

# ACCIÓN Y AMBICION PARA SALVAR LAS DOCE PRUEBAS

DAVID RUBÍN CONCLUYE SU OBRA MÁS EXTENSA, UN REPASO MUY PARTICULAR POR LAS HAZAÑAS DE HERACLES CON UN EXTRAORDINARIO TRATAMIENTO DEL RITMO

El estudio de la historia clásica, la de Roma y Grecia, no pasa por su mejor momento, no. Tal vez porque sus asombrosos relatos no se sepan contar con gancho en esta hipersaturada sociedad de la información, donde cuesta que sucesos extraordinarios terminen llamando la atención. ¿Qué pasaría si Heracles, o Hércules (como también se le conoce) se trasladara al siglo XXI? ¿Impresionarían sus hazañas o se diluirían en la marea de noticias? Tras ponerse en esos interrogantes —aunque moviéndose con inteligencia por una nebulosa del tiempo— David Rubín ha salido del envite con un trabajo soberbio, que le ha consumido los últimos tres años y que resulta uno de los tebeos más entretenidos y atractivos de los últimos años: *El héroe*.

Con la segunda parte que ahora acaba de editar Astiberri, cierra la serie sobre las doce pruebas de Heracles, manteniendo la esencia del mito clásico (matar al león de Nemea, capturar al jabalí de Erimanto, doblegar a las Amazonas...), pero tapizando

todo con un toque industrial: aparecen pantallas táctiles, vehículos de última generación, chips, ruidos y muchas máquinas. Todo ello para cuestionarse, de paso, el papel de los nuevos mitos del siglo XXI, los que se ensalzan desde las televisiones, esos de usar y tirar.

Aunque la trama le venía ya marcada a Rubín por lo que dice la mitología, el dibujante se permite giros narrativos y, sobre todo, excesos creativos cuando llega el momento de las torturas. Ahí es donde mejor se aprecia el pulso imaginativo y creativo del ourensano. En las espectaculares secuencias de acción, donde Rubín rompe con los esquemas clásicos para cruzar imágenes de una página a otra, modular el orden de lectura, introducir viñetas unas dentro de otras, apostar por las exclamaciones visuales... Cada página está muy bien pensada, cuidando los fondos, los primeros planos y el color (tarea titánica). No importa que el lector ya sepa cómo acabará todo ello, lo que engancha es esperar por lo que



va a pasar en la página siguiente. Un deleite para el lector.

*El héroe* es un trabajo de mucha acción. Y eso, quizá, no lo entenderán quienes sigan colocando a Rubín en las melancólicas historias de *La tetería del oso malayo* (su mejor trabajo hasta la fecha).

Lo que ha hecho ahora es una evolución creativa hacia la ficción pura, posiblemente la que alimentaron en la infancia gente como el admirado Jack Kirby, responsable de buena parte de los personajes de Marvel. En este cómic hay huellas de superhéroes, pero también del manga. Hay, en definitiva, mucho amor al cómic, homenaje al género de quien tantos años degustándolos y reivindicándolos.



CÓMIC  
**«¿Quién anda ahí?»**  
Quino (guion y dibujo). Editorial Lumen. Blanco y negro. 96 páginas. 16,90 euros. \*\*\*

## IMPAGABLE HASTA SIN MAFALDA

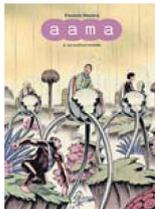
Uno de los ejercicios más saludables cuando las cosas pintan feas (y pintan así desde hace tiempo) es refugiarse en gente como Quino. Quino sin Mafalda. Liberado de ese corsé (con todo lo que le ha dado, y ha dado a sus lectores), el argentino es incluso más sagaz y atrevido. Y se suelta incluso a nivel estético. *¿Quién anda ahí?* retrata a las desconcertadas clases medias, a los corruptos públicos y privados, a la banca sin escrúpulos... Los episodios, expuestos en una sola página, son brillantes, desternillantes e inteligentes, con una estupenda unión de idea y ejecución: desde el ama de casa que se felicita por no haber llegado a medio mes y tener así menos que gastar, hasta el niño que pide que le dejen portarse mal, porque para aburrirse ya le quedará el resto de su vida.



CÓMIC  
**«El héroe 2»**  
David Rubín (guion y dibujo). Editorial Astiberri. Color. 288 páginas. 25 euros. \*\*\*

## DELIRIO POR EL ESPACIO

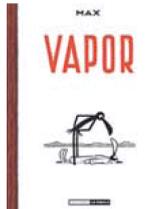
Frederik Peeters navega con igual soltura por la dura realidad del sida, las desventuras de la policía francesa, el realismo mágico o la fantasía más estrambótica. *Aama* pertