga a permanecer sentada y estática, lo que corta el ciclo del tiempo y sus cíclicas realimentaciones” (6). Esta función de obstáculo para el héroe la han cumplido bien nuestros habitantes de la basura, pero también cabe leer los residuos como un testimonio y un lugar de creación. El espacio de *Ruido* está ocupado en gran medida por fluidos y basura. Si excavamos en la composición de esta basura, encontramos los restos de nuestras propias sociedades de forma más evidente aún que en el paisaje gráfico que hemos analizado.

La generación de lo nuevo a partir de este sustrato puede ser tanto material como cultural. Así, *Ruido* se apropia y resignifica de modo consciente los elementos de una larga tradición narrativa y gráfica de ficciones distópicas, invasiones extraterrestres, historias urbanas. Nos ofrece otra versión de fin del mundo de nuestra sobremodernidad. El noveno arte ha dialogado desde sus inicios con el arte de las vanguardias (7).

Las precede en formas estilísticas originales (*Krazy Kat* y el surrealismo) y comparte con ellas convenciones gráficas (representación del movimiento y futurismo). Ecos y huellas de otras caligrafías complejizan la lectura de lo nuevo. Poner juntas obras muy lejanas produce quizá curiosas resonancias.

La puesta en página de *Ruido* utiliza elementos geométricos y abstractos, el contraste entre blanco y el negro, la materia y el vacío, junto a líneas cinéticas y elementos figurativos y así compone su propio ritmo. Kandinsky, más de un siglo antes y en una época bien distinta, exploró este carácter musical de las formas y colores y señaló las posibilidades de la abstracción como el comienzo de una época de extrema libertad expresiva y espiritualidad.

Para Kandinsky “...el color es un medio para ejercer una influencia directa sobre el alma. El color es la tecla. El ojo, el macillo. El alma es el piano con muchas cuerdas” (8).

Cada forma posee un sonido interno, y al componer el cuadro, los diversos objetos (reales o abstractos) encajan para crear la gran forma de la composición. La obra obedece a la necesidad interior del artista, de la época, del arte.

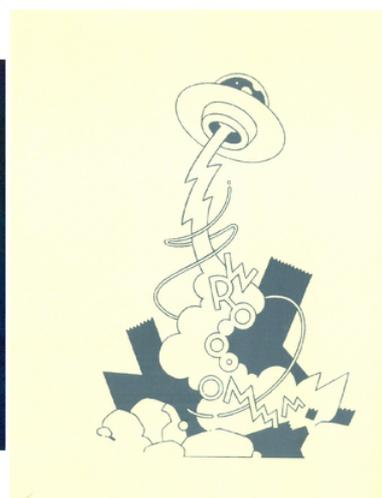
Los recursos plásticos que explora Kandinsky son la disonancia y el contraste, el ritmo, el dinamismo, la composición. Podríamos usar estos mismos conceptos para describir las viñetas de *Ruido*, pero allí donde la obra de Kandinsky confía en el futuro, “un movimiento de alegría y frescura espontáneas”, la creación de un hombre nuevo con una sensibilidad diferente (9), la violencia del blanco y negro de las formas del cómic relata el colapso.



1



2



3



4

1. Ruido, Hitos, p.116
2. Pintura azul, Kandinsky, 1924
3. Ruido, Hitos, p.50
4. Negro y violeta, Kandinsky, 1923.

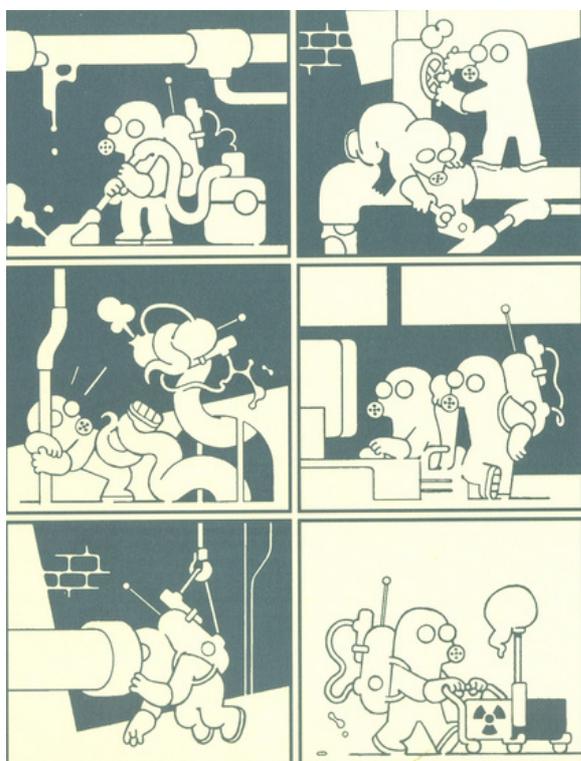
Contemporáneo de Kandinsky, Fernand Léger también desarrolla su proyecto de vanguardia. Explica: “Agrupo una serie de valores contrarios: superficies planas opuestas a superficies modeladas, personajes en volúmenes opuestos a fachadas planas de casa, columnas de humo en volúmenes modelados opuestos a superficies vivas de arquitectura...” (10). En *Les constructeurs* (1950), la estructura del edificio organiza la imagen y es lugar para los trabajadores. “Ese lugar, alegoría de todos los lugares construidos, de todos “nuestros lugares”, es el suyo.

Les pertenece porque lo han creado, es suyo por derecho propio: ellos han creado todos los lugares [...] y lo han hecho con su trabajo” (11). El lugar de los trabajadores en el mundo de *Ruido* es un entramado de sótanos y tuberías.

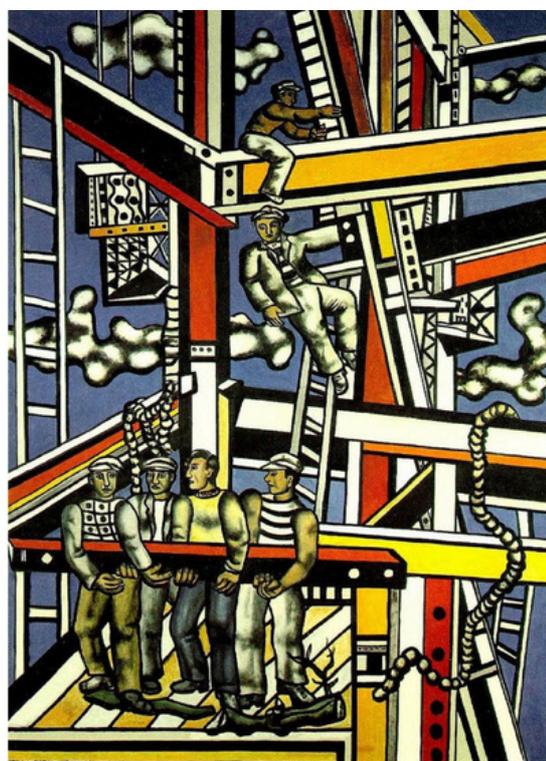
No construyen hacia lo alto; contienen el deterioro de un subsuelo tóxico. No hay una estructura que organice toda la imagen, sino viñetas que reflejan reparaciones precarias. No hay colores, ni aire, ni dignidad obrera. Bajo los trajes de faena no podemos identificar individuos.

De la conciencia de clase apenas queda un residuo de queja sobre el empeoramiento de sus condiciones de trabajo.

Hemos señalado que el mundo de *Ruido* es un paisaje escrito. Encontramos en sus paredes unas cifras: 4’33’’. Es el título de una pieza musical que estrenó el compositor John Cage en 1952 en Nueva York. Cuatro minutos y treinta y tres segundos es el tiempo exacto en que los músicos guardan silencio.



Ruido, Hits, p. 66



Los constructores, Léger F., 1950

Sin embargo, la obra, al contrario de lo que parece, no trata del silencio: “esta pieza de lo que habla es, precisamente, de la imposibilidad del absoluto silencio: la respiración del músico, sus inevitables movimientos sentado a la silla, el rumor del público, etcétera, es lo que in situ genera finalmente la pieza, son esas anomalías las “paredes” del supuesto vacío y por lo tanto son su forma” (12). En las viñetas de *Ruido*, las paredes de la botella de refresco, un perfecto objeto metafórico de una sociedad consumidora y consumida, vaciada, dan la forma a un vacío que quizá sea imposible.

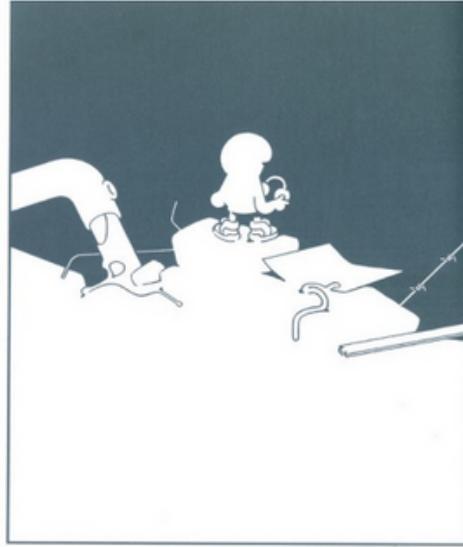
Ruido nos ha llevado por paisajes emergentes, identidades fluidas, formas trepidantes. Hemos visto avanzar por sus viñetas el desorden hasta que se ha convertido en destrucción. Hemos visitado su territorio con la perplejidad de los extraños. En las máquinas, el aumento de la entropía lleva al colapso. Pero, en los organismos, la aparición del fallo puede llevar a una mutación, a un organismo nuevo, un orden que surge del ruido. Los seres de esta historieta son mutantes.

El cómic, como máquina simbólica, comparte con las otras artes el carácter de objetos imposibles, que “parecen generar información desde la nada o desde lo ínfimo” (13).

Rompe las leyes de la materia y la energía para entrar en las de la creación. El héroe de la modernidad se asomó a la naturaleza para hacerla objeto de dominio y experiencias sublimes. Pero su paisaje ya no es el nuestro.



**El caminante sobre el mar de nubes.
Friedrich, C. 1818**



Ruido, Hitos, A. p. 150

De nuevo escuchamos a Augé: “El mundo de la supermodernidad no tiene las medidas exactas de aquel en el cual creemos vivir, pues vivimos en un mundo que no hemos aprendido a mirar todavía” (14).

El modesto héroe del cómic, que ha sobrevivido a un fin del mundo de papel, se asoma a un vacío. ◆

Notas bibliográficas:

(1) Augé, M. (2017). Los no lugares, p. 58,60. Barcelona: Gedisa.

(2) Augé (2017). Op. cit. p. 107

(3) Fernández Mallo, A. (2018). Teoría general de la basura (cultura, apropiación, complejidad) p. 40 Barcelona: Galaxia Gutenberg.

(4) Eco, U. (1999). Apocalípticos e integrados p. 239. Barcelona: Lumen.

(5) Sánchez D. y Viches, G. Entrevista a Antonio Hitos en La Resma. <https://youtu.be/7QJeO2nT3uU>

(6) Fernández (2018). Op. cit. p. 135

(7) Eco (1999) Op. cit. p.161-163

(8) Kandinsky, V. (1989). De lo espiritual en el arte p. 54. Barcelona: Paidós.

(9) Bozal, V. (2006). Estudios de arte contemporáneo p. 105. Madrid: A. Machado Libros.

(10) Bozal (2006). Op. cit. p. 293, 307.

(11) Bozal (2006). Op. cit. p. 308.

(12) Fernández (2018). Op. cit. p. 82

(13) Fernández (2018). Op. cit. p. 405,408.

(14) Augé (2017). Op. cit. p. 41

Entrevista a Antonio Hitos



Por: Pedro Paredes

¿Por qué escribir y dibujar cómics?

No recuerdo un momento en el que me surgiera la idea de dibujar cómics: siempre estuvo en mi cabeza. Desde muy niño sentí fascinación por el medio, y hay cómics en casi todos los cuadernos que conservo de mi infancia, algunos incluso rotulados a boli por mi madre porque yo aún no sabía escribir. Poco a poco esa intuición fue haciéndose intención con algunas lecturas fundacionales, muy eclécticas en aquellos años, y supongo que en algún punto me sobrevino la idea del cómic no solo como lenguaje, sino también como praxis, y tomé conciencia de las habilidades que necesitaba para poder desarrollarla. No creo haber sido nunca un dibujante particularmente habilidoso, pero he procurado suplirlo con esfuerzo y análisis. Ahora me doy cuenta de que el dibujo en el cómic es un vehículo, y tengo claro que saber dibujar, entendido esto como la capacidad para la representación figurativa, no tiene mucho que ver con saber dibujar según qué cómics. Pasa lo mismo con la escritura, claro: una buena historia, una sensibilidad poética o una opinión bien fundamentada no son garantías de un cómic interesante.

¿Y por qué hacer 'Ruido'?

La primera vez que pensé en 'Ruido' fue con la lectura de 'A Universe from Nothing' de Lawrence M. Krauss, un ensayo sobre la problemática del vacío en física al que llegué por conexiones mientras leía otras cosas que me interesaban para 'Inercia', así que supongo que sería sobre el año 2013. Esta idea compleja, rigurosa y profunda del vacío como hecho científico me resultó interesantísima y pensé que tenía un potencial enorme, también metafórico, pero me costaba imaginarme cómo aterrizarlo todo, así que lo dejé de lado y seguí dibujando otros tebeos. Con el tiempo fui acumulando algunos diálogos alusivos al tema, algunas secuencias, imágenes sueltas. Creo que el punto de inflexión fue proyectarlo en una estructura y formato que se sintieran ligeros, coincidiendo también con un interés propio cada vez mayor por la secuencia y el movimiento, y empecé a visualizarlo con más concreción sobre todo a raíz de tres apuntes: la duda que plantea el protagonista al final, la desaparición de las ratas y el telón de fondo de la invasión. Desde ahí pude tirar de anotaciones en cuadernos y personajes extraviados en hojas sueltas y darle cuerpo.

Me apunto ese ‘Un Universo de la Nada’. ¿has leído ‘Los tres primeros minutos del universo’ de Steven Weinberg?

No, lo tengo pendiente. Me lo han recomendado antes.

Leyéndolo y buscando sobre Cosmología resulta curioso la relación que se puede establecer con el Cómic y la esforzada búsqueda en ambos casos por datar y explicar su origen. Recientemente Pep Brocal mostró el ‘Breviculum’ de Ramón Lull realizado en 1325 e impresiona y resulta difícil no verlo como cómic ¿crees que es posible situar en algún punto el origen del lenguaje del cómic? ¿lo situas en algún momento y autor concreto?

Creo que no tengo suficiente conocimiento histórico para posicionarme mucho en esto, y en general cuando pienso en los orígenes del cómic me surgen más dudas que certezas, sobre todo con respecto a lo que colectivamente podemos considerar como cómic. Si es un lenguaje que yuxtapone imágenes en sentido secuencial para narrar una historia o una acción, su origen es prehistórico. ¿Pero es eso un precursor del cómic, o es un precursor de otros sistemas de representación con los que el cómic comparte su origen? Más aún: ¿surge siempre una secuencia de cualquier yuxtaposición, o son necesarios otros elementos de repetición y puesta en contexto?

Yo diría que depende de la intención, y entonces esta historiografía se vuelve muy difusa. Por contra, si pensamos que el cómic es un arte gráfico y reproducible, un objeto que se lee (depende del día, tiendo a estar más de acuerdo con esto), entonces su origen es muy reciente en términos históricos, y está más emparentado con la ilustración y la caricatura. Pero al mismo tiempo entiendo que el arte original de un cómic que nunca va a ser reproducido sigue siendo un cómic, de manera que su reproducibilidad no es una condición ineludible. Otro ejemplo: un cómic pintado en una pared, ¿es un cómic o un grafiti?

Es las dos cosas, claro, el formato y el medio a veces se separan. ¿Entonces el cómic es una gramática, una convención, y por tanto cualquier definición es inevitablemente caduca? En fin, en todo caso tampoco creo que sea productivo acotarle una definición a un lenguaje o a un medio de expresión, cualquiera que sea, porque por su propia naturaleza son orgánicos y sus límites están en constante dilución.



En la evolución de la Cosmología, las Ecuaciones del campo gravitatorio de Einstein (1915) son un punto clave, ya que permiten construir modelos del universo y estudiarlo como un Todo ¿En la historia del cómic eso sería ‘Krazy Kat’ de George Herriman (1915)?

Me gusta mucho el paralelismo, aunque creo que operan en mundos distintos. La física es la que es: se puede prestar a hipótesis, pero no a opiniones. Uno no puede simplemente estar en desacuerdo con la gravedad, o desacreditar el electromagnetismo. Cualquier corrección sobre el consenso en un momento dado es producto de una nueva evidencia, de una comprensión mejor. Es un conocimiento que se construye colectivamente. El cómic es una práctica humana, y su canon es una ideología. Yo me siento cómodo en la manera de hacer que ejemplifica ‘Krazy Kat’, porque resume muy bien los elementos que para mí hacen un cómic y conecto íntimamente con esa forma de entender el medio, pero no me cuesta nada imaginarme (y además me parece muy sano) que un autor rechace completamente esa tradición y considere que es más interesante construir desde un punto diferente.

A veces el rechazo de una tradición puede incluso ser una postura política (el canon no deja de ser un consenso basado en buena medida en opiniones, que por muy fundamentadas no dejan de ser subjetivas), y ese revisionismo de los cánones artísticos a menudo nos devuelve obras y artistas que se estaban pasando por alto. Para mí, 'Krazy Kat' es una de las grandes obras de la historia, pero no se lo propondría a nadie como el modelo desde el que debe emanar nuestra consideración de lo que es un buen cómic.

¿Y te atreverías a proponer como modelo 'Peanuts'? ¿Es un buen punto de partida a día de hoy? Yo noto que la influencia de Schulz perdura en la actualidad y se puede observar en el núcleo de 'Ruido', donde bajo una composición de tira de prensa y un estilo cartoon están presentes: humor, emoción, trascendencia, gamberrismo...

'Peanuts' es mi cómic favorito y estoy completamente de acuerdo en que su influencia sigue siendo fortísima a día de hoy, incluso en autores que quizás nunca le han prestado atención a la tira pero que se rodean o han crecido con muchos otros tebeos que son herederos directos de Schulz. Pero de nuevo me pasa como con 'Krazy Kat': mi consideración de 'Peanuts' es una opinión personal, y como tal creo que es subjetiva y que también se pueden hacer buenísimos cómics incluso desde la negación explícita de esa escuela. De todas formas, sí que creo que en la sencillez de 'Peanuts' se observa muy bien un mecanismo en la construcción de la secuencia que es muy puro, que está poco 'contaminado' por otros lenguajes, y que por tanto es útil a la hora de pensar el medio, incluso para buscar vías opuestas.

Primero fue 'Inercia', después 'Materia', ahora 'Ruido'. ¿Ruido relacionado con el "ruido electrónico de la Tierra" o más bien referido a que "estamos haciendo mucho ruido por nada"?

Primero, porque la palabra me encanta y me suena genial, y es versátil. Pero sobre todo porque siento que todo en el tebeo conduce al silencio del final. En las páginas más 'ruidosas', con la invasión a gran escala, desaparecen las onomatopeyas que lo han ido salpicando todo hasta entonces (el libro entero se queda casi en silencio desde la página 120, con una interrupción breve). Me parecía que poner el ruido en el título reforzaba esta lectura sin explicar nada del tema, que quería mantener ambiguo.

¡Y además, el personaje protagonista se pone los auriculares!

Sí, esa es una de las escenas que funcionó de punto de anclaje para ordenar el libro, estaba ahí desde muy al principio. Parte de mi proceso de escritura funciona así, reconociendo los sitios por los que debo pasar (puede ser cualquier cosa: una imagen, una frase, una acción) para después darle coherencia al recorrido.

Una cuestión interesante en la física es la presencia de elementos no visibles, como la materia oscura o las antipartículas. Y en cierto modo en 'Ruido' hay un juego con lo no visible, con la proyección holográfica... Una muestra de ello es que no es un cómic divulgativo pero en él se pueden entender ciertas mecánicas de la física mejor que en algunos de ellos.

Quizás en algún momento podría apetecerme hacer un cómic divulgativo si las condiciones son buenas y consigo interesarme en el tema que se trate, pero no me atrevería a hacerlo sin la asesoría de alguien experto porque, aunque a mí me interesa mucho la física, no he sido nunca un estudiante de física. El desafío es darle un cuerpo a la información presentada que sea algo más que una sucesión de apuntes: a menudo los cómics divulgativos quieren ser muy divulgativos pero no les importa mucho ser cómics, y al final resultan siendo un poco frustrantes en ambas direcciones.

En 'Ruido' (y en general cuando toco temas científicos en todos mis tebeos), aunque no hay realmente una intención divulgativa, sí que procuro que haya rigor. Esto también es un posicionamiento, considero que en la explicación científica de un fenómeno hay un tipo de poética que, precisamente por ser la realidad misma, a mí me conmueve más que la explicación imaginada.

Y otra muestra es que "mágicamente" no hay tinta, aunque nosotros la vemos. Explícame cómo fue este proceso.

El proceso de 'Ruido' tuvo muchas interrupciones, así que quise terminar el lápiz de todas las páginas antes de pasar a la tinta para evitar inconsistencias en el estilo o subsanarlas cuando surgieran. Como mi sistema es un poco caótico y voy dibujando las viñetas en folios sueltos y medio dispersos, lo que hago es ir escaneándolos y montando las páginas trozo a trozo en el ordenador. Mis lápices son bastante limpios, y en ese escanear y montar ya le ajusto los niveles a los grises y relleno las masas de negro para mi propia lectura, y entonces los archivos ya están muy cerca de cómo se vería una página entintada. Lo que pasó con 'Ruido' es que terminé los lápices en la Maison des Auteurs, en Angoulême, y una vez que el libro ya podía leerse entero empecé a enseñárselo a algunos compañeros, que me aconsejaron muy insistentemente que lo dejara tal cual, que con la tinta no solo no iba ganar ninguna claridad en la línea, sino que iba a perder esa mínima textura que da el lápiz. Con la duda en mente, pedí opinión a otros amigos para terminar de decidirme y el consenso era total. Tenían razón, por supuesto, y viendo el libro publicado les agradezco mucho que me convencieran, que no fue tan fácil.

Originalmente también tenías pensado que fuera en color, ¿no? ¿Qué colores tenías en mente? Al leer el cómic pienso en el juego que hubiese podido dar, el azul, y especialmente (y espacialmente) el rojo.

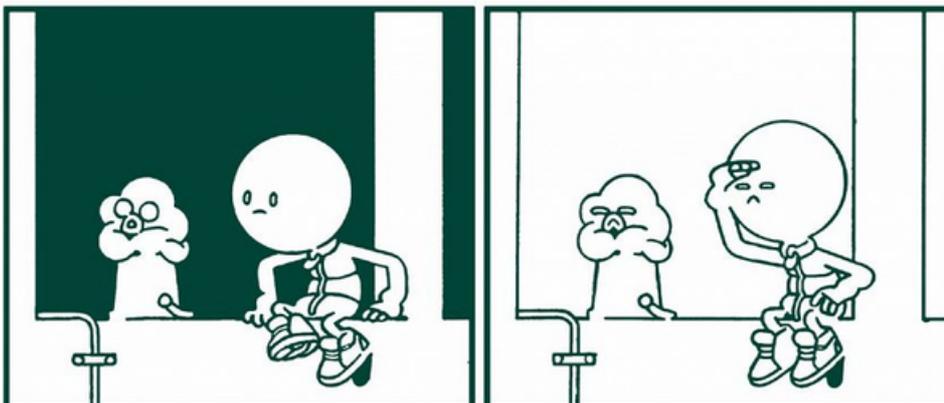
Sí, sencillamente no me planteaba la posibilidad de un libro en blanco y negro, pero no llegué tan lejos con la idea de colorearlo como plantear con mucha concreción cómo iba a aprovechar ese elemento, y quizás precisamente por eso finalmente decidí que era mejor dejarlo en este blanco y negro que no es ni blanco ni negro. El color iba a ser un adorno, y en un tebeo donde todo está tan medido, me pareció que no le convenía. De todas formas, sí que llegué a colorear algunas páginas de prueba (esas páginas estaban dibujadas de otra forma y ni siquiera aparecen en el libro), y era una paleta muy reducida de rosa y amarillo que seguramente habría conservado de haber continuado en esa dirección.

Empecemos por las Leyes o Principios de la Termodinámica tan importantes para el cómic, pero por uno que no apuntas en ‘Ruido’, el conocido como Principio 0: “cuando dos sistemas (A y B) están en equilibrio térmico con un tercero (C), estos están a su vez en equilibrio térmico entre sí.” Y resulta importante para descodificar ‘Ruido’ al entender que la temperatura de un sistema depende del movimiento y vibración de los átomos y moléculas que lo componen. ¿Y qué hace el protagonista de ‘Ruido’? ¡No parar de estar en movimiento junto a su skate en casi la totalidad del cómic! Y al mismo tiempo, recordar que el Movimiento/secuencia es una propiedad elemental del lenguaje del cómic.

Eso es, el cómic como lenguaje se sostiene en buena medida en la ilusión de movimiento atribuida a imágenes que son estáticas, y de ahí surge mucha de su gramática. ‘Ruido’ quiere ser una continua puesta en práctica de esta gramática. Las leyes de la termodinámica explican fenómenos físicos muy fundamentales que observamos todo el tiempo, y eso se prestaba muy bien para reforzar la parte más invisible de lo que se cuenta, es decir, ese movimiento y vibración que mencionas, pero también la entropía que no para de incrementar, o incluso la viscosidad que podría ser la de los cuerpos chicosos o la fricción que podría aludir a la del monopatín que se desplaza, tal y como se mencionan en la segunda ley. Con ‘Ruido’ tenía todo el tiempo la intención de reducir, de simplificar, en parte porque estoy en ese proceso desde que empecé a publicar y, como ya hemos hablado, se alinea con esa tradición de cómics con los que yo suelo conectar más, pero también por dos motivos que eran relevantes en este trabajo en particular: por un lado, rebajarle en la forma todo aquello que simbólicamente está en el fondo (si es que esa distinción es válida) para que la lectura no se haga farragosa ni se vuelva un ejercicio didáctico; y por otro lado dar aire para que surja ese juego de identificación que no sería posible con un tono más figurativo. Lo que se cuenta es, de hecho, muy simple en apariencia y el lenguaje cartoon lo termina por aligerar casi del todo, pero es en esas breves interrupciones que van surgiendo en las páginas (también, por supuesto, en la conversación de las ratas) donde se plantan las claves de que lo que se cuenta, aunque tiene sentido interpretado en su literalidad, es algo más de lo que está sucediendo en las páginas.

La 1ª Ley es la que indica que la Energía Interna (Función de Estado) de un Sistema aislado permanece constante, y que la Energía puede fluir, por trabajo o por calor (Función de Proceso), a costa de que se conserve, lo cual prohíbe la existencia de Móviles Perpetuos (Inmortalidad) ¿Todo ello como metáfora de la pérdida de la juventud?

La pérdida de la juventud es un tema recurrente para mí y en ‘Ruido’ quise ponerlo en el centro, después de tenerlo en el horizonte en todos mis trabajos anteriores. Supongo que, aunque circunstancialmente y para según qué cosas me sigo sintiendo joven, de facto ya no lo soy, y esa aceptación ha resultado un motor esencial en cómo pienso en todo el asunto. No se describe igual un problema desde el tránsito que desde la consecuencia. La interpretación que propones de esta primera ley es muy interesante, pero diría que cuando construyo la poética del libro (las metáforas, pero también la estética, la composición) no imagino un mapa preciso donde los puntos se conectan inequívocos, sino más bien un escenario que pueda validar múltiples experiencias lectoras, como por ejemplo esta que mencionas. En este caso, me parecía que las leyes de la termodinámica eran oportunas en ‘Ruido’ en su generalidad, porque describen una esencialidad extrema, que a la vez me reforzaba la reflexión que concluye en la última página. También, me daba esa estructura en tres bloques, y que por supuesto condiciona (pero espero que no determine) cómo se leen los capítulos.



Un concepto clave para la 2ª Ley y que ya has mencionado, es la Entropía. Para entenderla hay dos elementos importantes a tener en cuenta: El orden vs Desorden, y Reversible vs Irreversible. Respecto a lo primero (entendiéndolo como la propiedad de tener mas accesible mas o menos estados) podemos decir que desde el desorden (“folios sueltos y medio dispersos”) obtienes un orden (formato y número de páginas) donde se narra la historia de un un movimiento hacia el desorden (“¡y cambia esa cara, que se te ve muy mayor!”) en base a una métrica medida y ordenada.

Más que esa dualidad entre orden y desorden, lo que me servía de la entropía es cómo describe la imposibilidad de volver al estado anterior de la materia, porque ahí hay una idea con la que a menudo es difícil convivir, pero que atraviesa siempre nuestra experiencia. En un escenario entrópico, en la vida misma, ningún estado es permanente y todos los cambios son irreversibles. Quizás los procesos creativos, probablemente también casi todos los mecánicos (si es que es posible comprender los unos sin los otros o hacer siquiera una distinción clara) son en buena parte un esfuerzo por deshacer esa entropía percibida: repintar una pared estropeada, apretar una tuerca suelta, barrer el suelo. Ordenar los folios dispersos en una coherencia es, por defecto, inevitable. Incluso en la búsqueda del caos debe imponerse una opinión que determine que así es la obra. Eso es, por tanto, una forma de orden.

En cuanto a lo segundo, los procesos en los que la Entropía se mantiene constante son procesos Reversibles pero en los Estados en los que la Entropía aumenta no hay posibilidad de ir hacia delante o detrás (Irreversible) ¡Y así es la vida, no! Cuando pasas del Estado “infantil” a “juventud” no hay ya vuelta atrás, y lo mismo con el paso de la “juventud” a la “adulterez”.

¡Justo, eso es! De hecho esto es así incluso en los pequeños rectificadores. Aunque nada cambie, todo cambia siempre porque el tiempo nunca para. Por supuesto, ordenamos y compartimentamos nuestra experiencia en etapas, años, acontecimientos o lo que sea para darle sentido y construir un relato, una memoria. Pero la verdad es que ni siquiera la memoria puede preservarse inmóvil porque también se degrada y se resignifica. Nuestro recuerdo de las cosas y de nosotros mismos evoluciona con las experiencias sobrevenidas, y uno a veces termina estando en desacuerdo hasta consigo mismo.

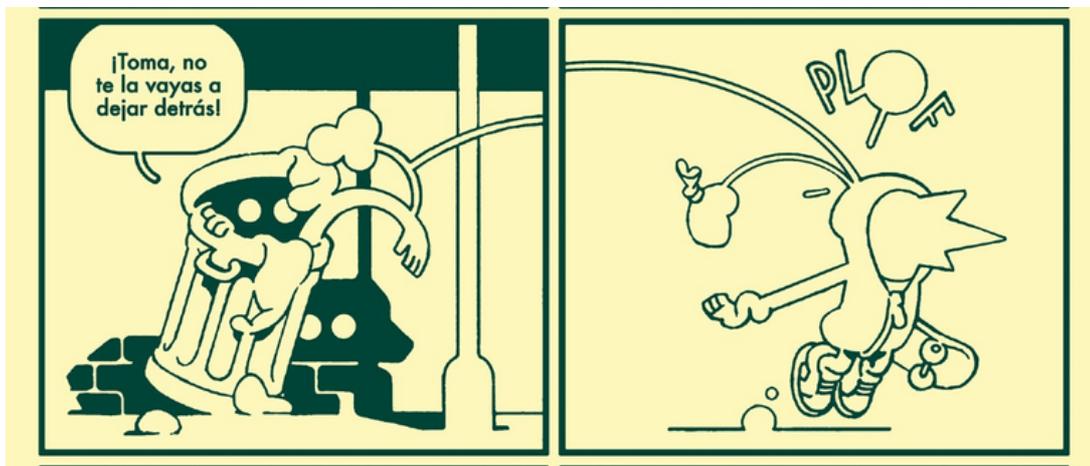
En base a estos elementos y conceptos, presentas una serie de personajes: el policía como pieza de orden, la invasión alienígena como pieza de desorden... ¿En qué orden y cómo fueron surgiendo todos ellos a lo largo de los años de creación de Ruido?

Fue bastante desperdigado, pero diría que el protagonista fue el primer personaje que surgió, aunque no para ‘Ruido’, sino simplemente como dibujo. De hecho lo estuve dibujando en márgenes y libretas durante bastante tiempo antes de pensar que iba a articular un libro entero entorno a él. Hay una publicación en mi Instagram el 15 de julio de 2016 que apunta muchos rasgos de su diseño final, así que parece que también se fue transformando sin yo darme demasiada cuenta. Sí que recuerdo que en aquel tiempo tenía muy presentes las cosas del estudio seúlense Sticky Monster Lab y las figuras de In Crowd de James Jarvis, en particular los Young Ruffians, y pienso que aunque manejase muchas otras referencias, mi personaje viene claramente de ahí. Monstruos en la basura he dibujado desde niño porque hay un montón de precedentes, quizás siendo para mí el más directo Oscar the Grouch de Barrio Sésamo, pero específicamente estos los dibujé por primera vez (a uno de ellos al menos) en el #inktober de 2017. Estoy mirando en mi Instagram que esa publicación es del 7 de octubre, quizás me surgió ese mismo día o un par de días antes. Luego en mi perfil de Behance, sería 2018, hice una colección con variaciones sobre esta idea de ojos detrás de agujeros en una serie de ilustraciones 3D donde también se intuyen otras escenas de ‘Ruido’, como por ejemplo el personaje que vive en el wáter del centro comercial. De aquel #inktober de 2017 salió también el astronauta de la página 23, que aparece solo en esa viñeta. El caso del marciano es curioso porque originalmente era otro, y de hecho muchas de las páginas donde aparece tuve que redibujarlas cuando lo cambié.

La primera versión usaba a un alien que estaba dibujando en 2019 en una serie titulada ‘Órbita’ para la revista infantil O Papagaio, mucho más corpulento y en forma de pera. En realidad, lo había creado para ‘Ruido’ pero le estaba dando una vida extendida en la revista. Luego decidí que me venía mejor simplificar para acercarlo más a la línea del libro, y pienso que el cambio fue muy oportuno. Los chicles del principio fueron concebidos para un encargo de un vídeo musical animado que no llegó a hacerse nunca, pero en la preparación me dio tiempo de dibujar varias vistas y poses. Se me quedó clavada esa espina porque me encantaban los personajes y había buenas ideas en el proyecto, así que cuando escribí el diálogo introductorio de ‘Ruido’ se me presentó la excusa perfecta para usarlos. Esas páginas están dibujadas durante el primer confinamiento por el COVID. El hecho de que esos personajes sean claramente chicles quizás jugó un papel importante a la hora de planificar la secuencia de las páginas 122 a la 128. Puede que se me pase algo por alto, pero supongo que el resto de secundarios fueron diseñados más sobre la viñeta para cumplir la función que les correspondía en la historia.

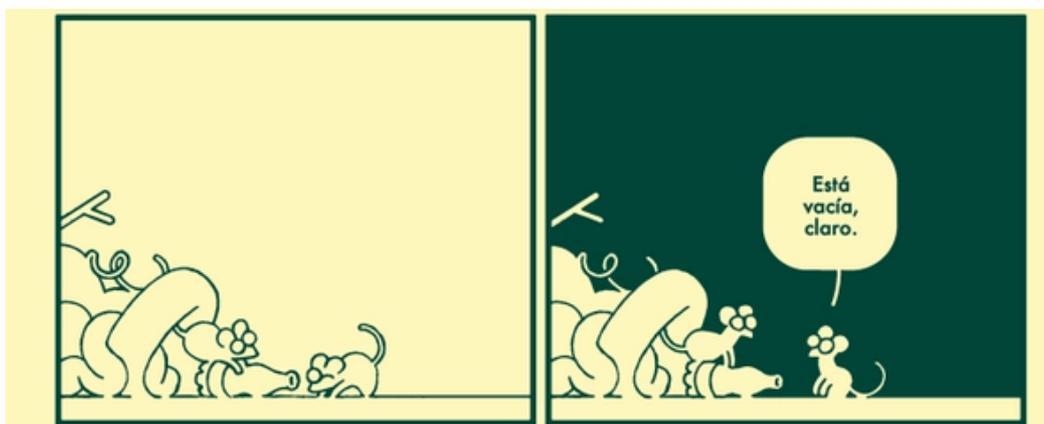
Debe ser por ser un hombre con 45 años, casado y con 2 hijos, que mis personajes favoritos son los dos trabajadores de la limpieza radioactiva (“cómico strip” de crítica social), y el de mis hijos (9 y 10 años) son los habitantes del cubo de basura, con los que se mueren de risa. ¿En cierto modo puede verse Ruido como una tira de prensa muy coral al modo de Peanuts, con diferentes personajes, donde cada uno de ellos tiene su propia temática y/o preocupaciones?

Esa fue la idea en todo momento. Los personajes, quizás a excepción del protagonista, son una reducción de su propia naturaleza, no tienen arco ni desarrollo. Uno de los valores que más le aprecio a ‘Peanuts’ es esa identificación que tienen los personajes con sus identidades, tan marcadas, y cómo la repetición y sostenimiento en el tiempo de esos rasgos deviene en otra cosa. El lector queda puesto en contexto inmediatamente cuando ve al personaje en la viñeta porque lo conoce y por tanto anticipa su visión del mundo o su reacción ante una problemática concreta. Eso descarga a Schulz de recurrir a lugares comunes o repetir introducciones, dándole así espacio para proponer ideas complejas o sutiles que están apenas sugeridas en la tira, y que por eso resultan tan sugerentes. Las variaciones sobre un mismo tema (la Gran Calabaza), una situación (la consulta psiquiátrica de Lucy) o a veces incluso un mismo gesto (patear el balón, volar la cometa), sugieren pensamientos más profundos que los que están explicitados en la tira: la fe, la tristeza, la obstinación. Los personajes de ‘Ruido’, salvando todas las diferencias, están escritos con la aspiración de involucrarse en esa misma tradición. Reaccionan al mundo y se les supone una profundidad, pero no tridimensionalidad. Un personaje de cómic no tiene que ser verosímil para ser creíble. Mi postura personal en el momento de escribir esto es que a menudo ambas cosas son autoexcluyentes.



¿Tu “tira” y/o personajes favoritos son “las ratas”?

Pues podría ser, pero igual me costaría elegir. Encuentro que son las más flexibles, y que por contraste con su insignificancia se prestaban muy bien a interrumpir, con sus pensamientos trascendentales, el flujo de movimiento continuo. Una de las secuencias de las que más orgulloso me siento del tebeo es esa en la que las ratas mueren y desaparecen en la planta de procesamiento de residuos, mientras su conversación continúa como si nada. De todas formas, creo que más allá de personajes concretos, una de las cosas de ‘Ruido’ que voy a poder llevarme conmigo a trabajos futuros es haber podido hacer funcionar con sentido de coherencia un elenco a priori tan desigual. ‘Ruido’ es un pensamiento sobre el vacío y el relato de una destrucción, pero es también un ecosistema que puedo continuar estirando para acomodarlo a nuevos temas sobre los que necesite escribir.

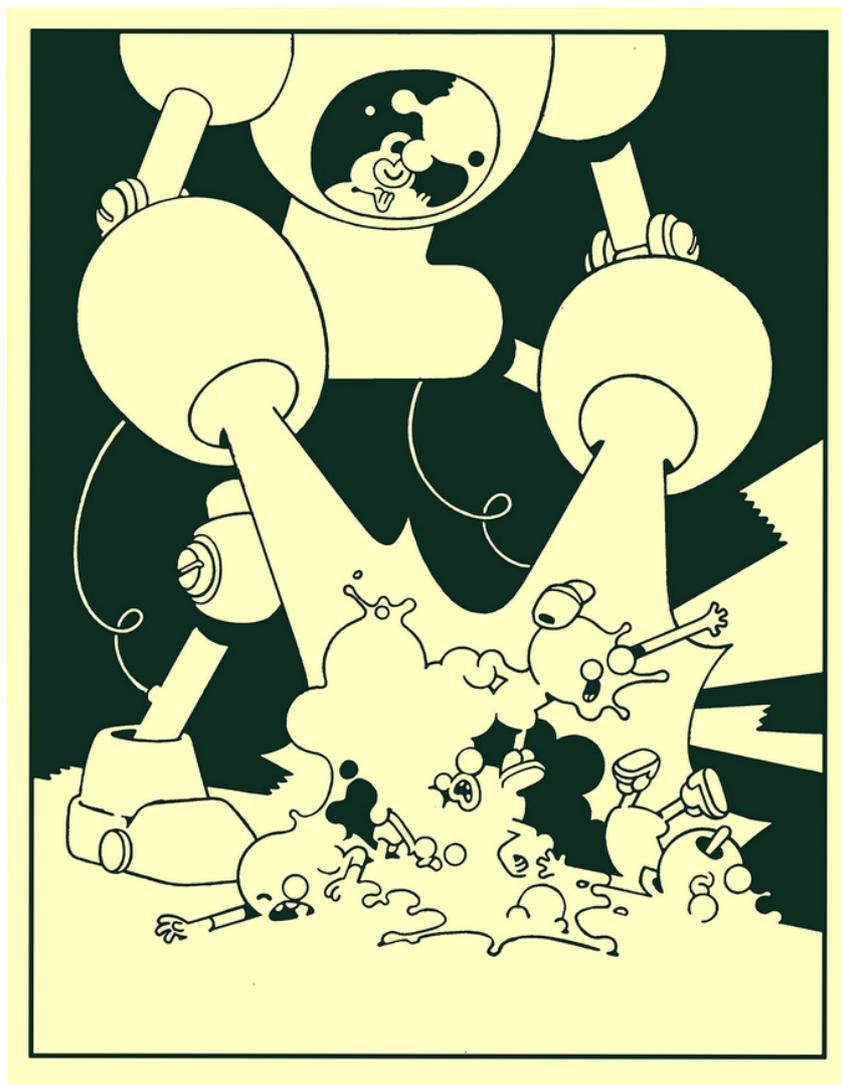


Ahora estamos bajo el estándar de la Novela Gráfica, pero en otro momento y en otra época ¿podrías estar dibujando y contando historias de estos personajes durante varios años? Además, por lo que he visto en tus redes aún no has abandonado por completo el mundo de “Ruido” y estás experimentando con el clásico formato de single panel.

De hecho, espero poder seguir contando historias de estos personajes, o de ese ecosistema, durante muchos años, incluso en el estándar de la novela gráfica. Por esa especie de planitud que mencionábamos antes, pienso que puedo recurrir a ellos en cuanto a lo que representan, y no tanto en cuanto a lo que les haya pasado y cómo eso les afecta. Las viñetas que estuve dibujando en los meses posteriores a la publicación de ‘Ruido’ son un buen ejemplo. De forma más o menos intuitiva veo que una idea que se me ha ocurrido funciona mejor en boca de tal o cual personaje, y con un poco de suerte y bastante paciencia, espero que eso me vaya perfilando sus personalidades. Y seguiré sumando personajes nuevos, está claro, tampoco tiene sentido forzárselo todo a los mismos ni concluir que es suficiente con lo que ya hay.

Ya para terminar esta conversación permíteme que te pregunte si a día de hoy ¿hay otro mundo (cómic) en tu cabeza y otros dibujos en tu mesa de la Mansion des Auteurs? ¿En ellos sigue presente esa combinación de ciencia y proceso de cambio?

¡Por supuesto! Estoy metidísimo en el proceso de un tebeo nuevo por el que desfilan algunas caras conocidas de ‘Ruido’ aunque no tiene nada que ver con él ni alude a ninguna de los eventos ni conceptos desarrollados ahí. Es muy pronto para hablar demasiado de por dónde van los tiros, pero hay como siempre un par de ideas científicas que me sirven para hablar de otras cosas. Estoy disfrutando mucho el proceso de dibujo, y me está ayudando un montón a darle sentido a una pila de pensamientos que se me ha amontonado en los últimos años.



Ruido (o la constante cosmológica)

Por: Pedro Paredes

«La nada es la ausencia de todo lo que "allí podría haber". Es un concepto filosófico, característicamente vago. Sin embargo, el vacío es un concepto físico: es algo observable. No es la nada, y para colmo, no está vacío. Sabemos que el campo de Higgs (un campo cuántico relativista que describe el bosón de Higgs) permea el vacío.»

En julio de 2010, Álvaro de Rújula junto a sus colaboradores Joseph Lykken, Maurizio Pierini, Christopher Rogan, and Maria Spiropulu, escriben el artículo «Higgs boson look-alikes at the LHC» donde proponen un método, gracias al cual, dos años más tarde, el 4 de julio de 2012, en el CERN se descubre el Boson de Higgs.

Para Álvaro de Rújula la relación entre el campo de Higgs y la constante cosmológica es «¡el más interesante enigma cuantificable de todos los tiempos!» ya que «la constante cosmológica es la interpretación más sencilla de una observación: la densidad de energía del vacío no es nula, no es 0 como se llegó a pensar» Esta se puede medir a través de telescopios, en ese caso «equivale a la masa-energía ($E = m c^2$) de tres o cuatro átomos de hidrógeno por metro cúbico» pero «el valor ingenuamente estimado de la densidad de energía en el vacío del campo de Higgs es muchas órdenes de magnitud superior que la medida de la constante cosmológica [...] Es un serio enigma»

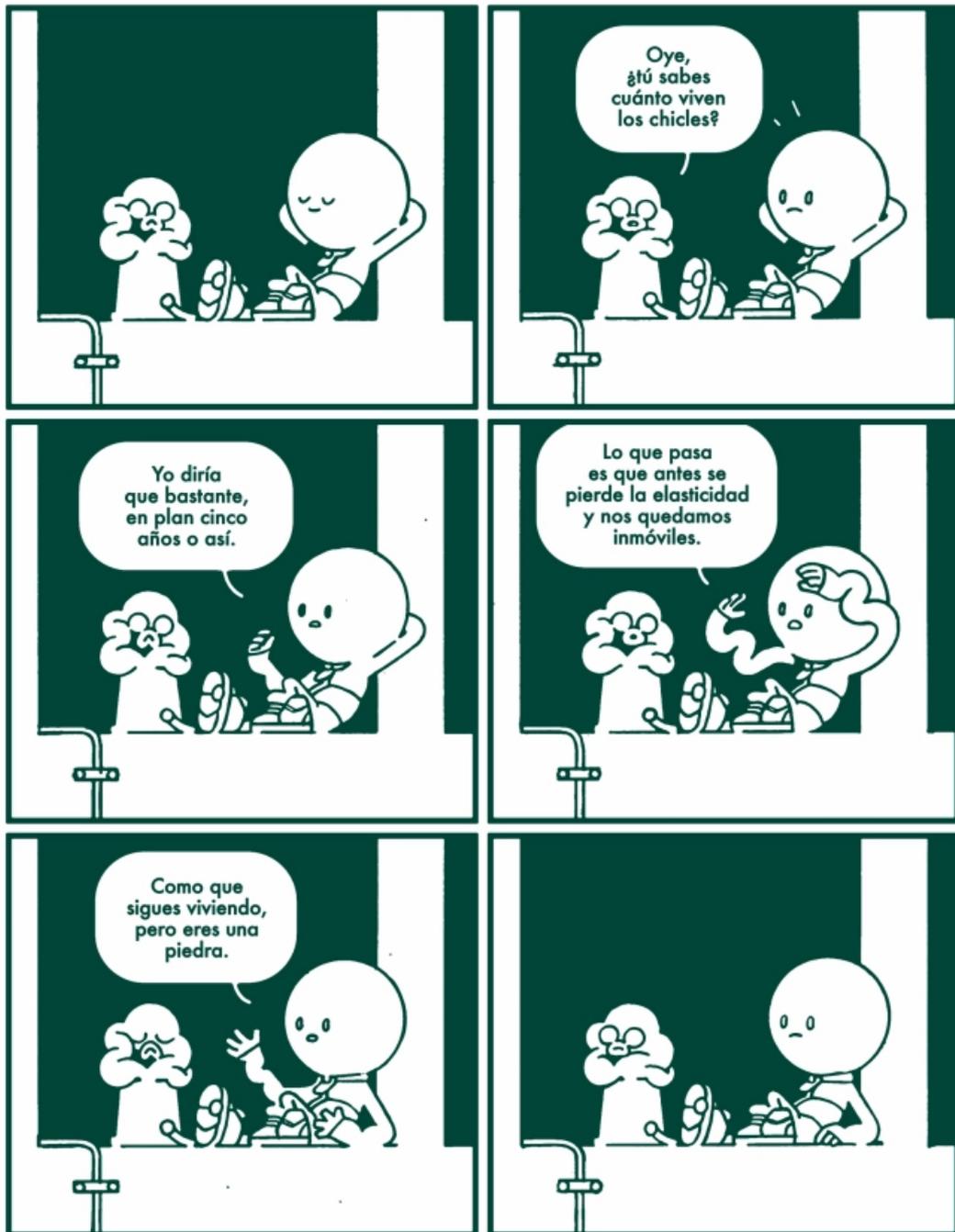
Tras esta ligera introducción pasemos a escribir sobre *Ruido* y una buena manera es escuchando el [Echoes Parte 1 de Pink Floyd](#).

Con *Ruido*, Antonio Hitos hace suya la siguiente respuesta de Álvaro de Rújula «si el Big Bang es un fenómeno repetitivo en un universo que se hincha y deshincha sucesivamente, tiene sentido preguntarse que hubo antes. Pero si es algo que sucedió una sola vez, no lo tiene. Ambas posibilidades son compatibles con todo aquello que sabemos 'a ciencia cierta'.» Y lo representa, no solo a través del cartoon, sino a través del lenguaje propio del cómic.

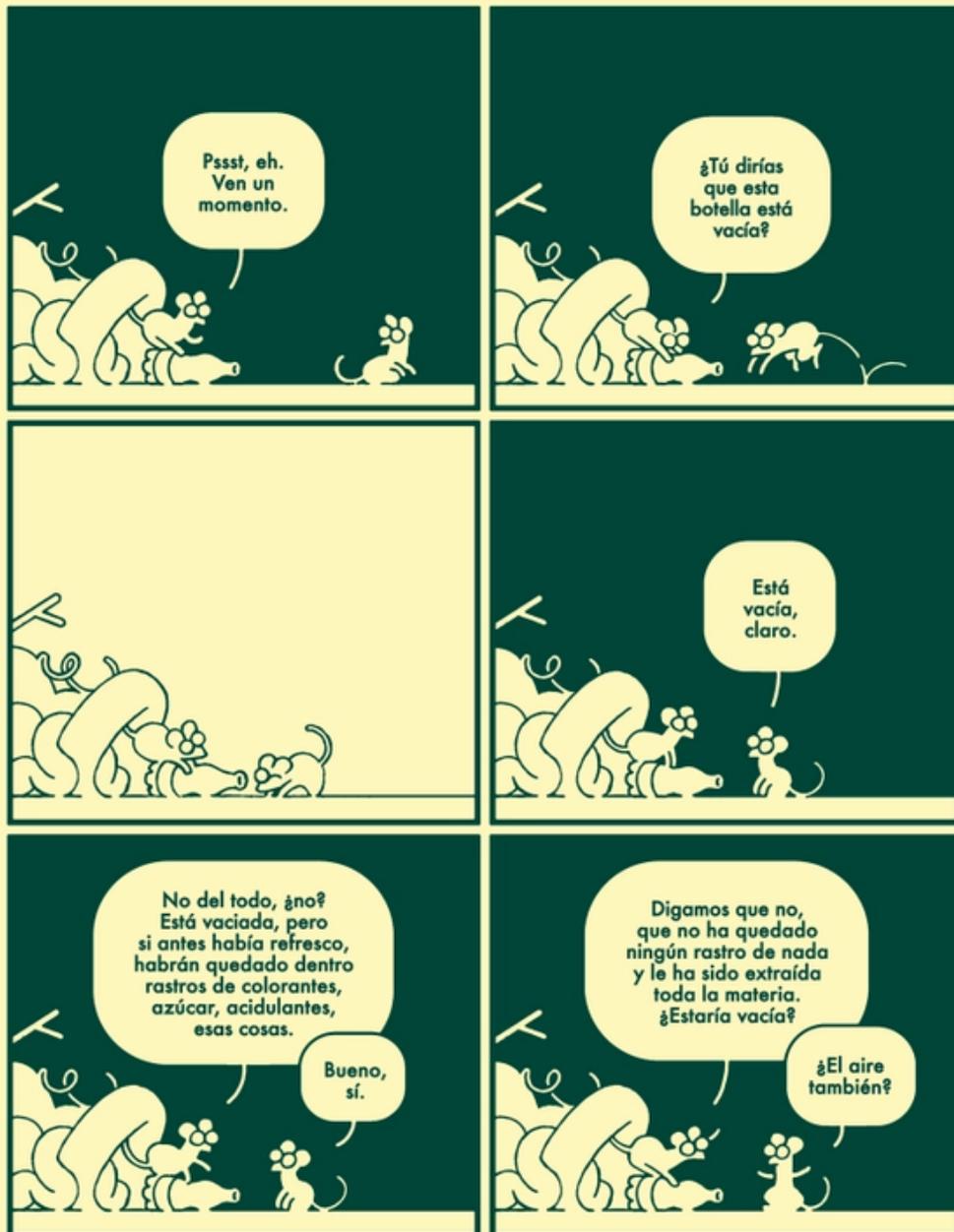
Qué mejor para hablar de la expansión acelerada y exponencial del universo que poner como base el segundo mejor comic strip de todos los tiempos. En Peanuts Schulz planteaba diferentes cuestiones o simplemente gags en tiras que eran protagonizadas por diferentes personajes: Charlie Brown, Snoopy, Lucy, Schroeder, Linus...

Y del mismo modo lo hace Hitos, donde a través de la «trama central» presenta diversas situaciones que les sucede a una serie de personajes:

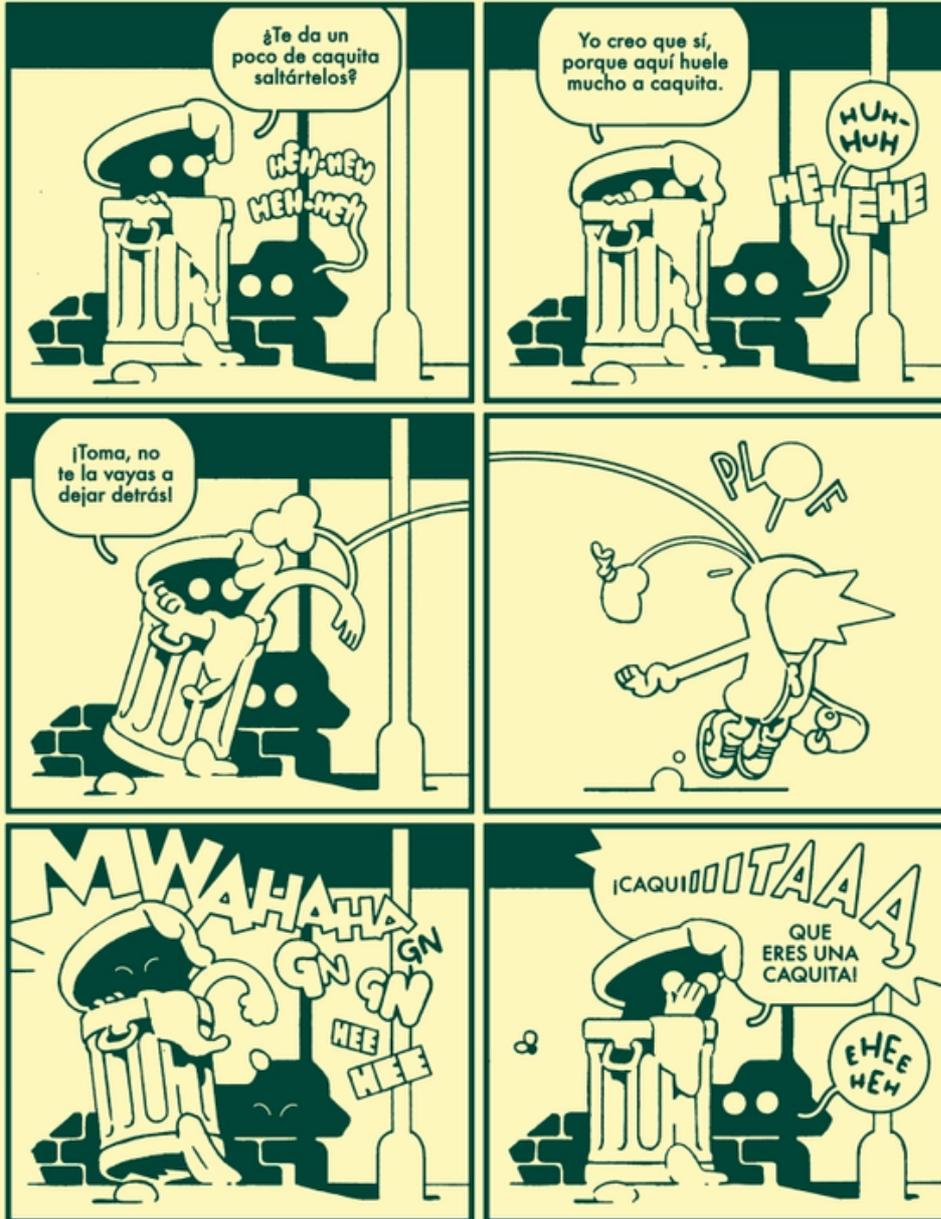
- Dos chicles antropomórficos: Al modo de Finn el humano y Jack el perro, ofrecen un cariz cómico al tiempo que presentan cuestiones existenciales.



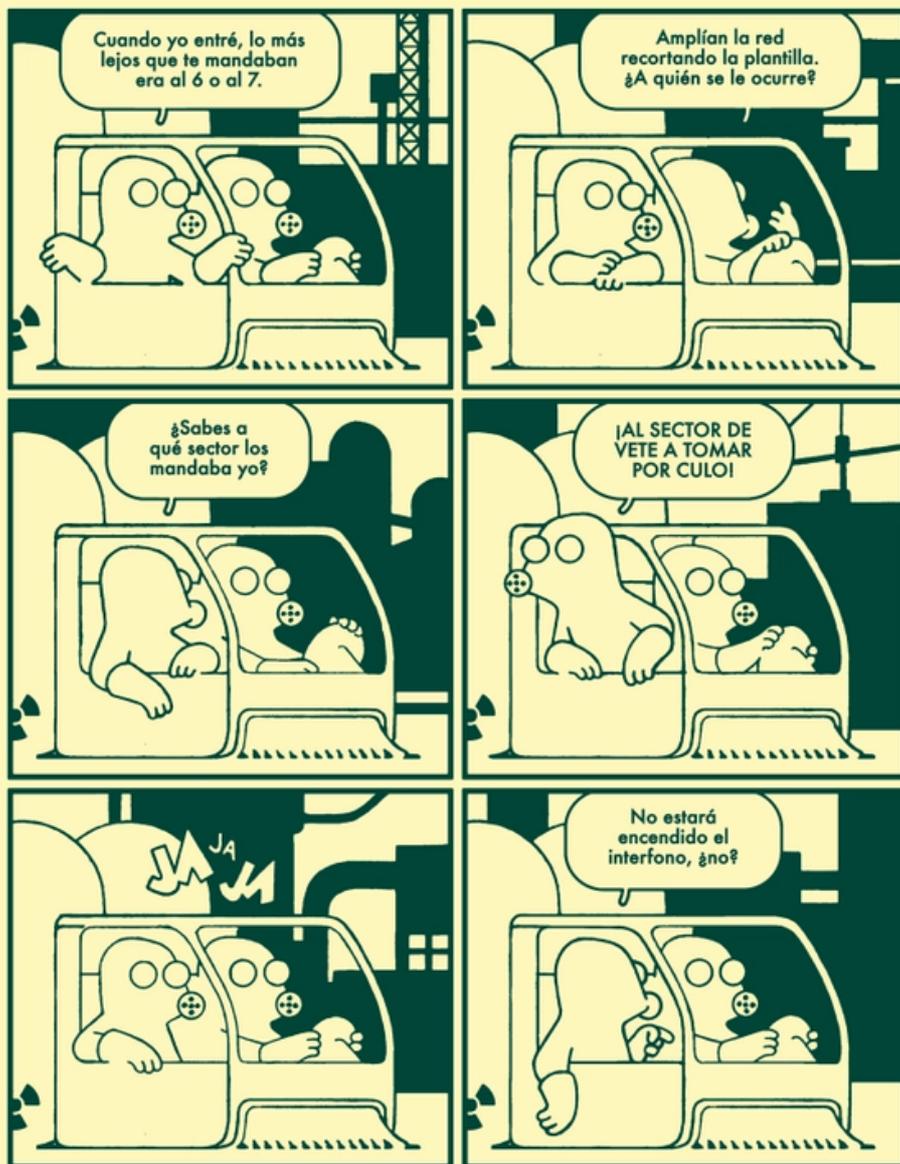
· Dos ratas: planteando conceptos físicos sobre la no existencia del vacío



·Dos habitantes del cubo de basura: que representan gran parte del desahogo cómico del tebeo.



- Dos trabajadores del servicio de limpieza de basura radiactiva, críticos con la empresa.



- El Skater: siempre en movimiento (siempre expandiéndose) que ha de enfrentarse un par de veces con el ataque de los ovnis de los «alienígenas» y huir otras veces de la policía.



Del mismo modo que Schulz, a través de la identidad de *The Flying Ace* de Snoppy narra su propia experiencia en Europa durante la 2ª Guerra Mundial, y mediante Schroeder representaba su obsesión, su pasión y su dedicación al comic strip y a sus personajes creados (¡Beethoven es Herriman!) Antonio Hitos, con el skater, simboliza la constante expansión del universo.

¿Qué encarna el lanzamiento del ladrillo de Ignazt a Krazy Kat? ¿Amor? ¿Transgresión? ¿el enfrentamiento entre el individuo y el ideal? ¿la conciencia dual de los afroamericanos? Y en este sentido ¿qué es la explosión de una pompa de un chicle o la caída de un Objeto Volador No Identificado? ¡El Big Bang! Pero aún a pesar de la trascendencia de la cuestión, Hitos los muestra como un gag de slapstick que produce risas.



8

Pero mas allá de la cuestión central que se trata en *Ruido*, lo importante es la cuestión formal, los recursos empleados, el ritmo y como todos los elementos combinados se ajustan de manera perfecta. No es casual que las páginas iniciales y las finales sean blancas y el resto color sepia, ni que las dos páginas que siguen a la definición de una ley de la termodinámica muestre la misma secuencia con leves variaciones en cada una de las viñetas, ni como la última viñeta cada una de estas tres secuencias presente un «ser» bajo la alcantarilla que intenta atrapar al Skater, ni que en la tercera ocasión lo que sale de la alcantarilla sea el OVNI, ni que todo se ralentice cuando el monopatín es roto, ni la simetría que acontece entre las paginas primeras del Skater y sus últimas, previas a la coda que tienen que ver con las siguientes palabras de Álvaro de Rújula.

«Érase una vez había tanta materia como antimateria. Este estado inicial evolucionó de tal modo que se generó una pizca más de materia que de antimateria. Después de que se aniquilasen entre sí, sólo sobrevivió esa pizca. Todo ello de modo natural y sin que interviniera una varita mágica.»

Antes de terminar y llegados a este punto de «un fenómeno repetitivo en un universo que se hincha y deshincha sucesivamente» pinchemos la canción [STAY de Hans Zimmer](#). En *Ruido* tiene una gran importancia las onomatopeyas como elemento narrativo, como una pieza más que se conjuga con el resto que componen la viñeta, no se sienta nunca ajena, externa ni decorativa.



11

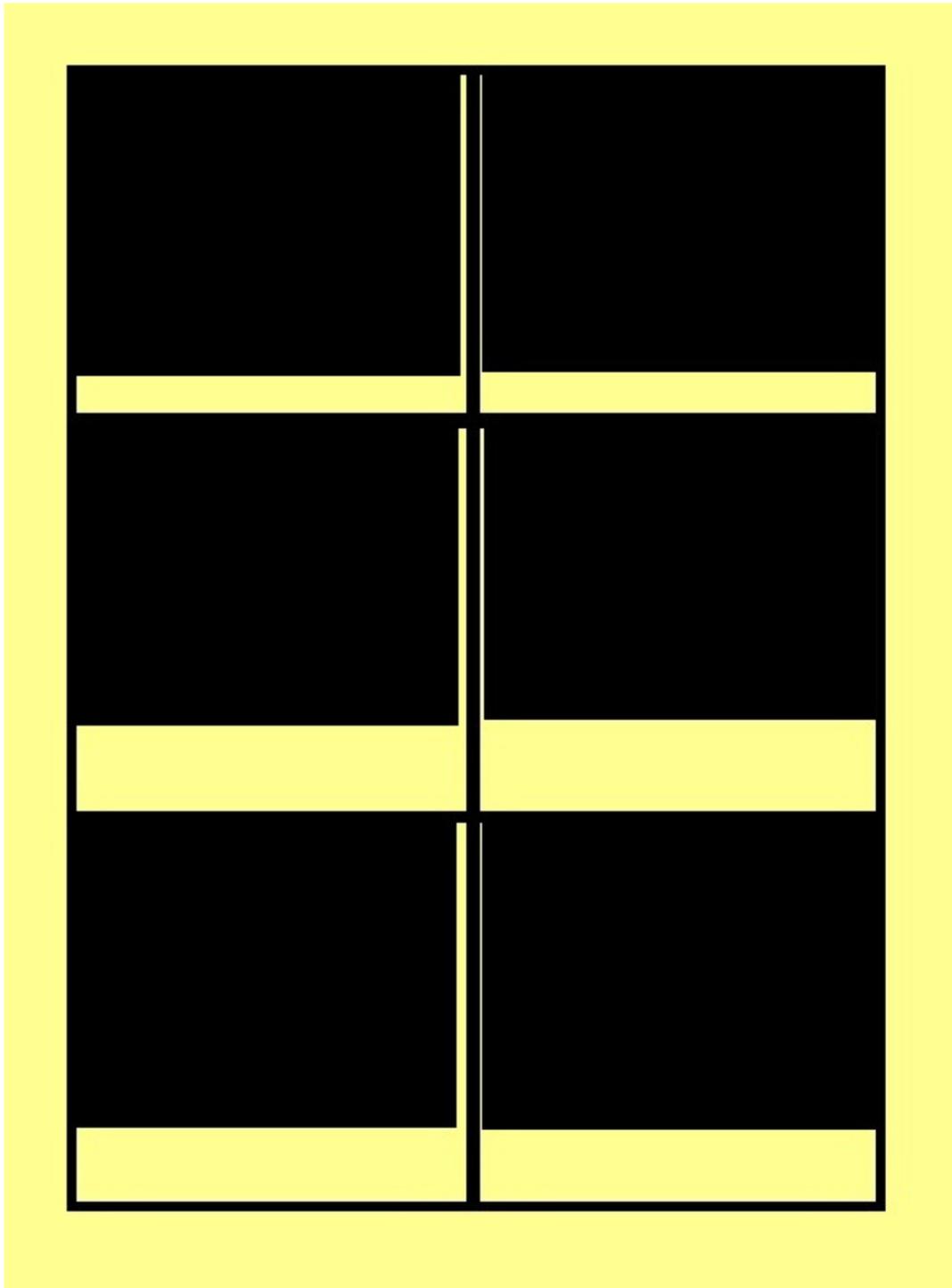
Materia y Antimateria. Vacío que es un (no) Vacío, un cómic que parece entintando y no lo esta, un cómic que patina sobre la física teórica pero se mete por las tuberías del comic strip, un cómic que presenta las definiciones de las 3 Leyes de la Termodinámica pero donde te descojonas con los seres que viven en los cubos de la basura.

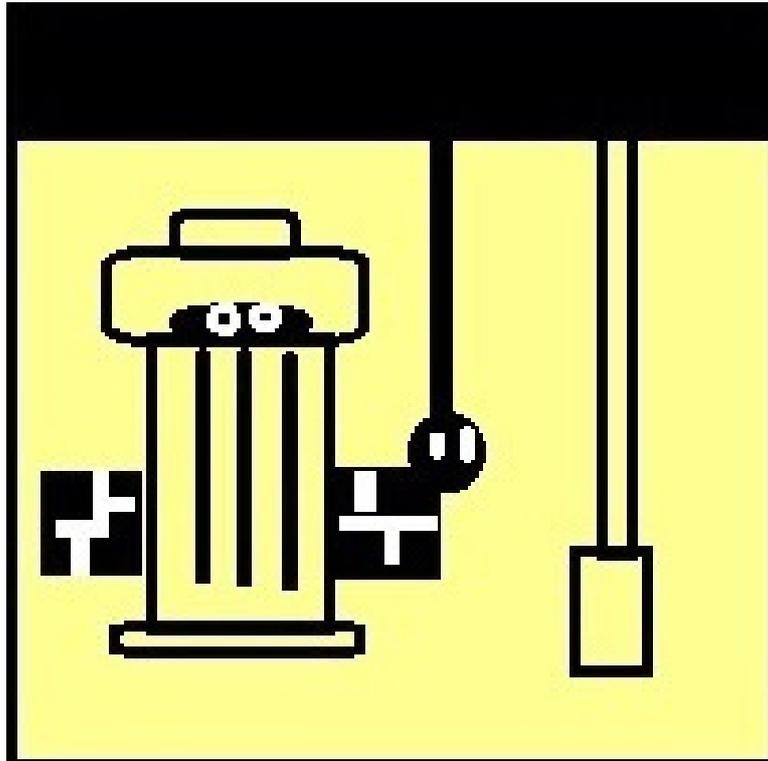
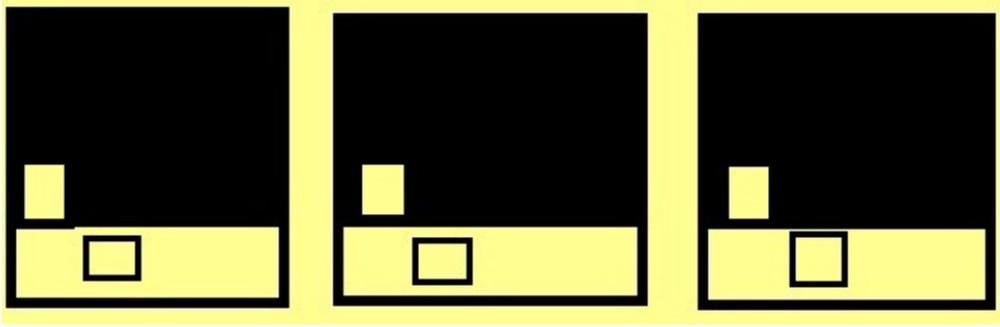
Para mí, Ruido es un hito del cómic publicado en el siglo XXI. Un cómic que leer y releer, y analizar una y otra vez.

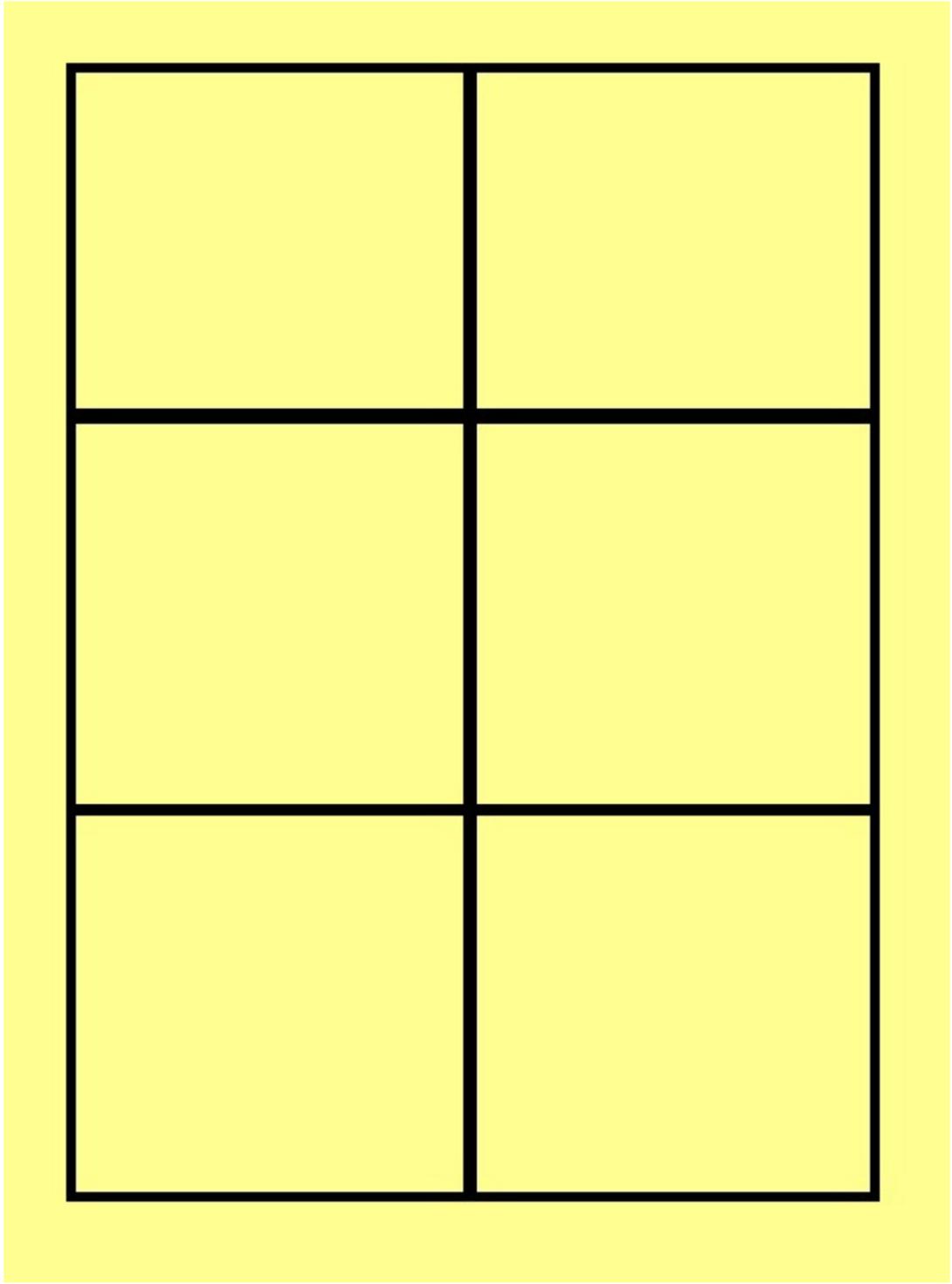
Minus Ruido

Por: Pedro Paredes

Minus Ruido es el resultado de un estudio de la estructura del cómic Ruido de Antonio Hitos. Es una especie de radiografía con la que llegamos a los cimientos que sustentan todo lo demás, a los que Antonio Hitos posteriormente va añadiendo con delicadeza y reflexión el resto de capas y recursos que componen la novela gráfica de Ruido. Es llevando Ruido a su mínima expresión, a su versión más básica, cuando se descubre que es ahí donde reside la fuerza que emana este cómic tan especial.







Ruido.

Antonio Hitos

ASTIBERRI

Ruido.

2023 Antonio Hitos

**2023 Astiberri Ediciones para la presente edición
Colección Sillón Orejero**

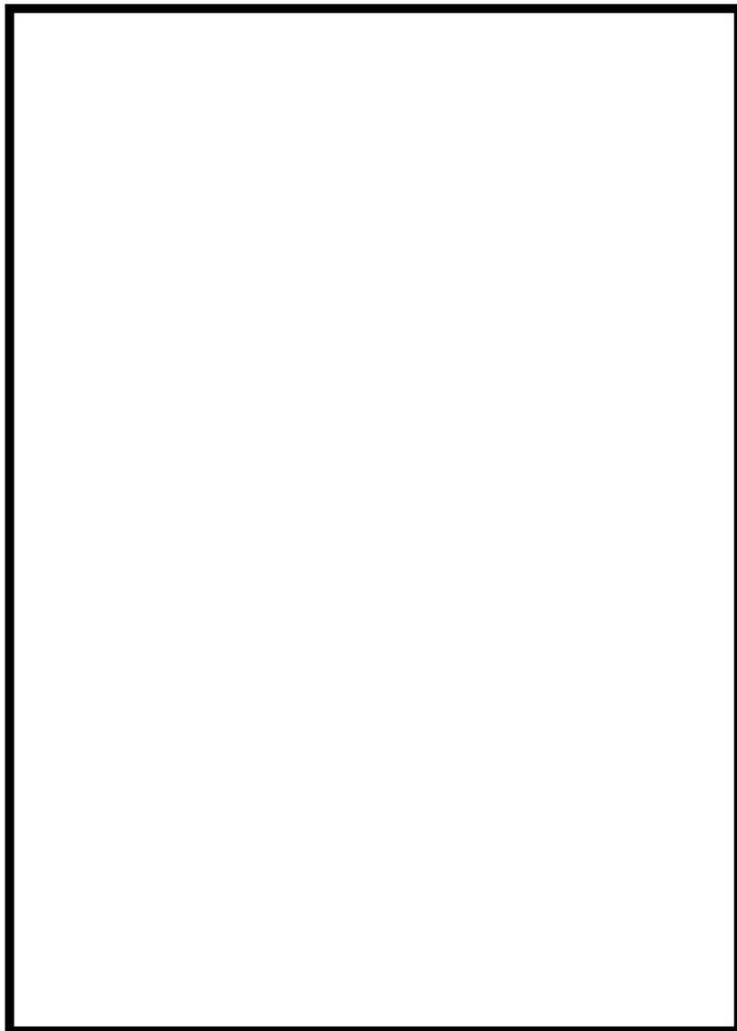
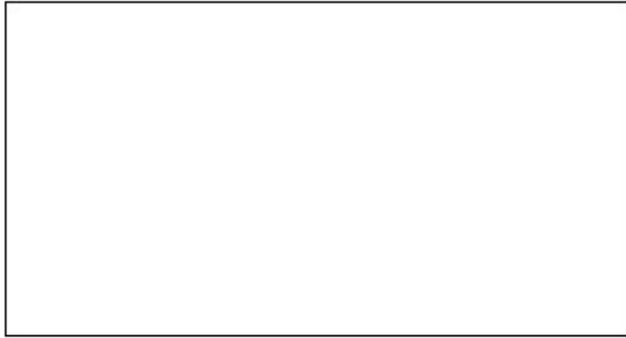
Diseño: Antonio Hitos

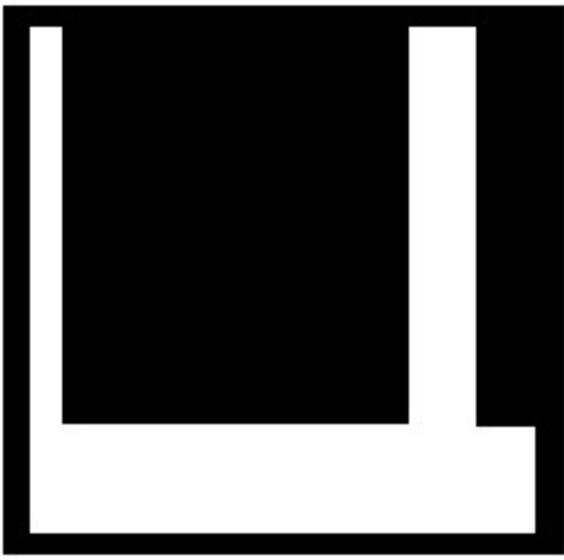
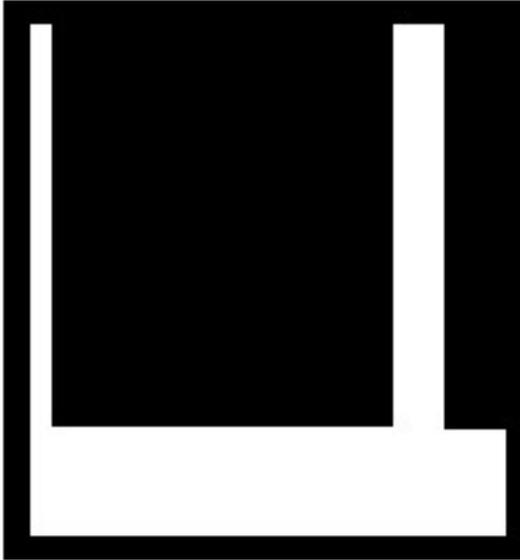
Maquetación: Antonio Hitos y Alba Diethelm

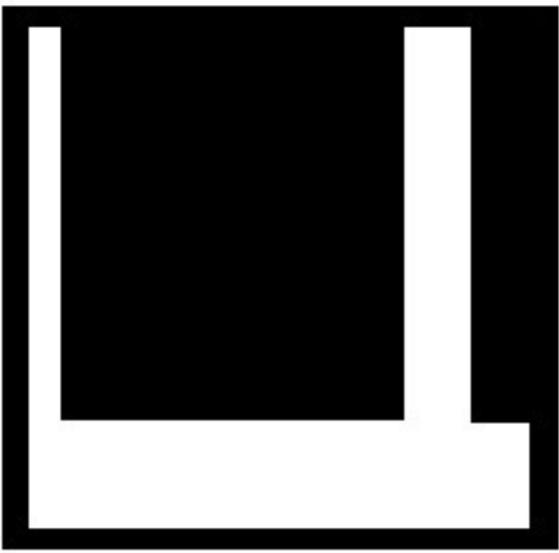
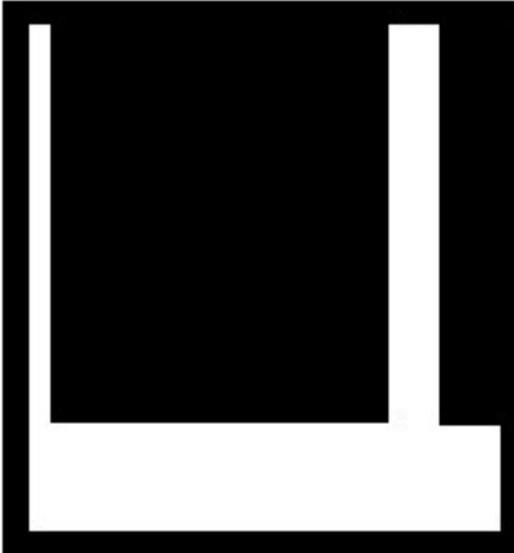
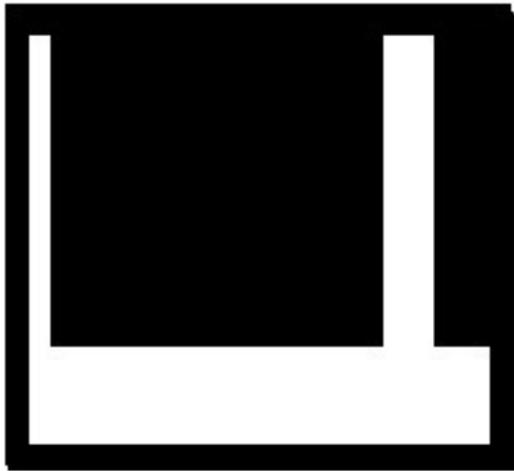
Corrección: Soraya Pollo

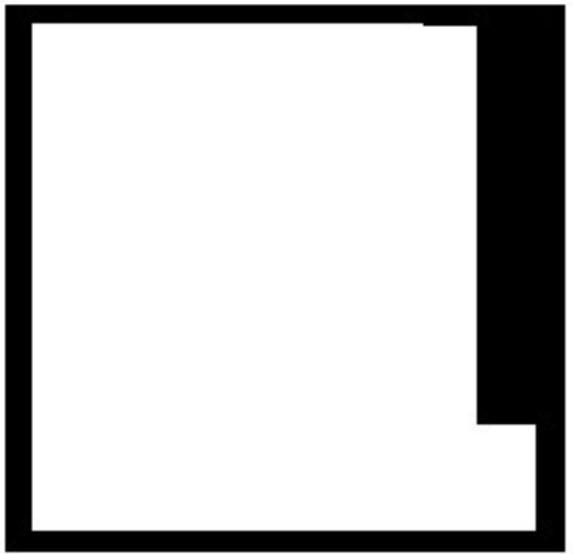
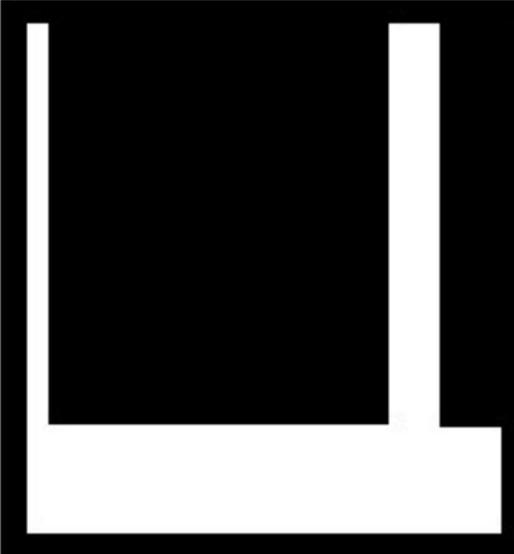
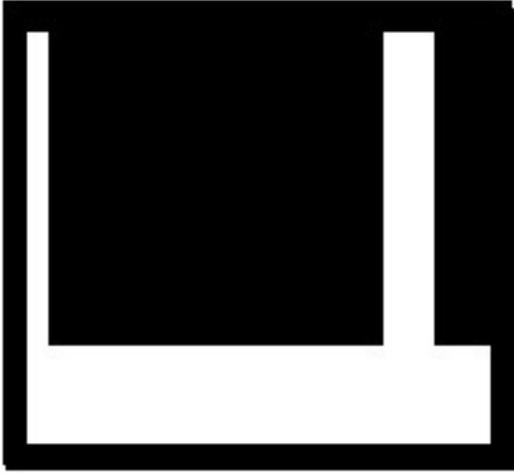
Edición: Javier Zalbidegoitia

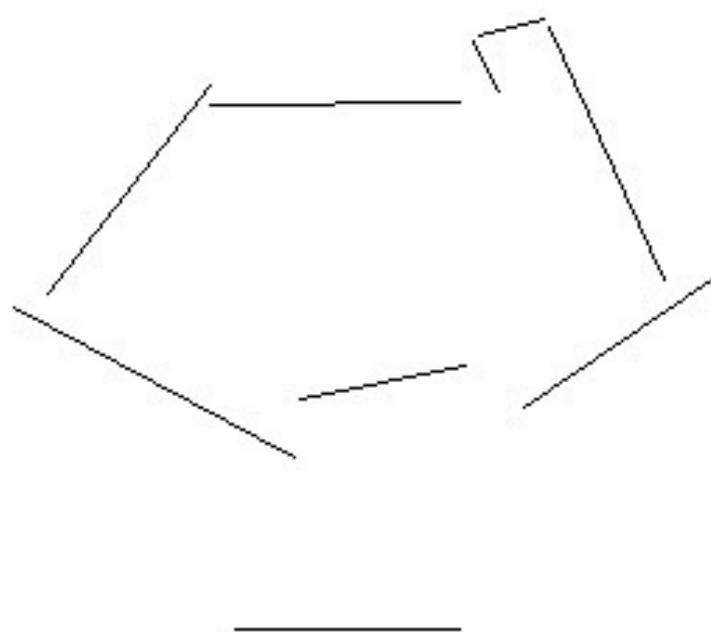
**Este proyecto ha contado con el apoyo de Acción Cultural
Española (AC/E) , la Gite Internationale de la Bande Dessinée et
de l'Image y el Institut Français de España**

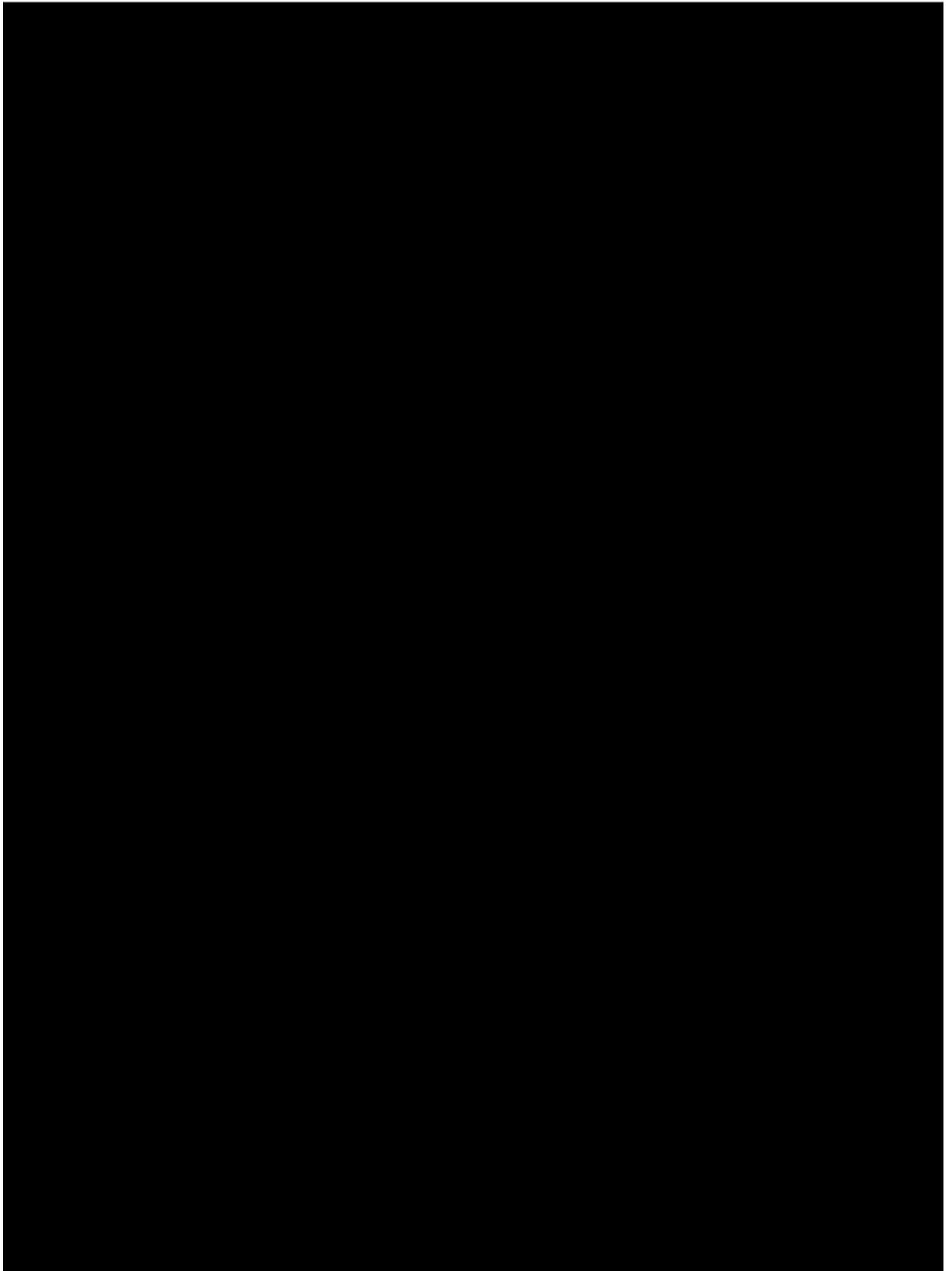








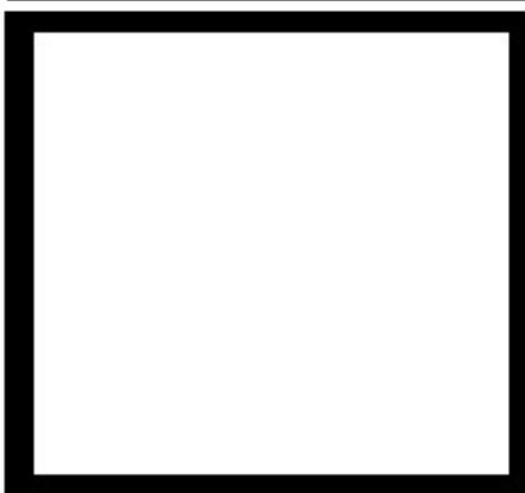
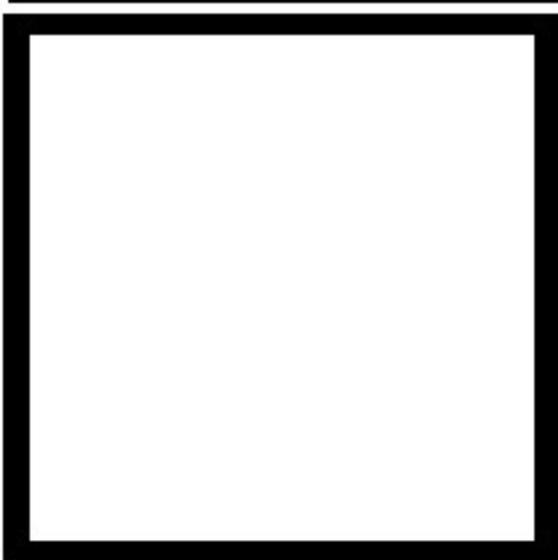
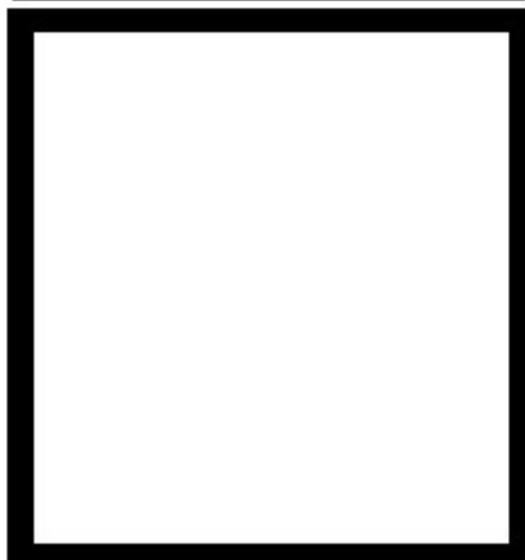
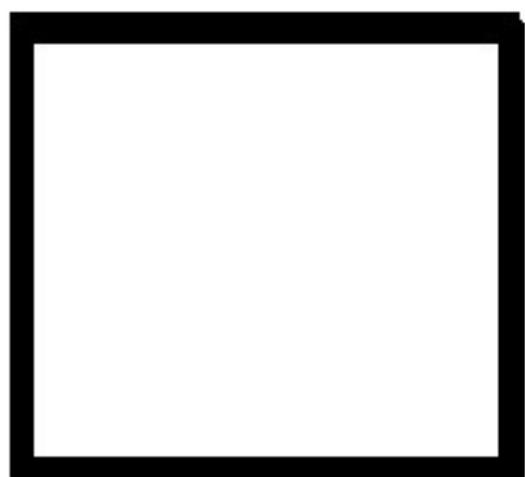


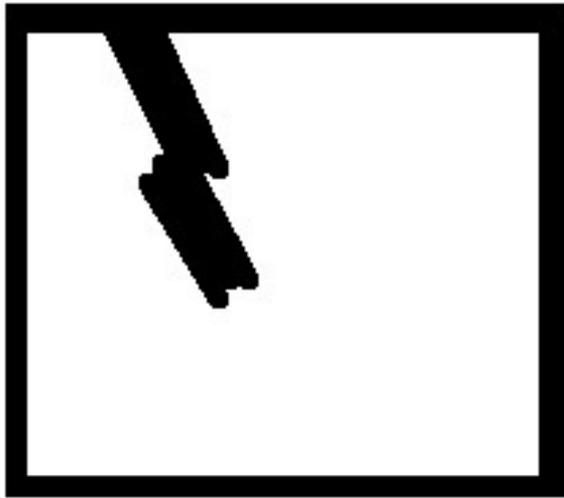
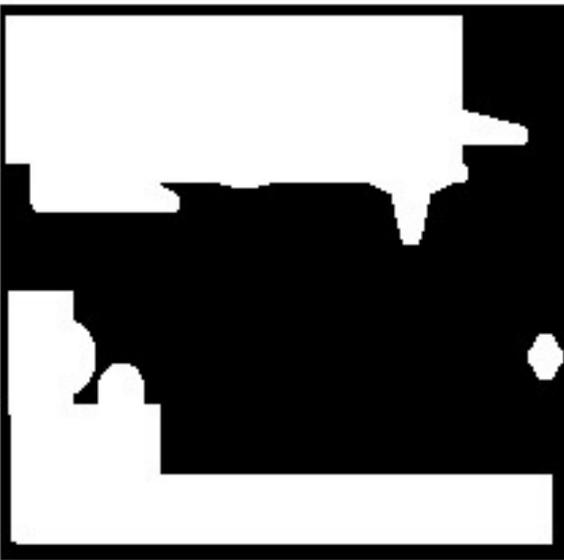
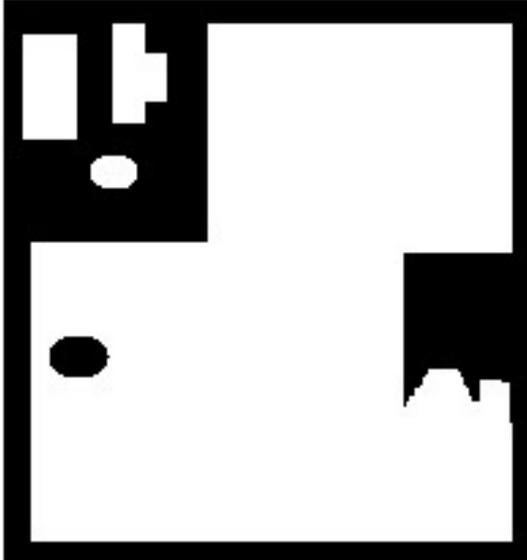


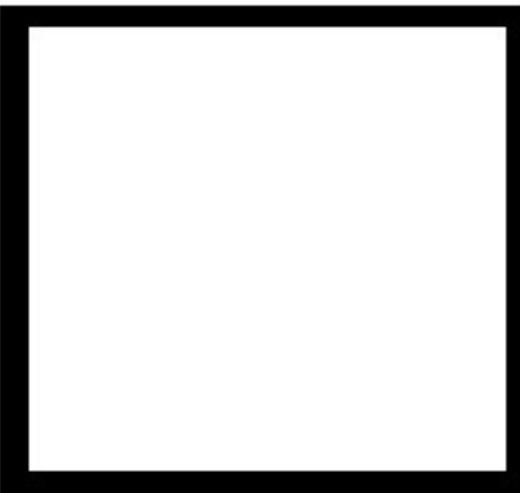
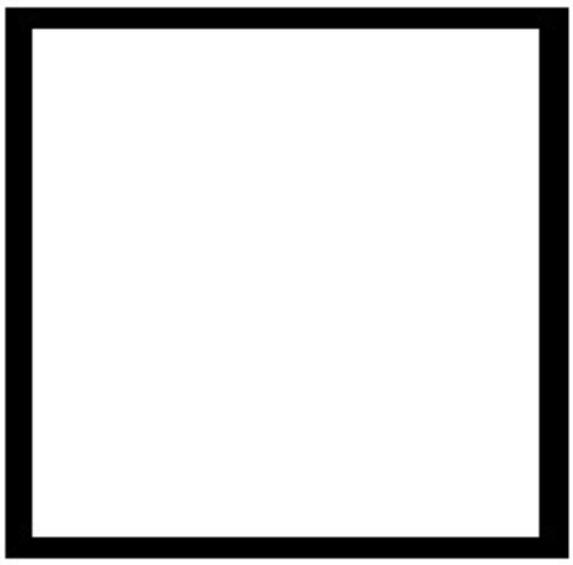
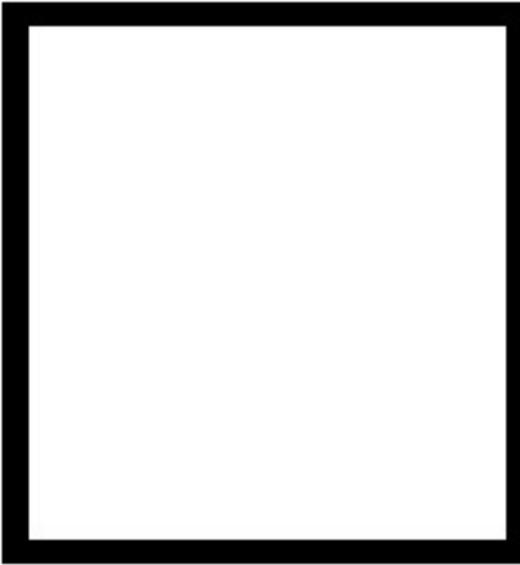
Ruido.

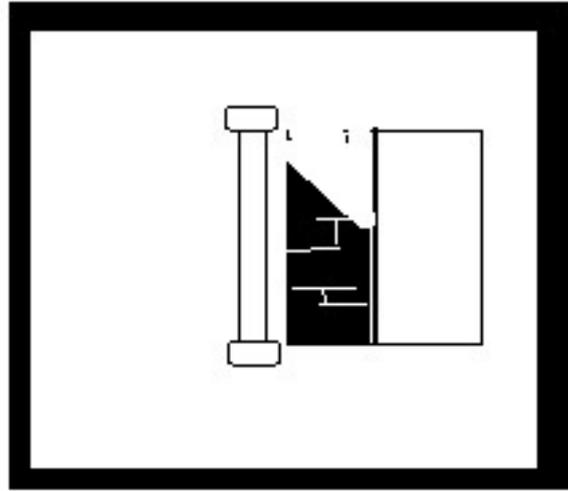
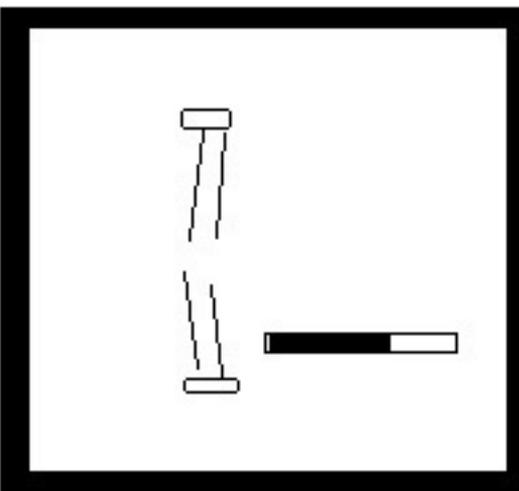
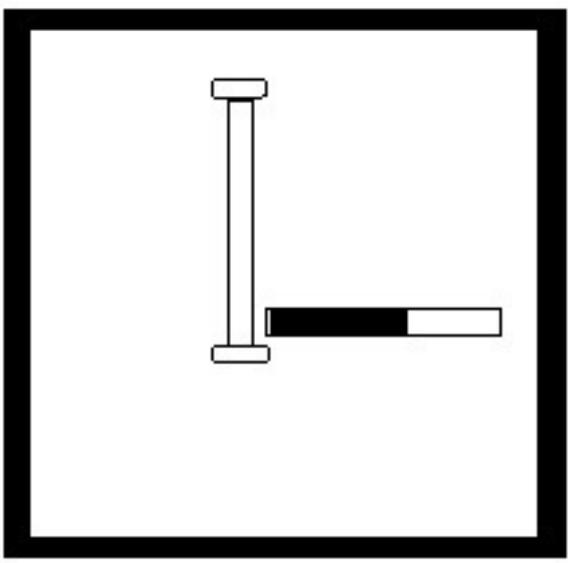
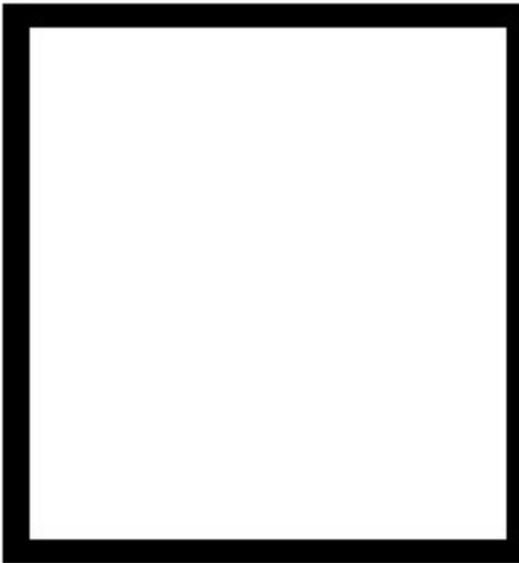
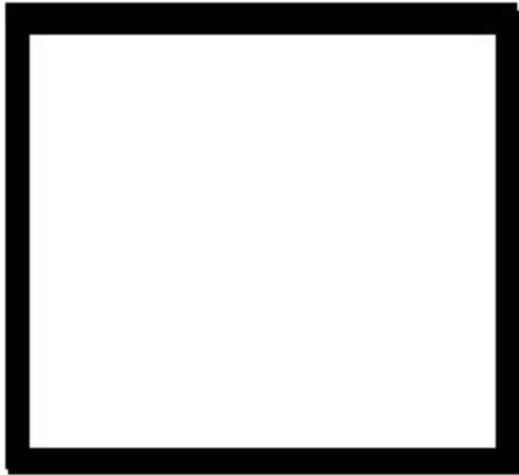
Antonio Hitos

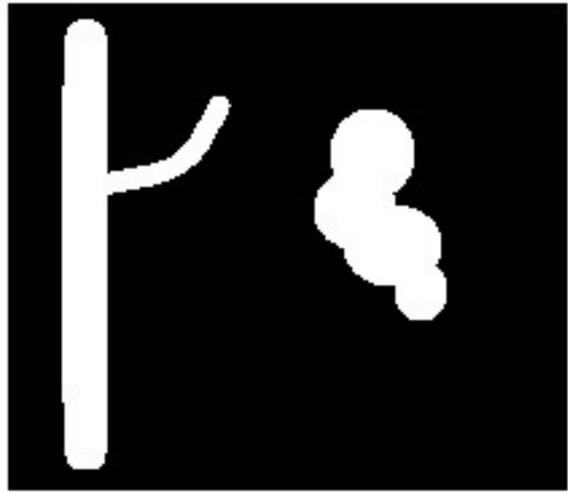
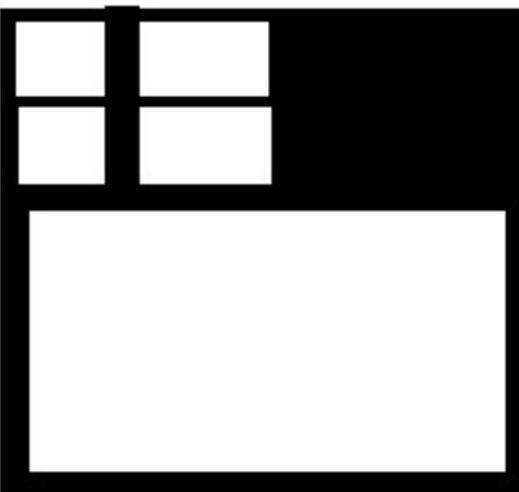
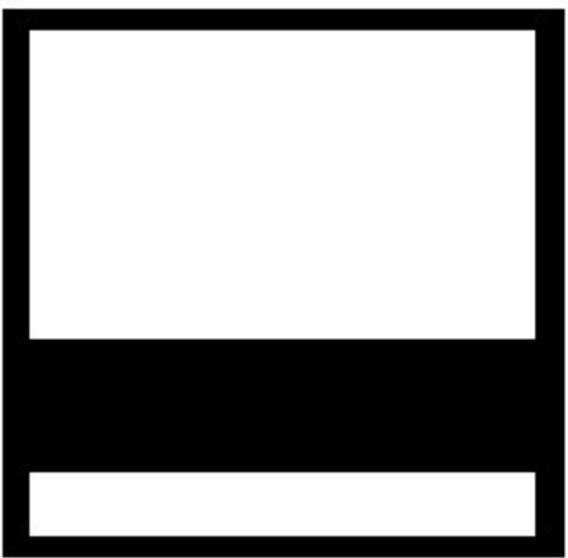
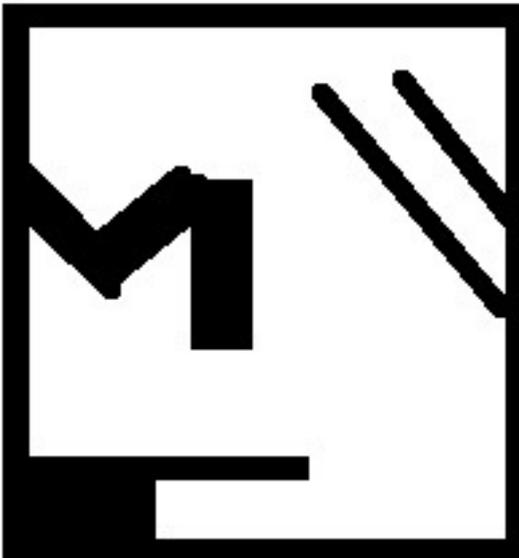
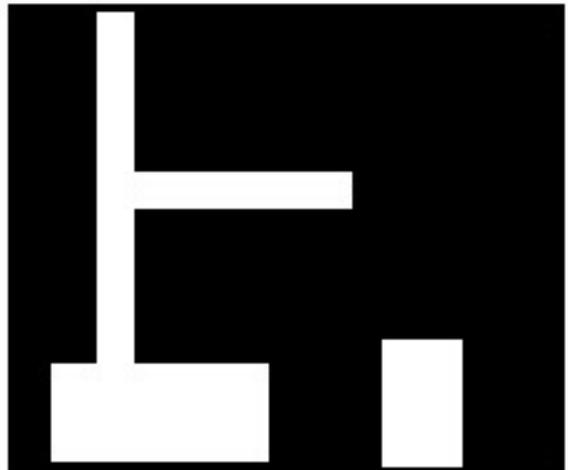
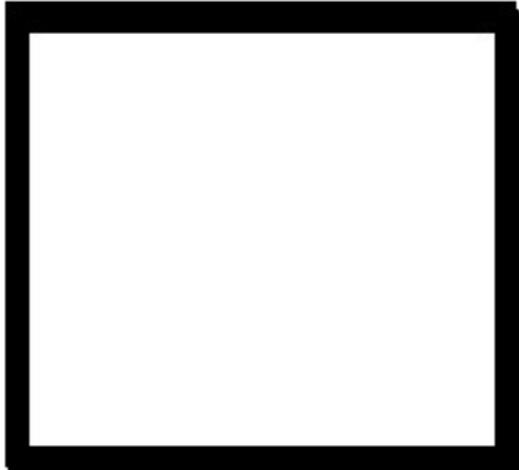
ASTIBERRI

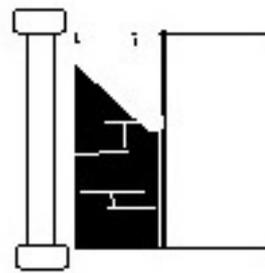


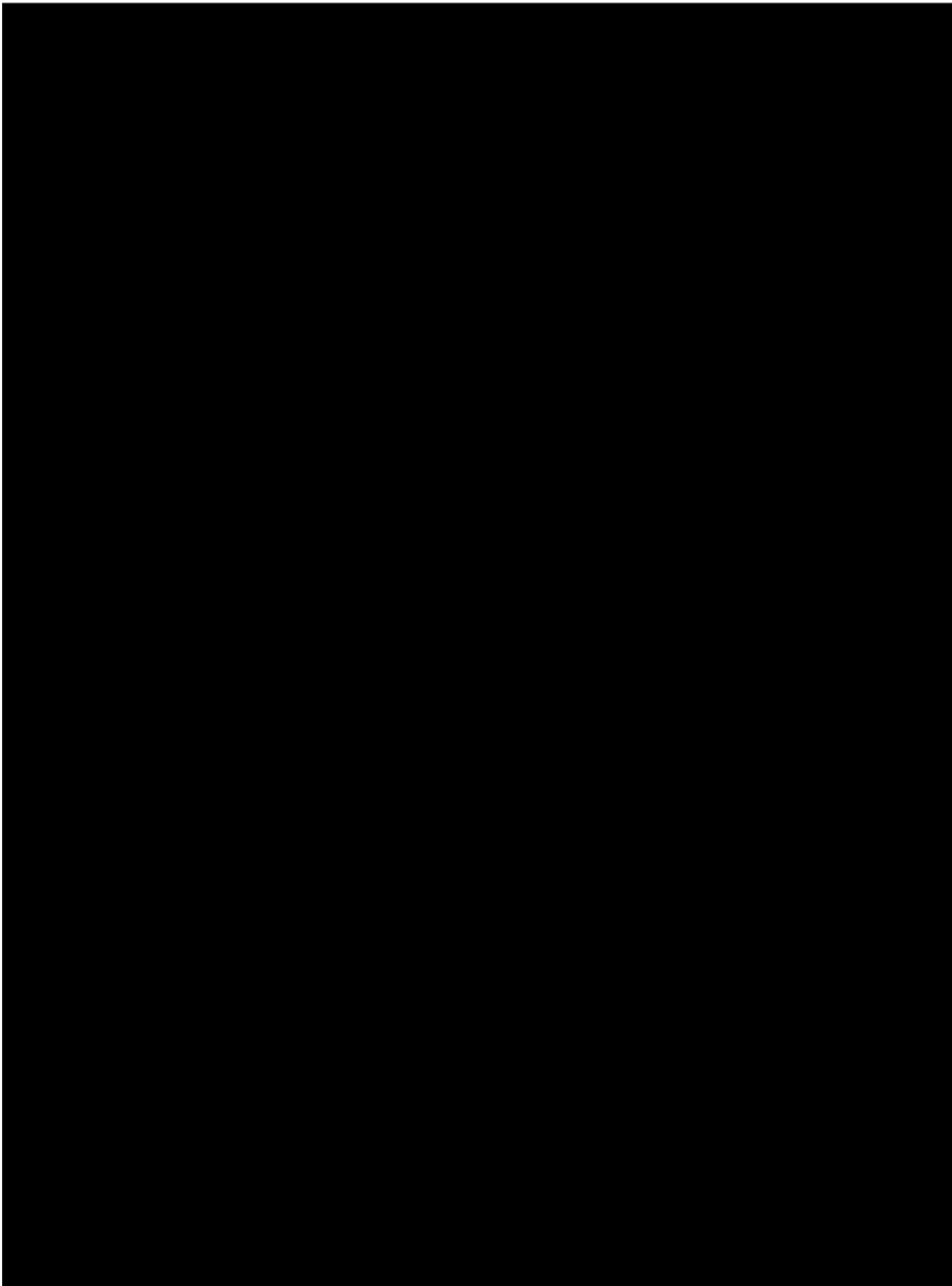






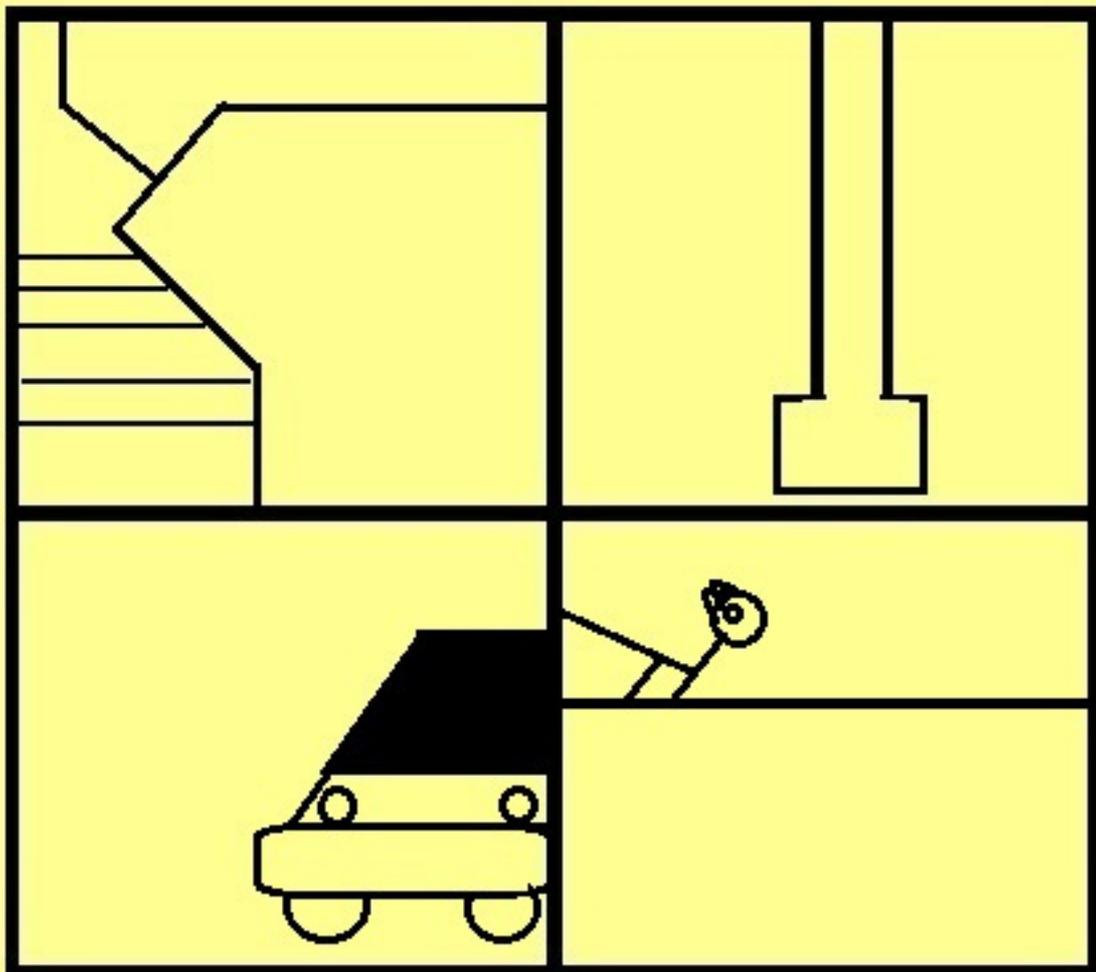


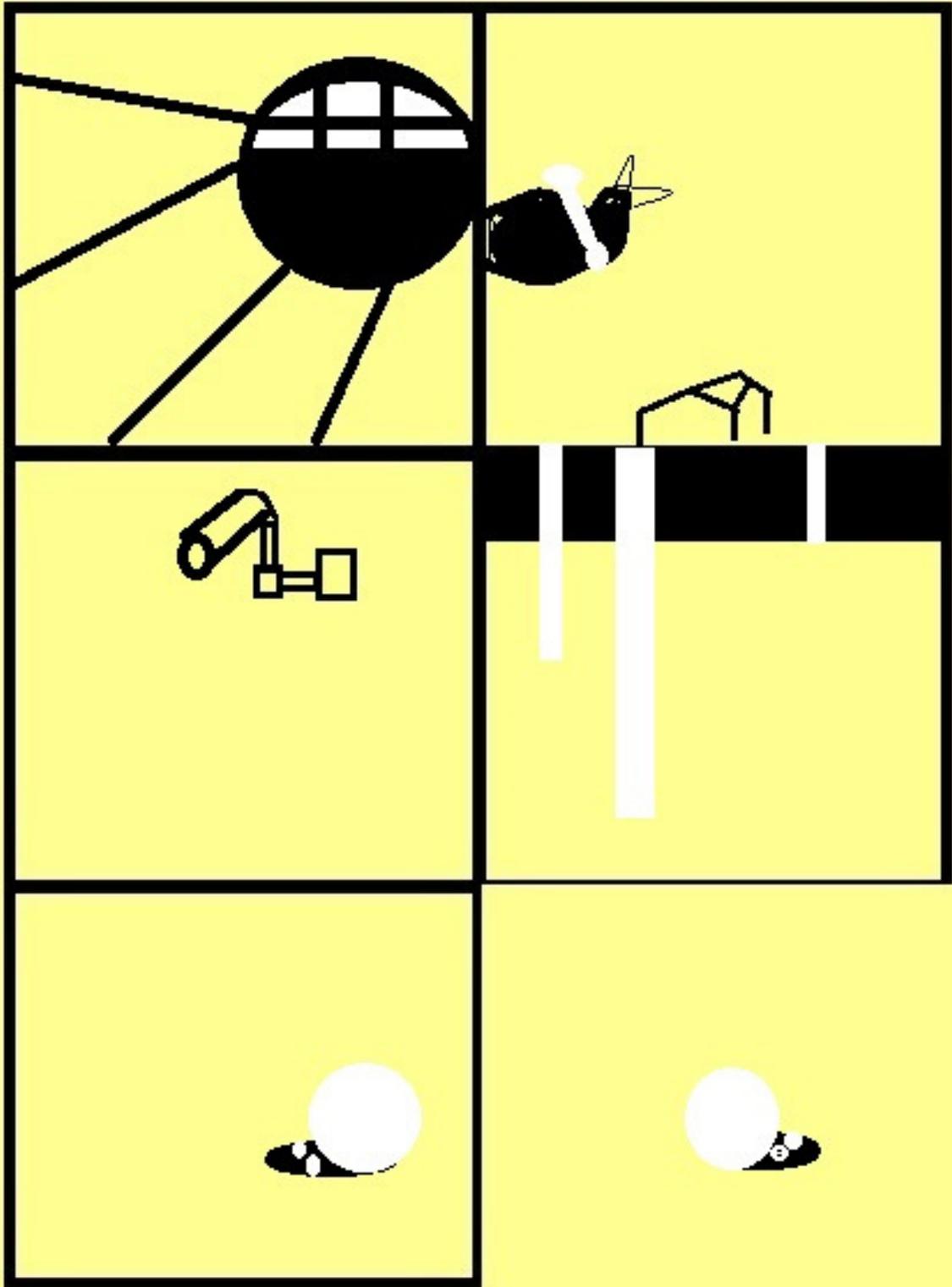


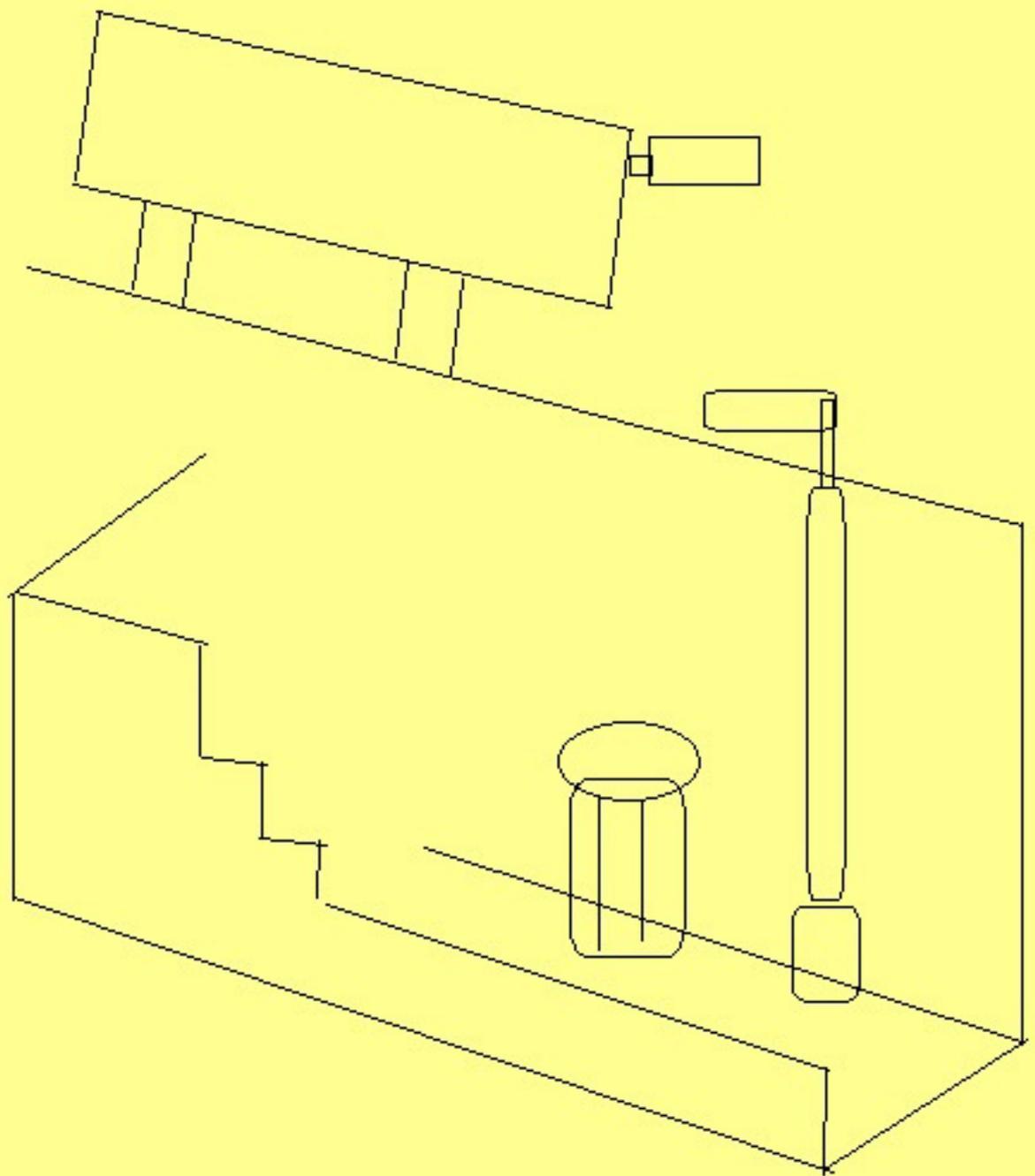


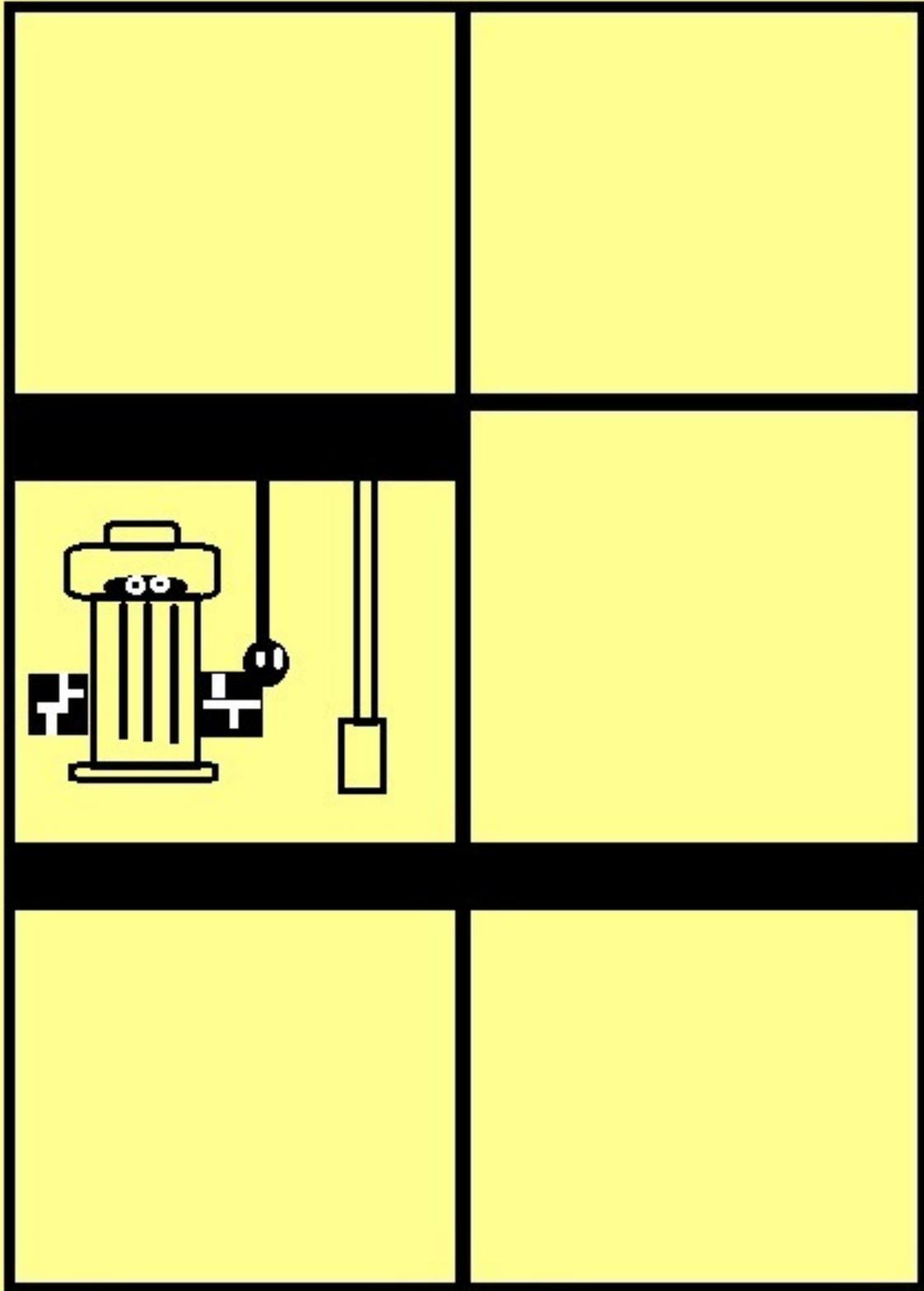
TERCERA LEY DE LA TERMODINÁMICA

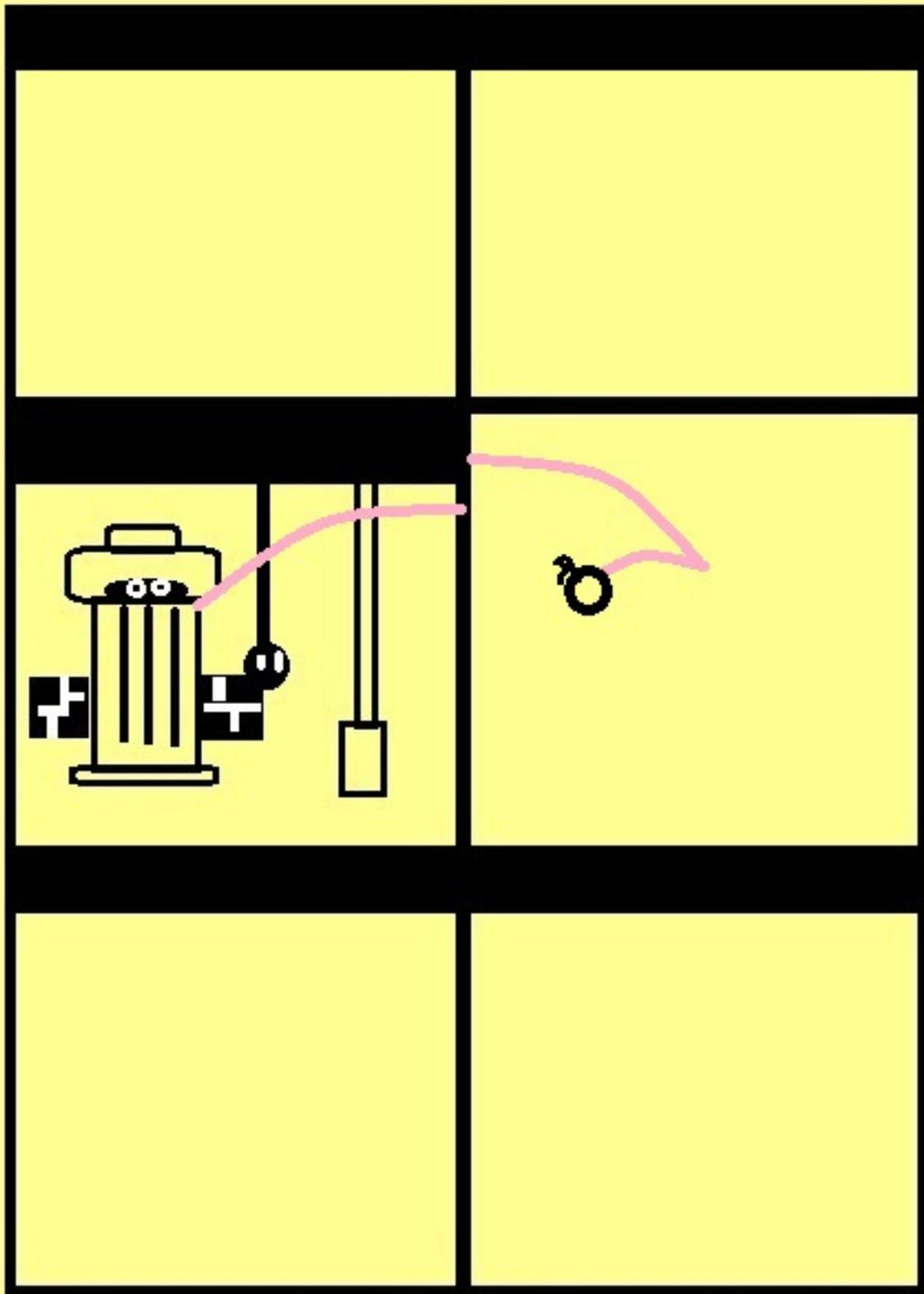
La palabra Ruido se diluye

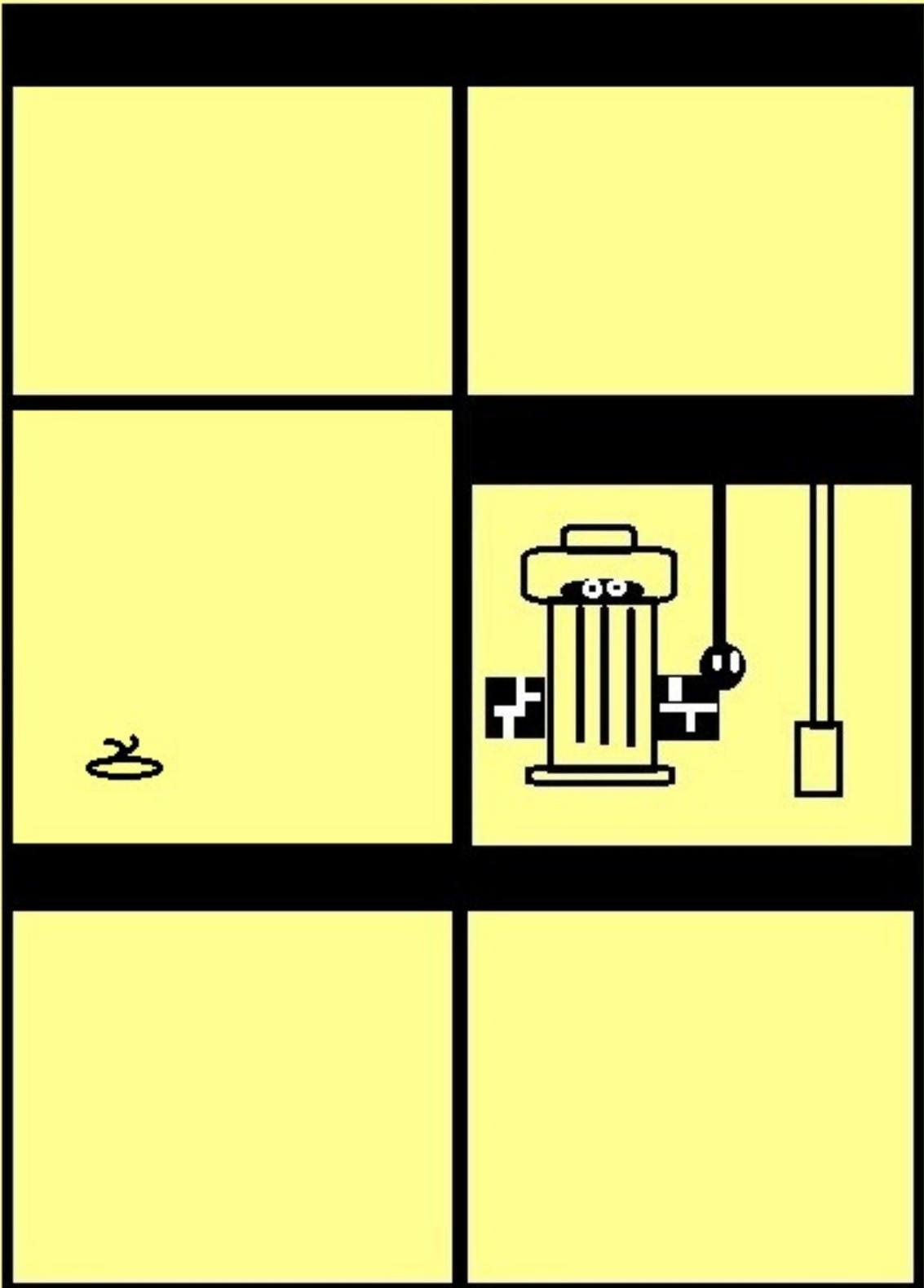


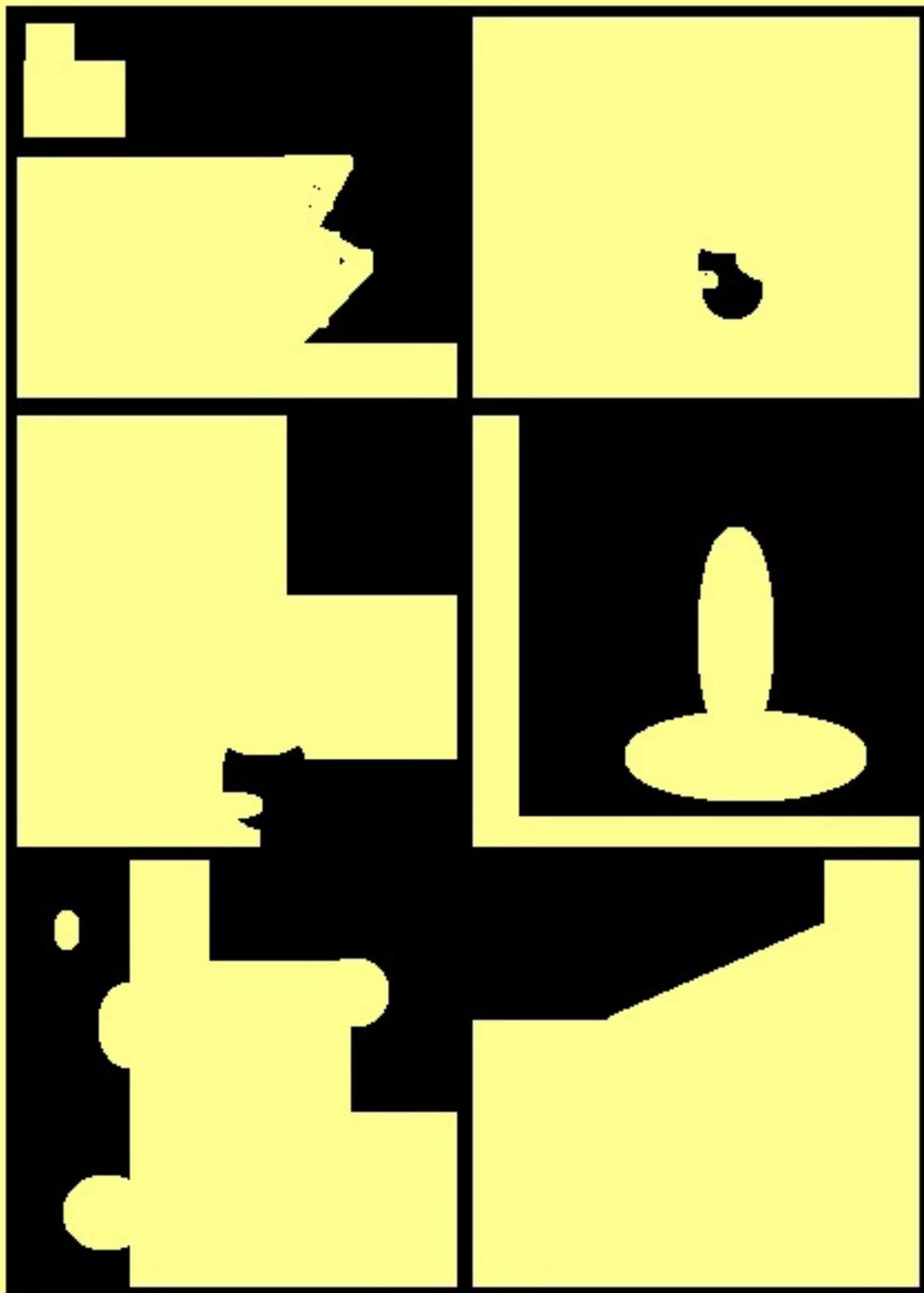


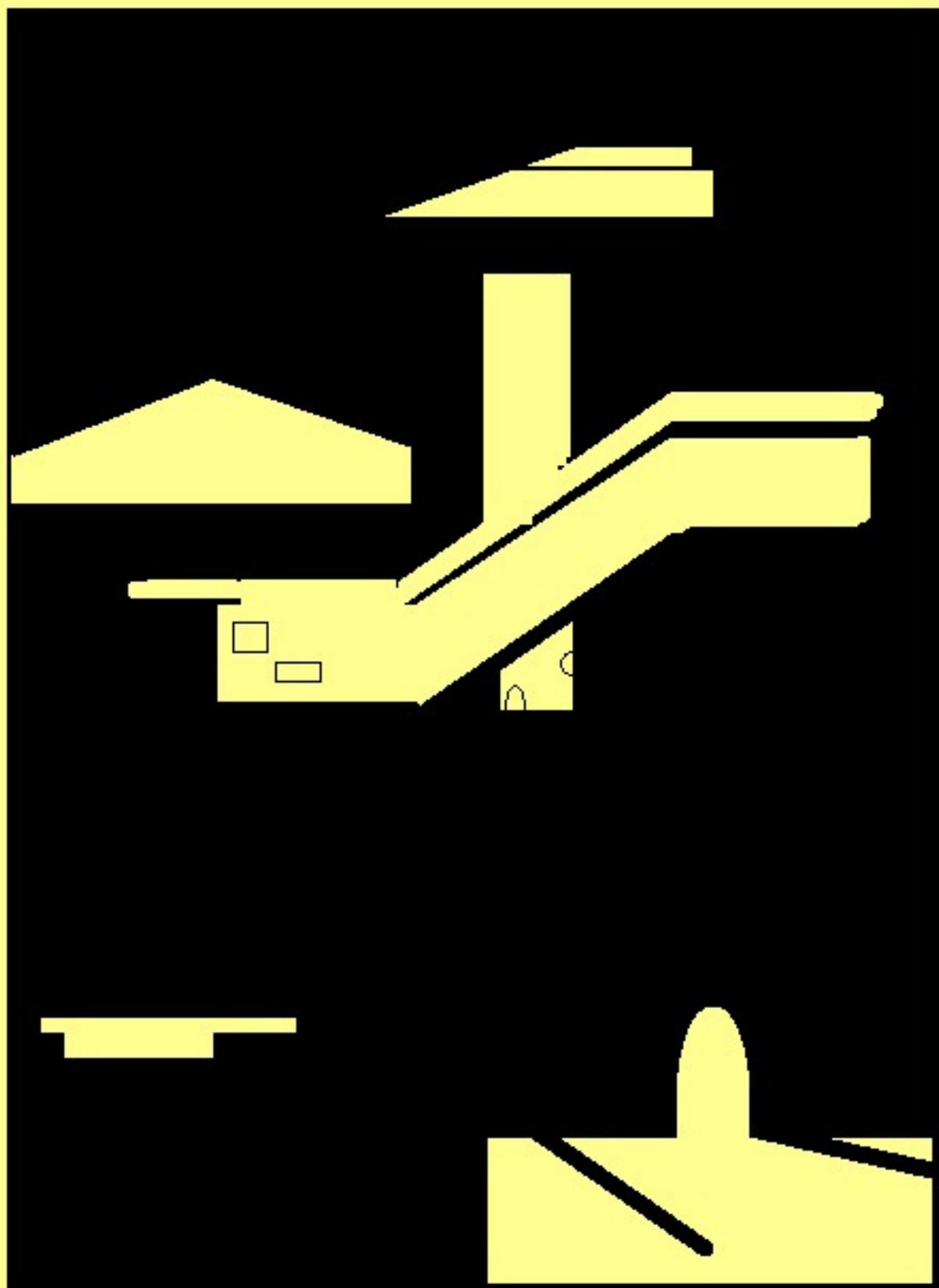


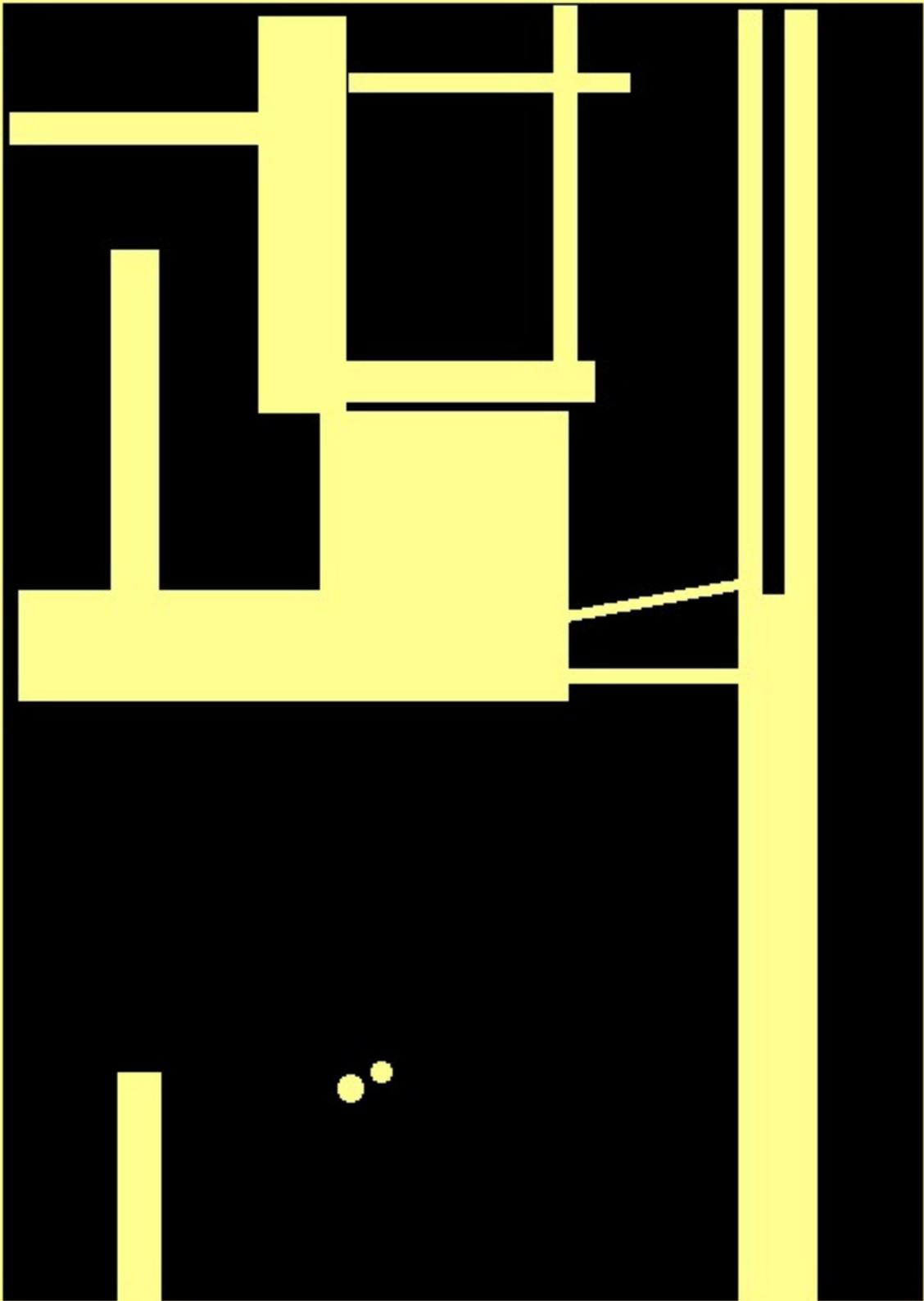


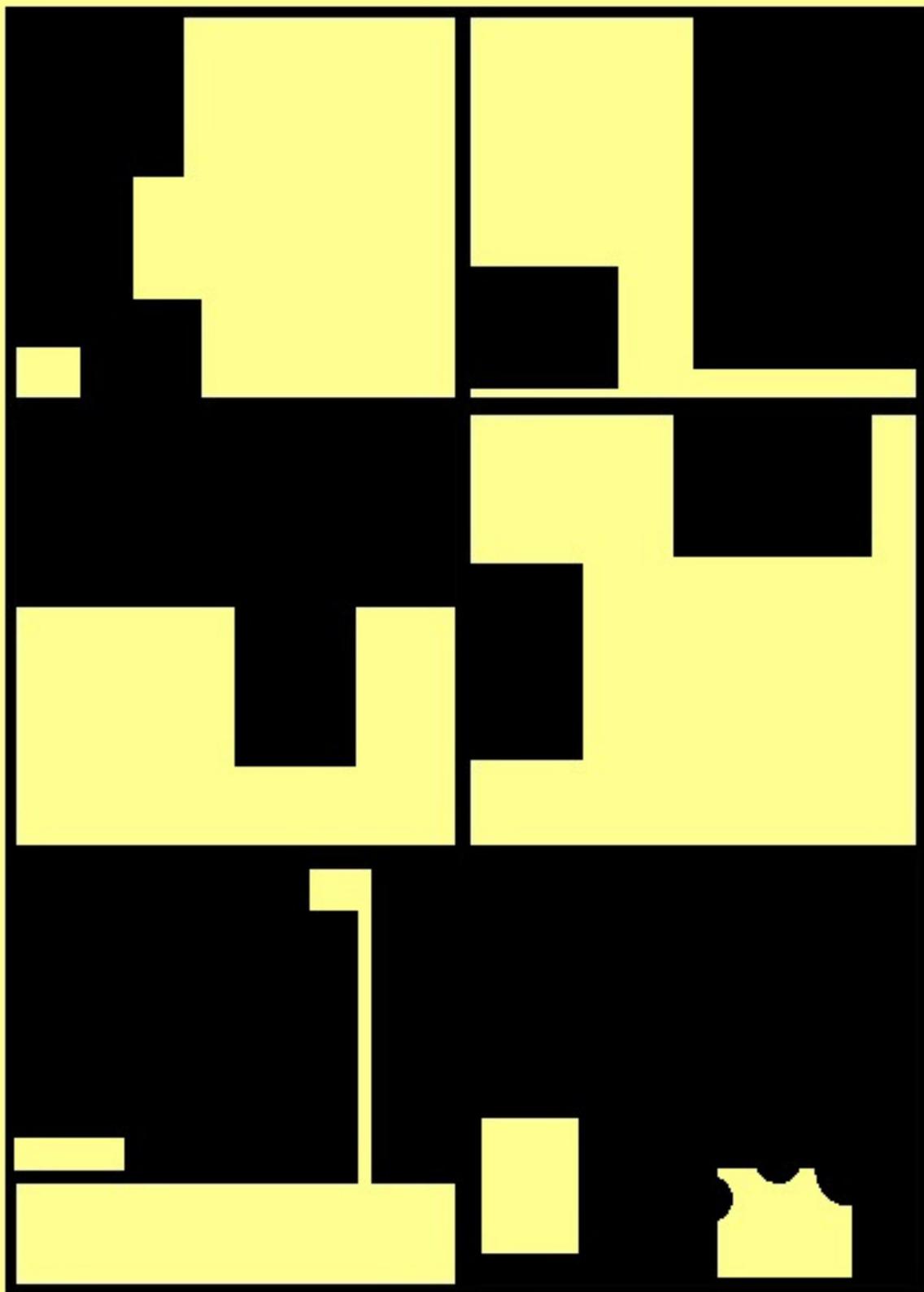


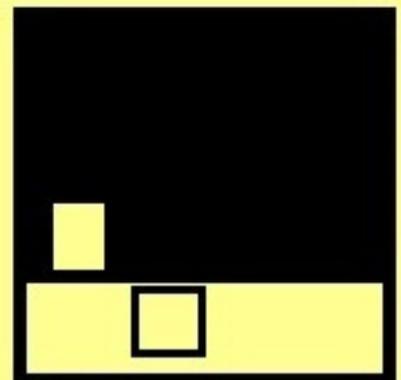
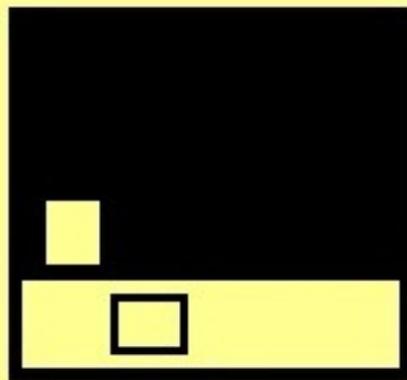
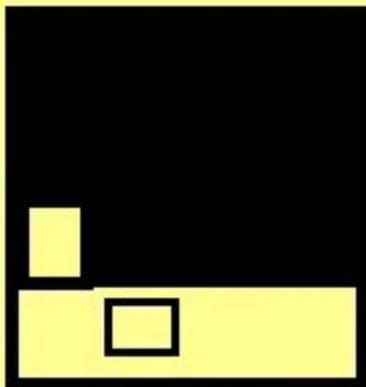
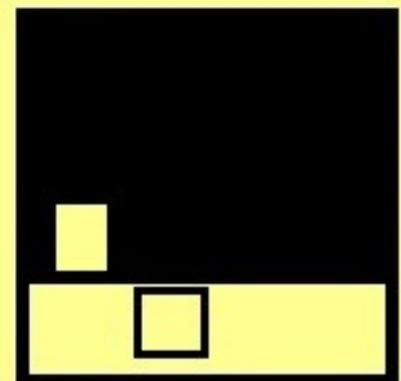
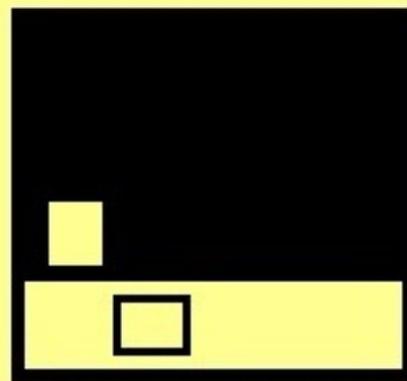
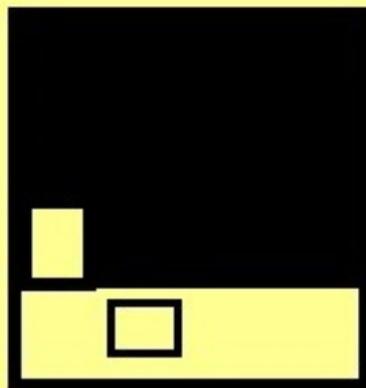
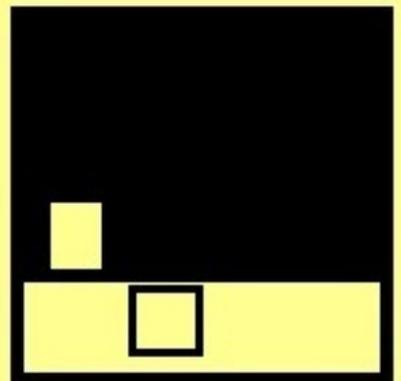
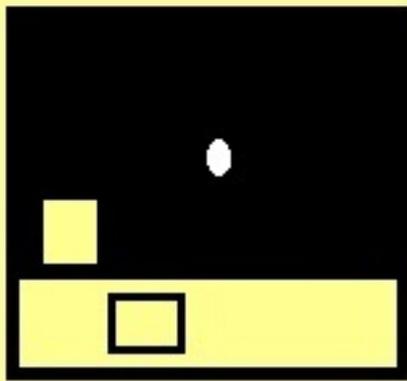
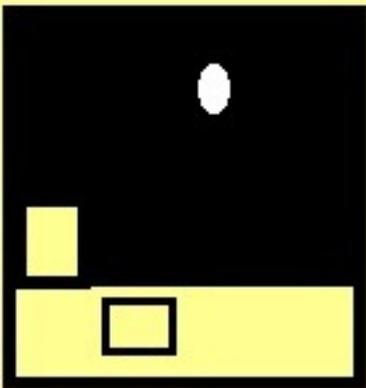
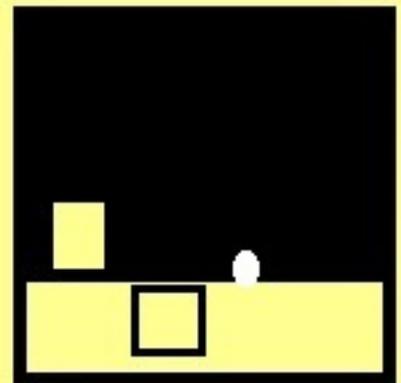
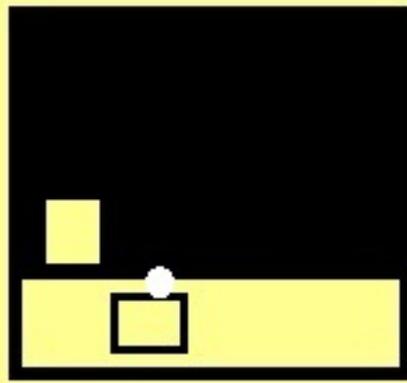
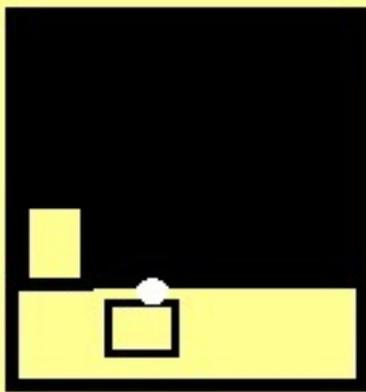


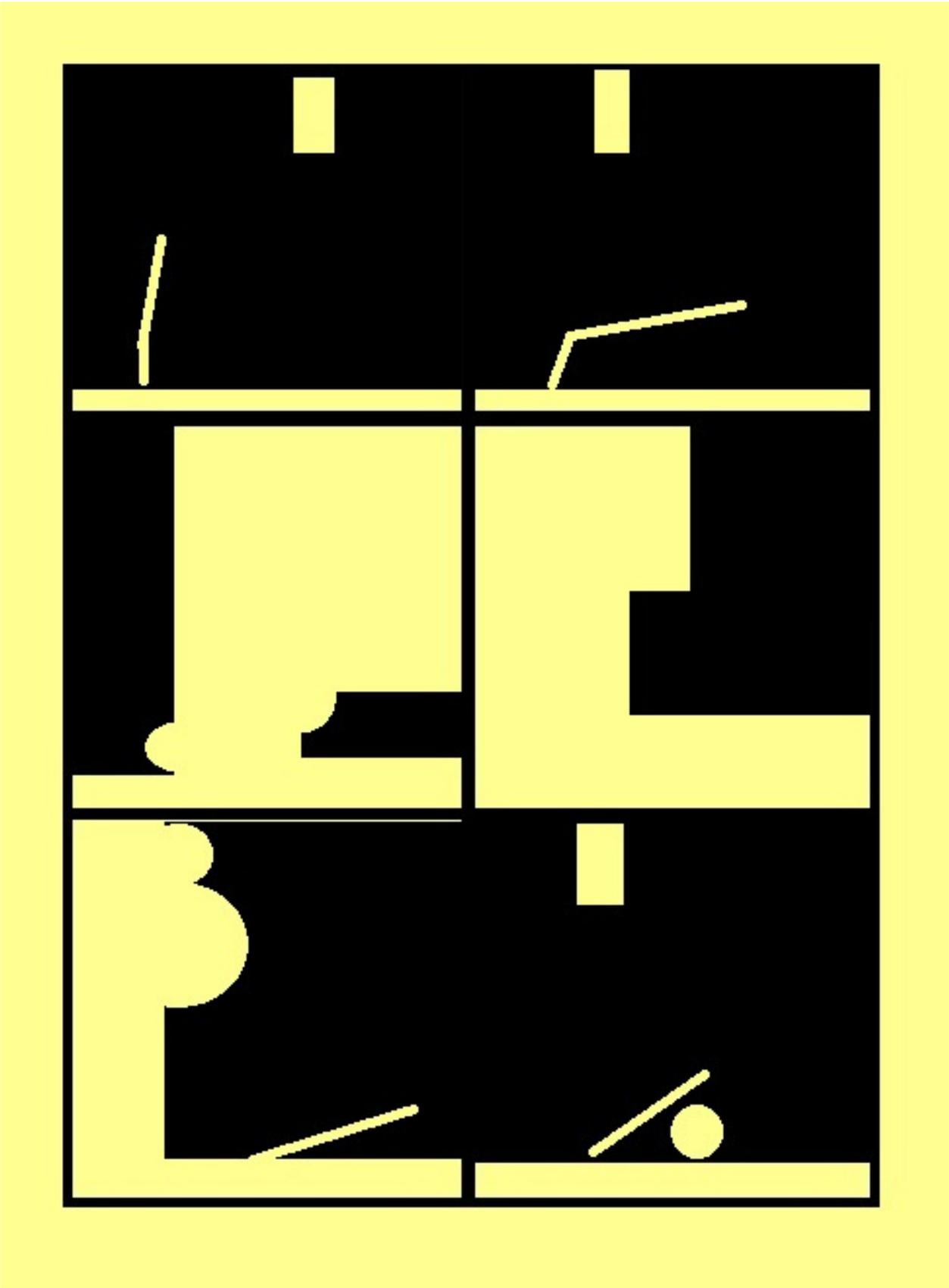


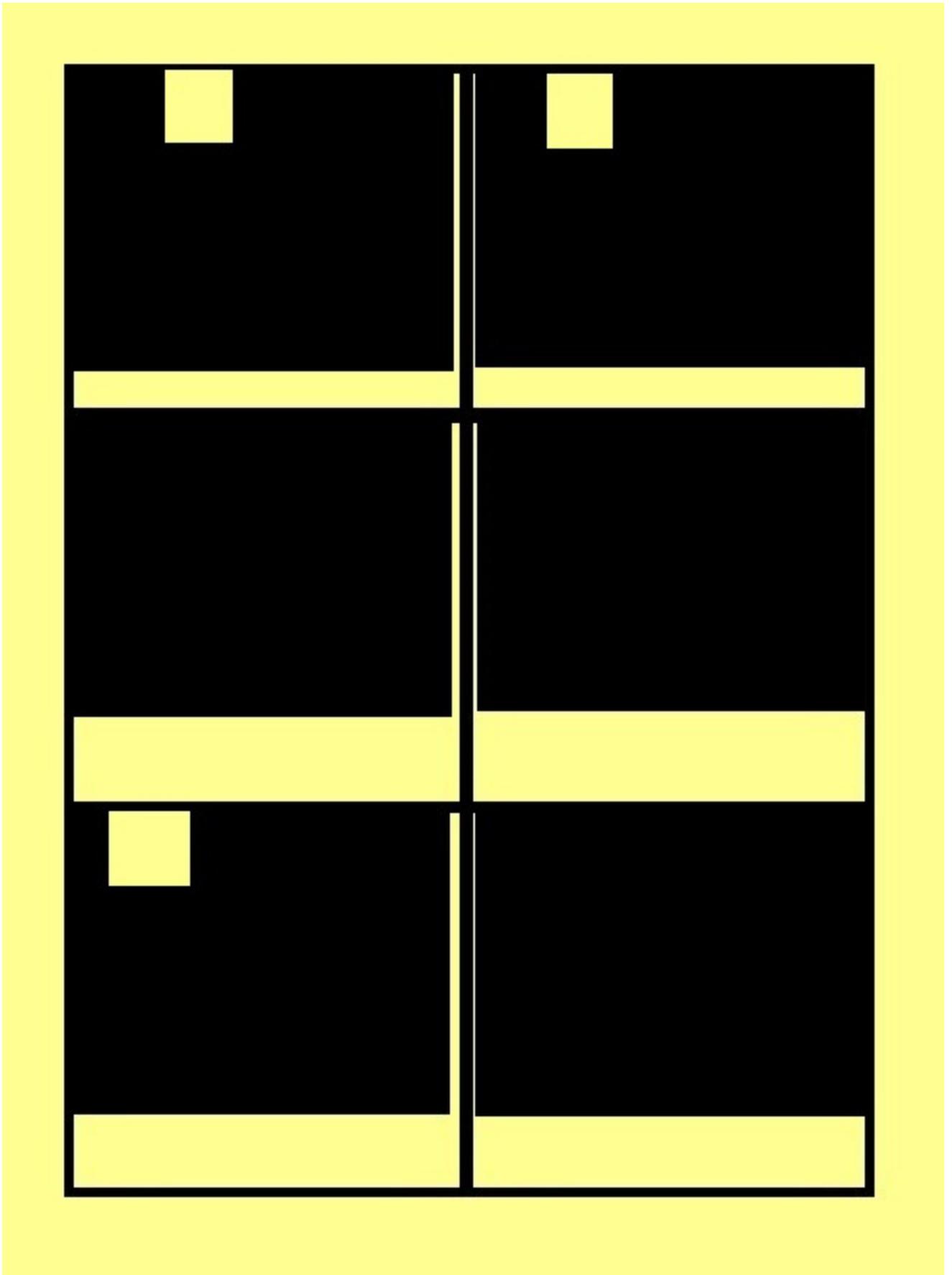


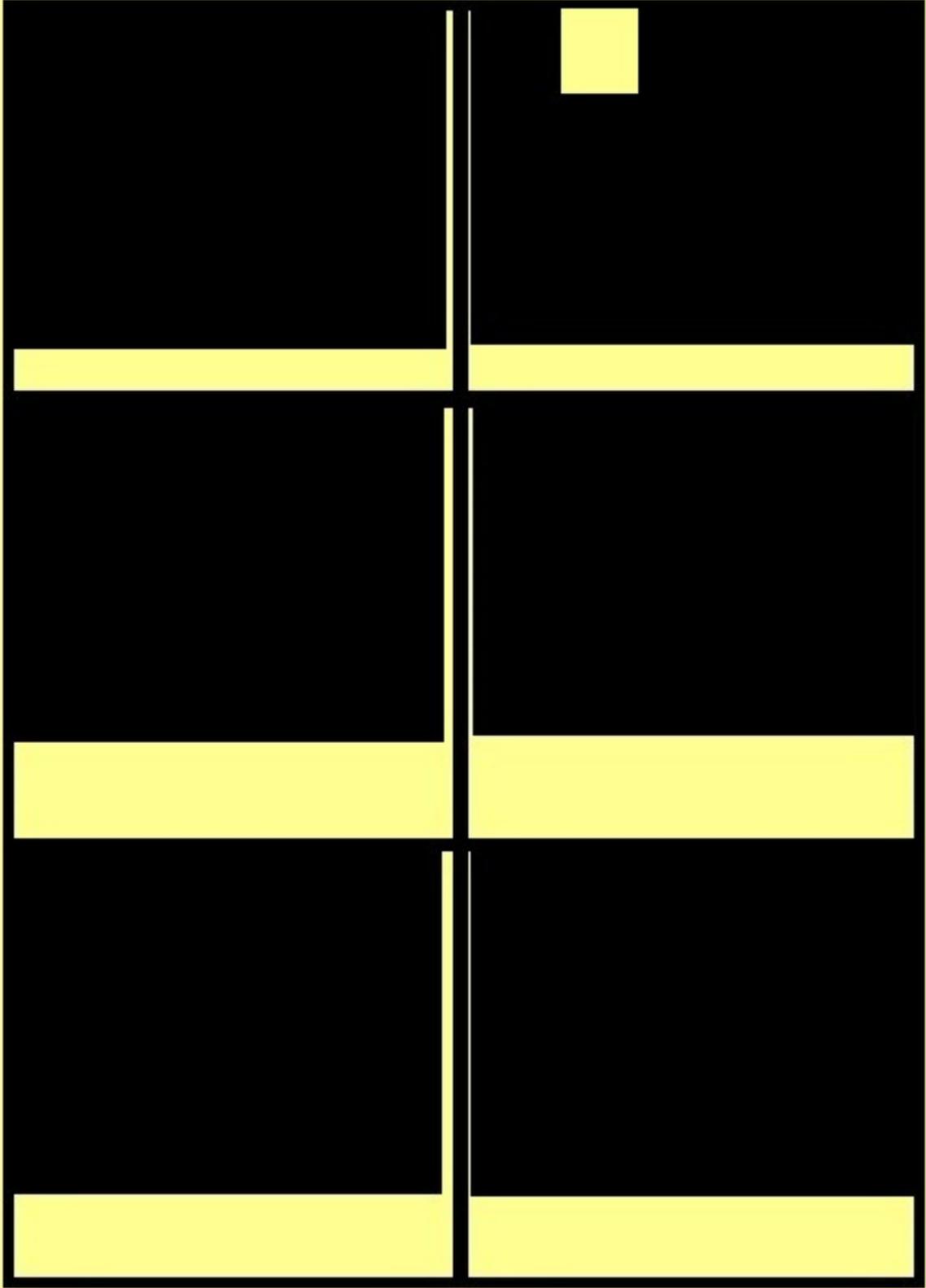


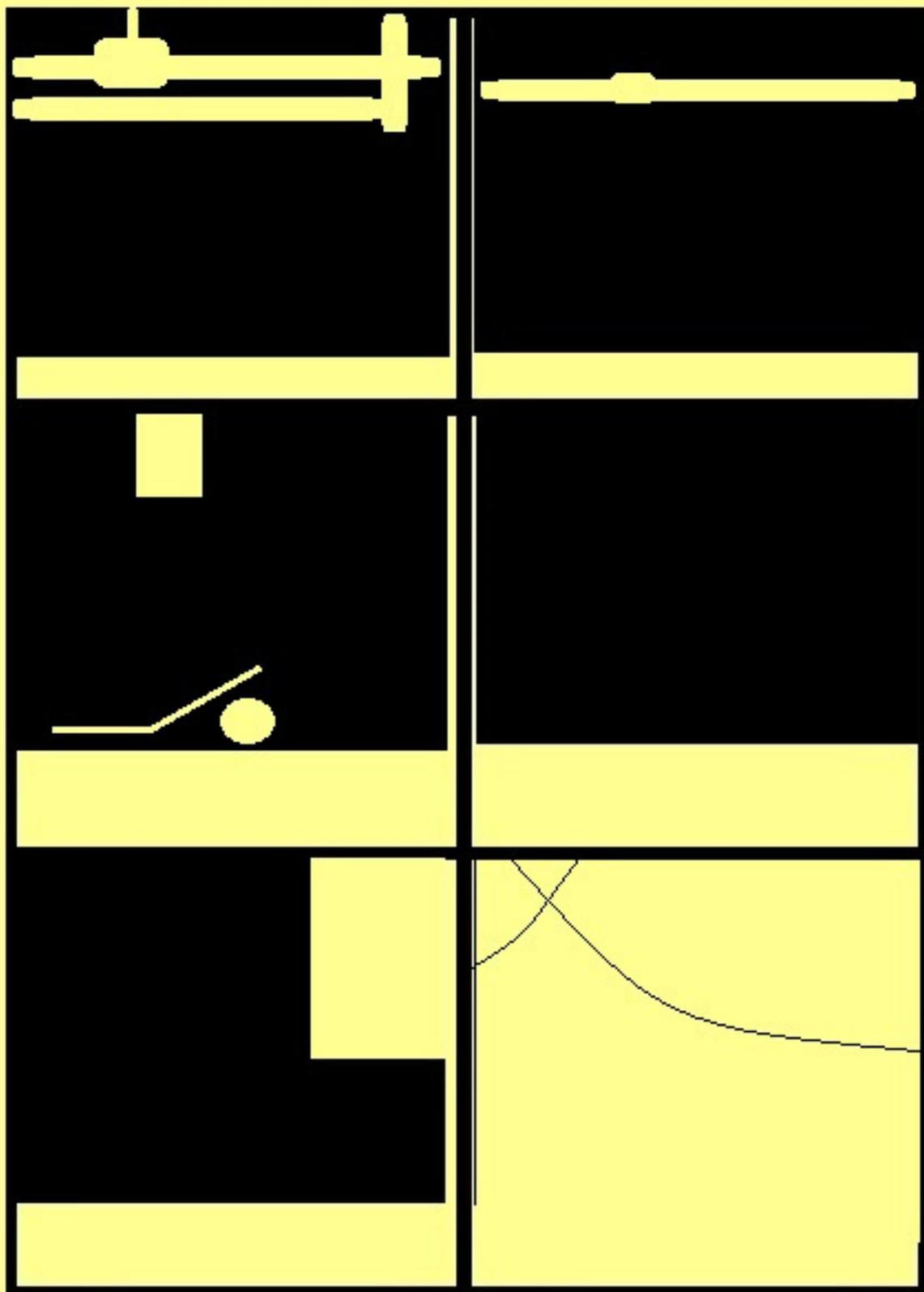


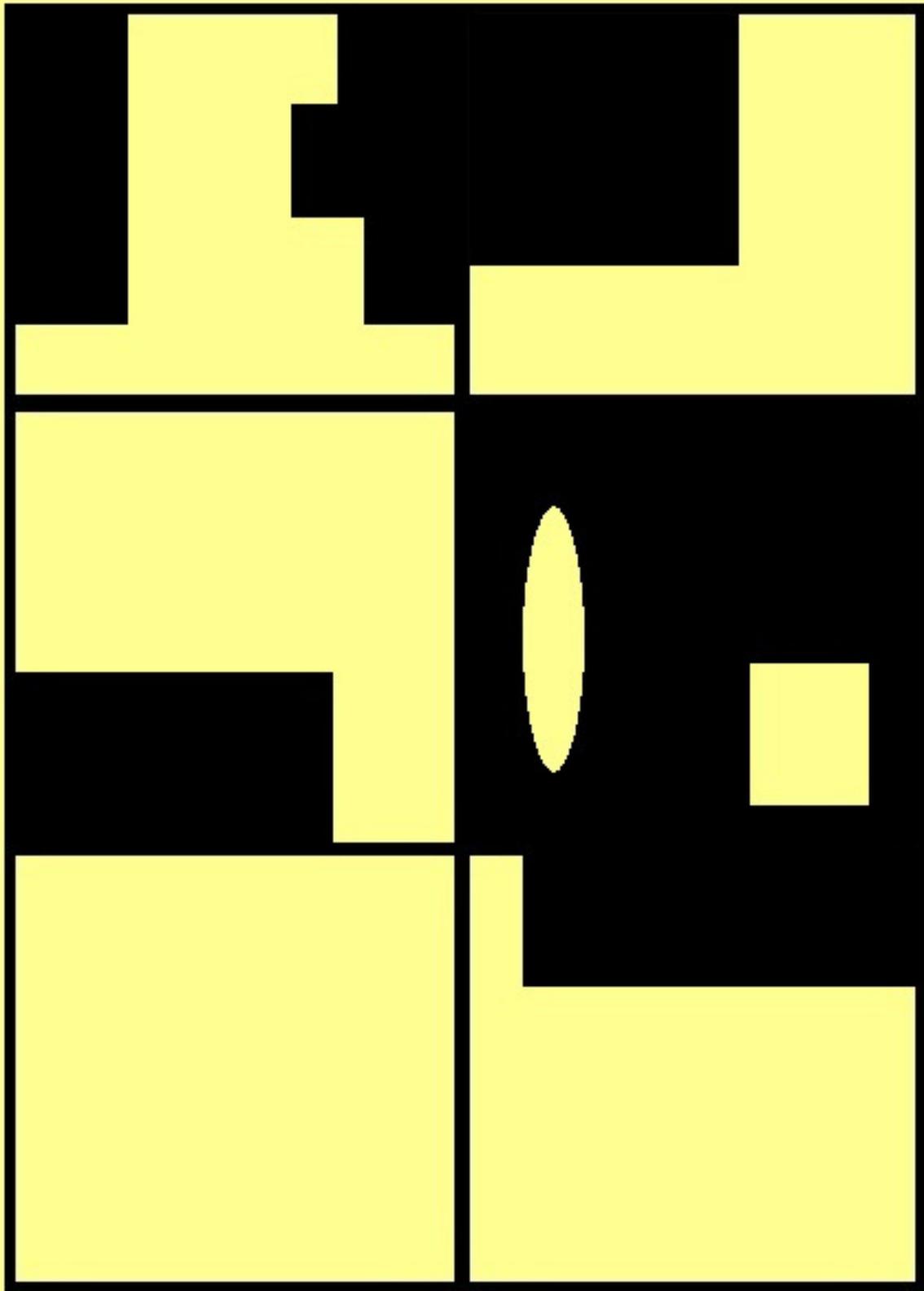


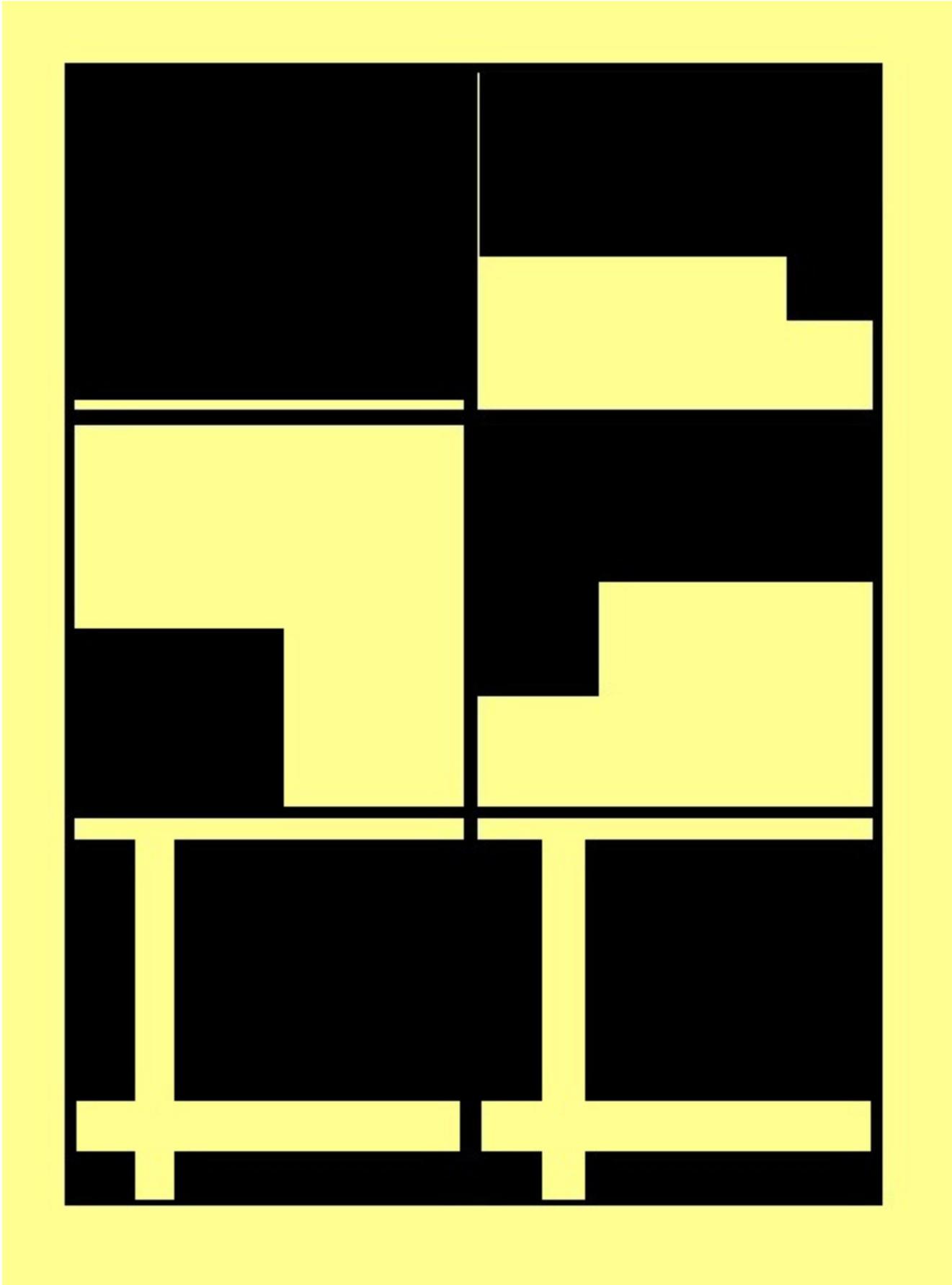


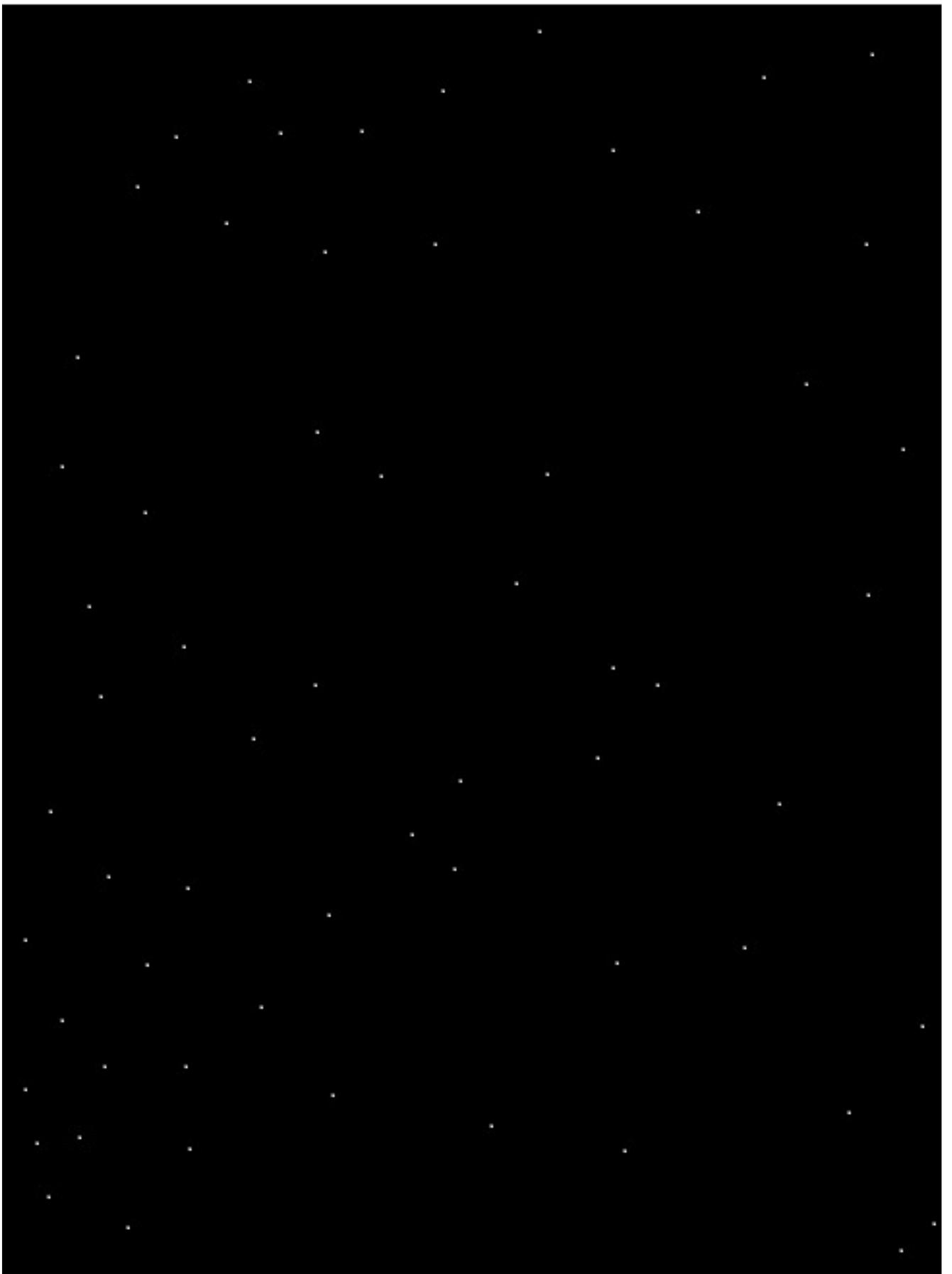








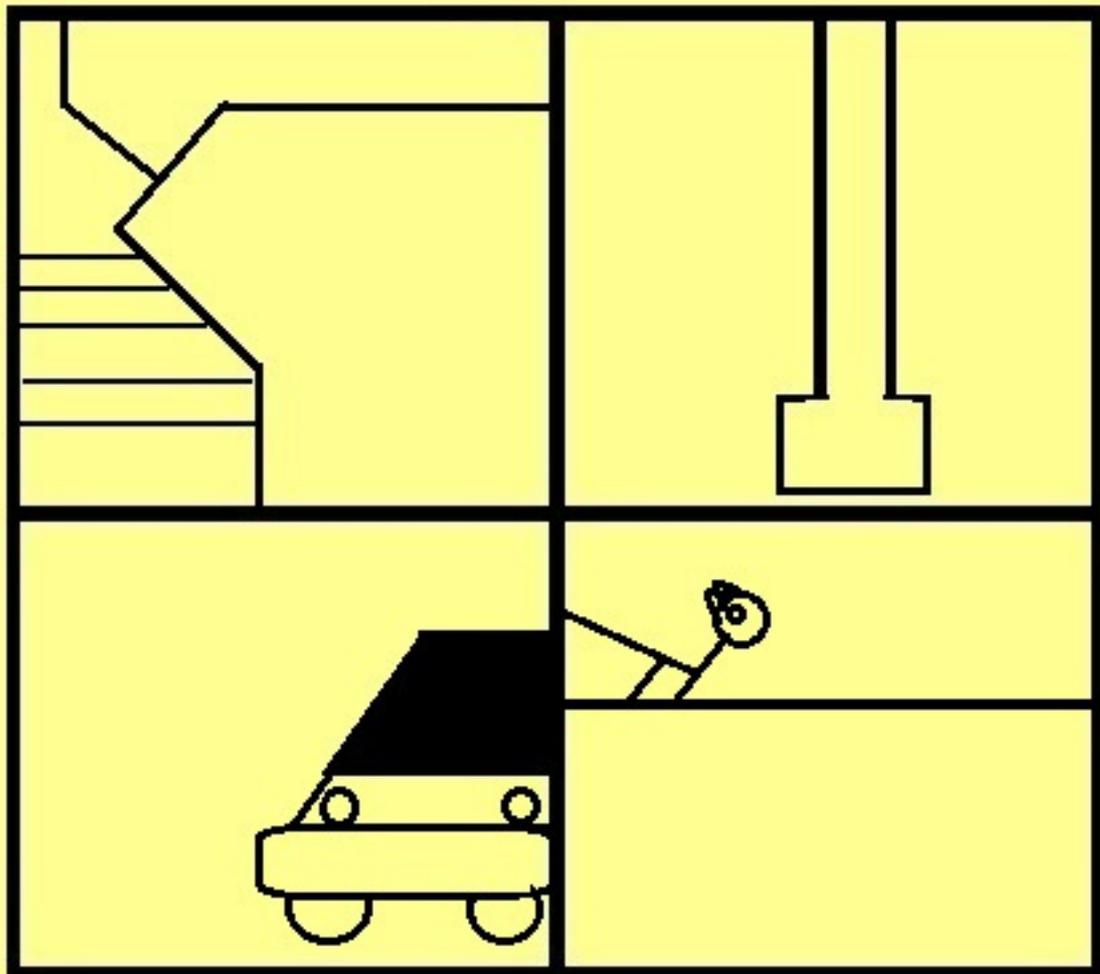


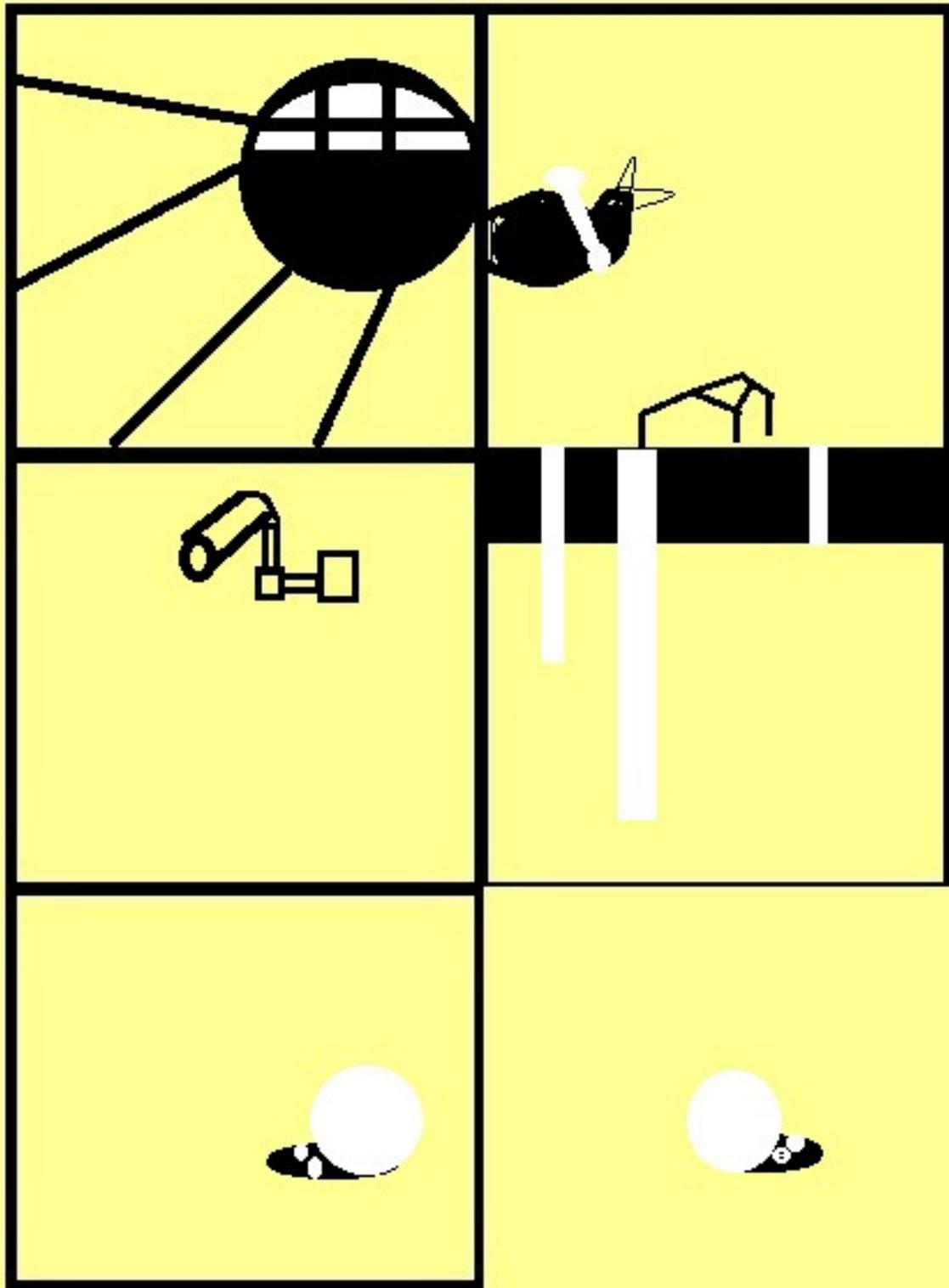


Leyes 1

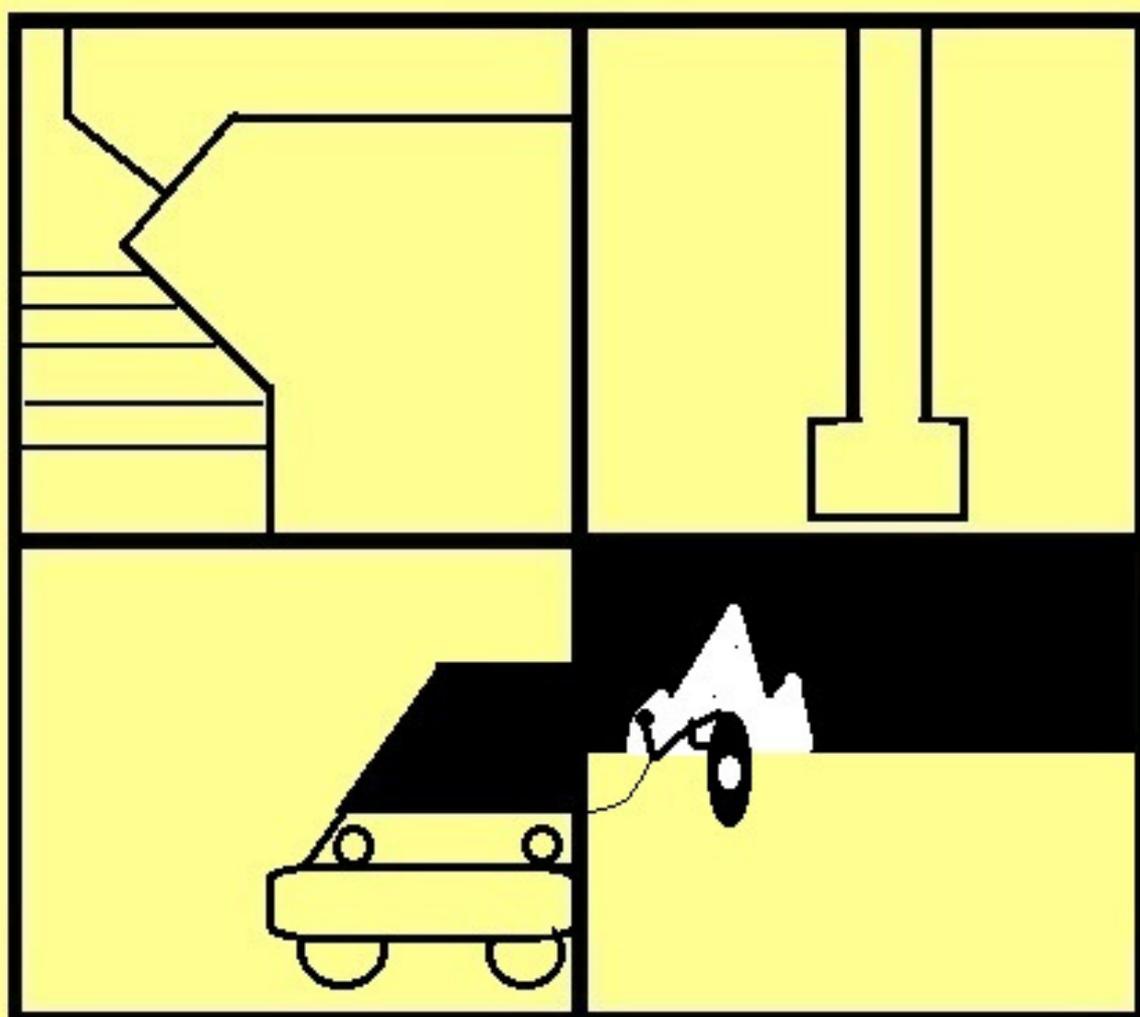
TERCERA LEY DE LA TERMODINÁMICA

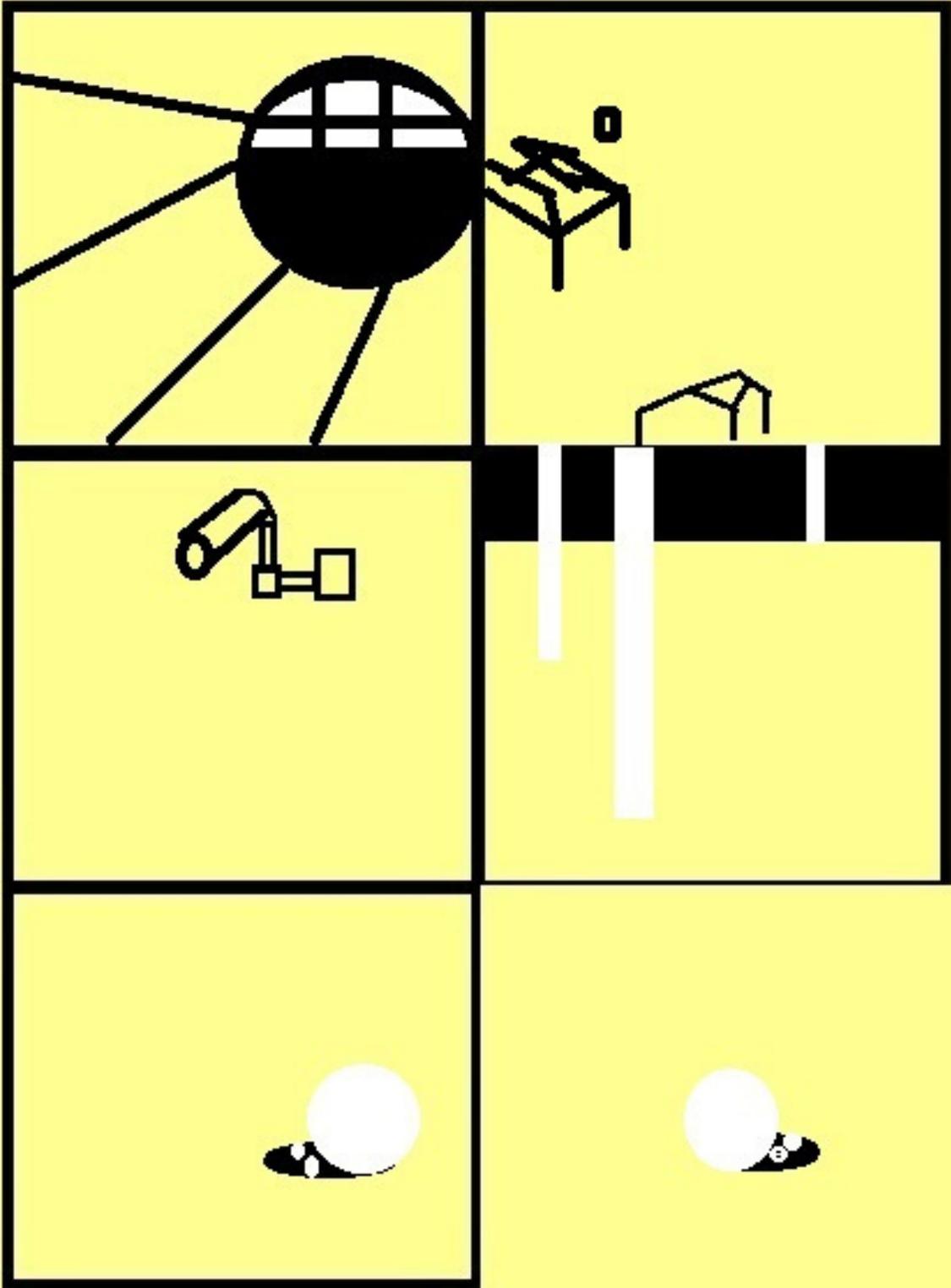
La palabra Ruido se diluye





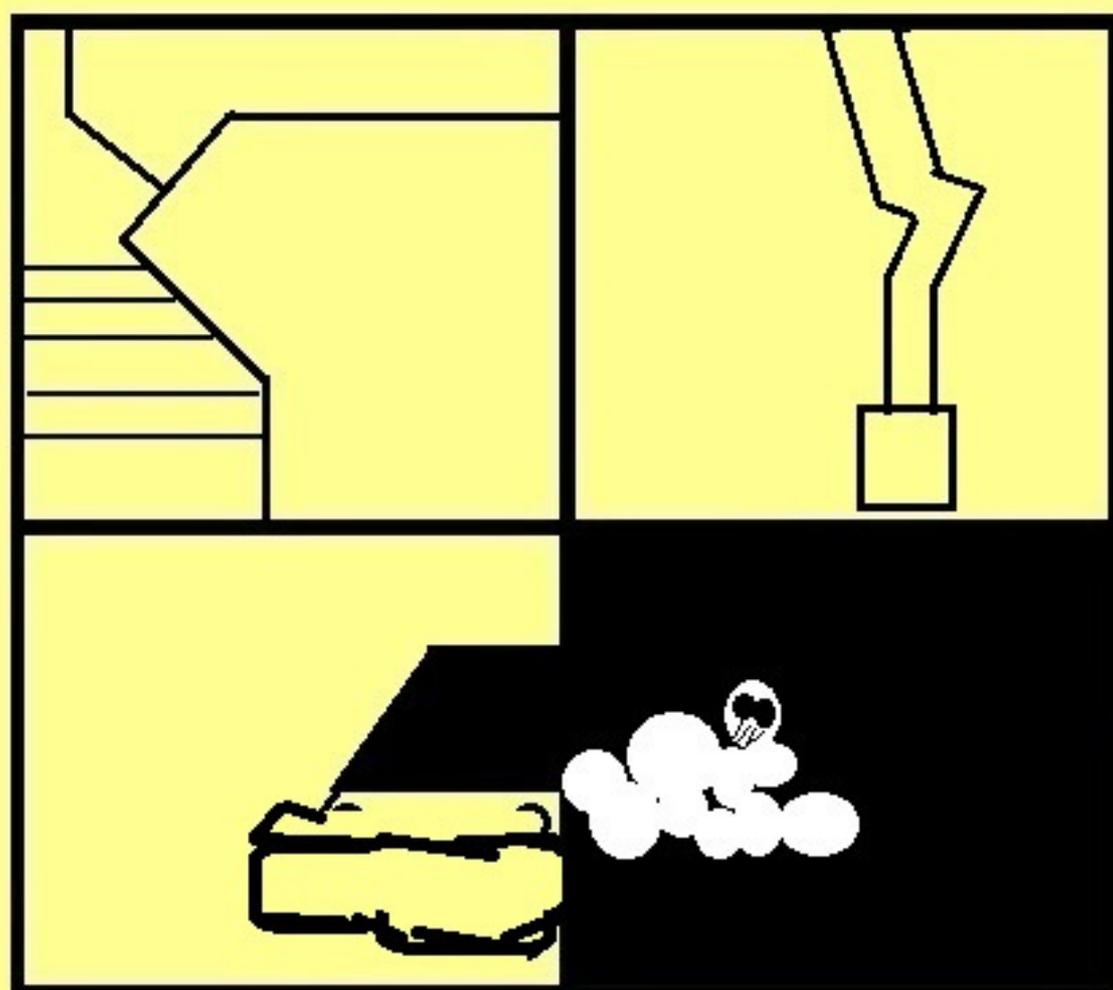
La palabra RUIDO se hunde

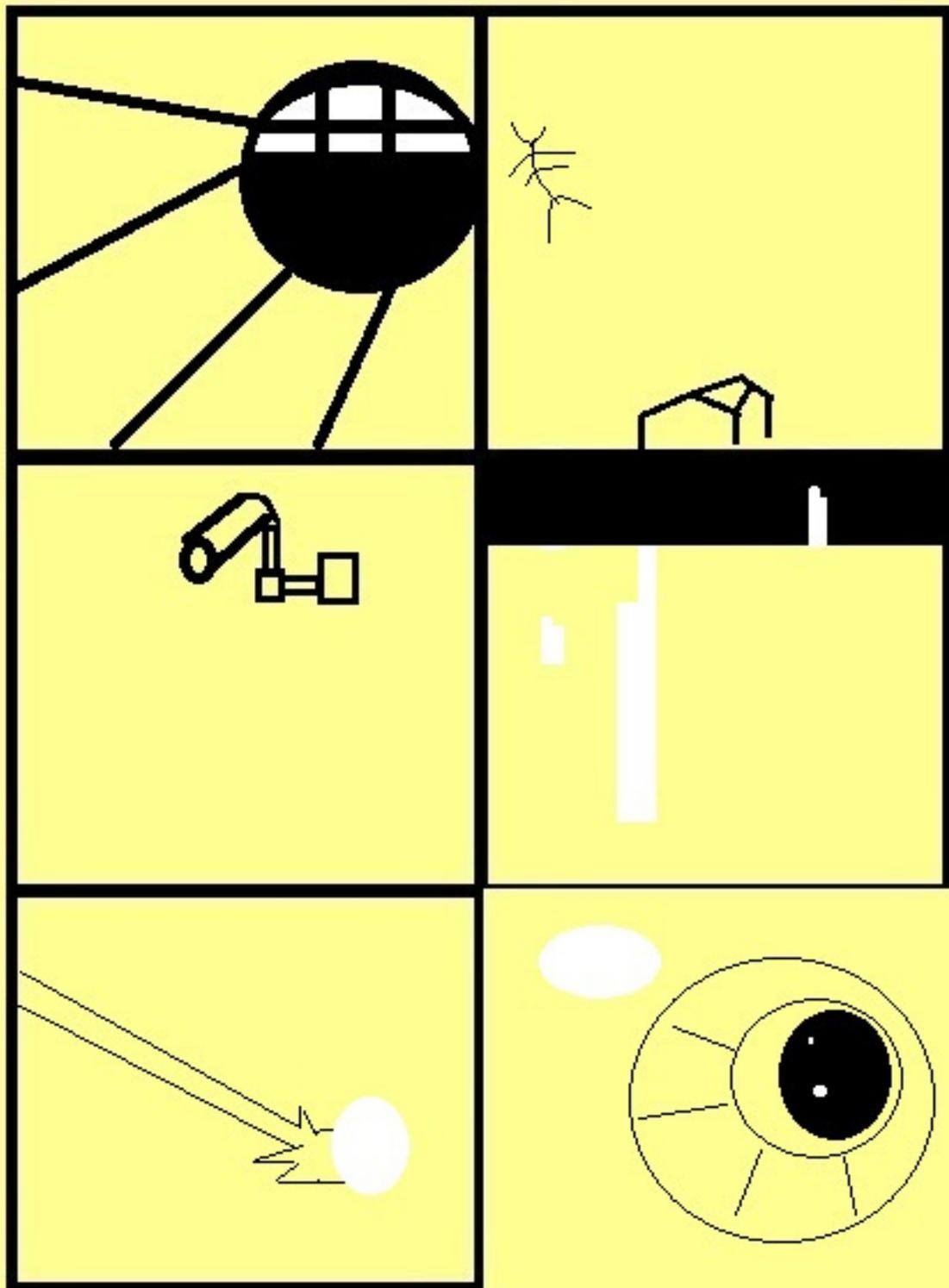




PRIMERA LEY DE LA TERMODINÁMICA

La palabra RUIDO se mueve

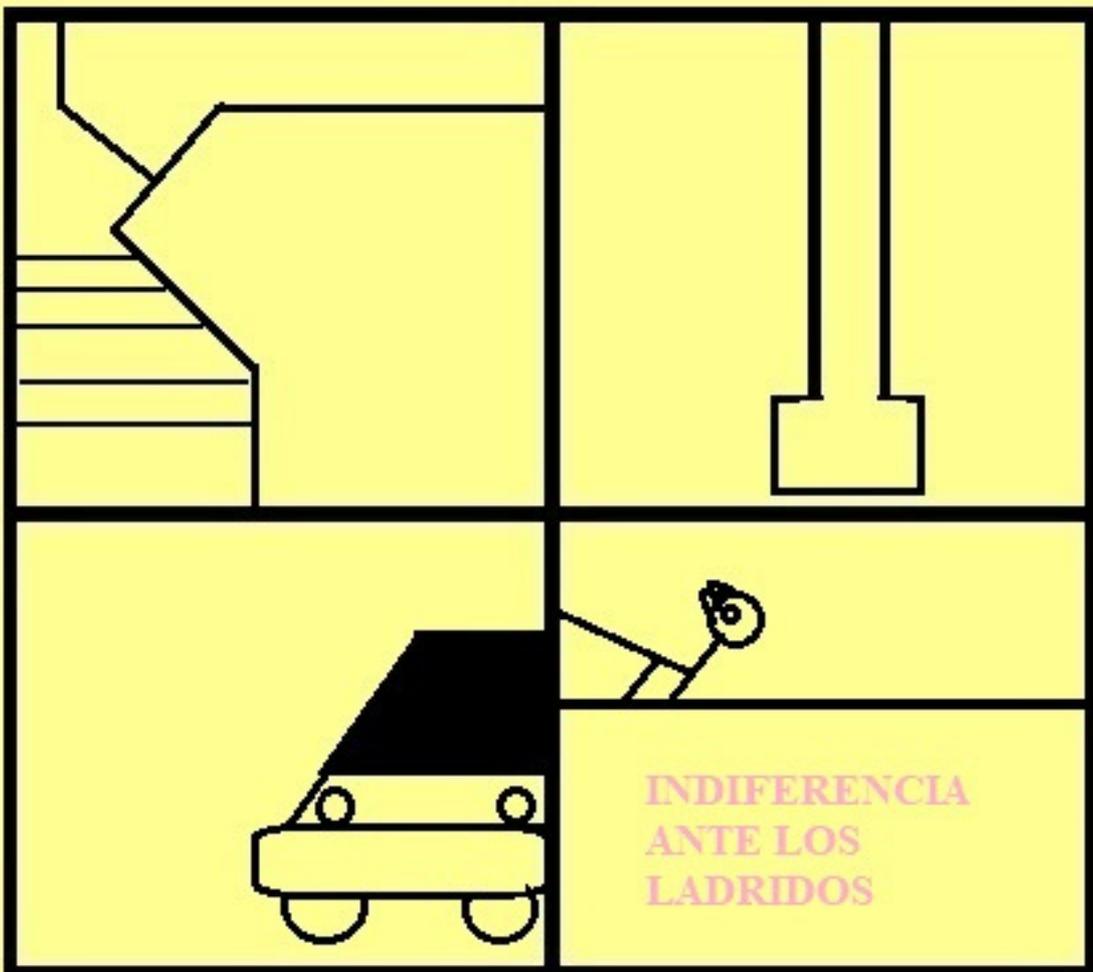




Leyes 2

TERCERA LEY DE LA TERMODINÁMICA

La palabra Ruido se diluye



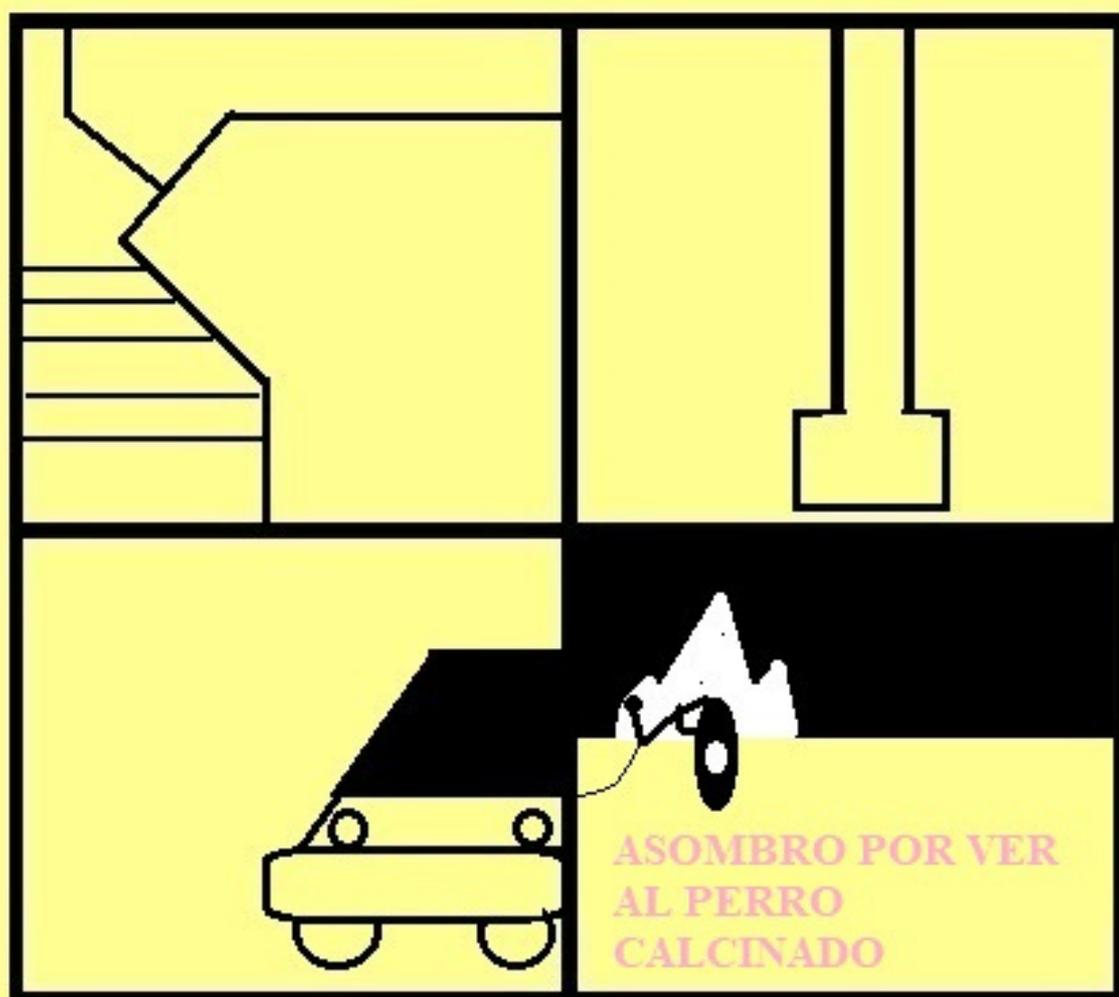


SACA LA LENGUA Y
LE MUESTRA EL
DEDO MEDIO

EL SER DE LA
ALCANTARILLA SACA
UN BRAZO CON PINZAS

MALHUMORADA POR
NO HABER COGIDO A SU
PRESA

La palabra RUIDO se hunde





PRIMERA LEY DE LA TERMODINÁMICA

La palabra RUIDO se mueve





FIN.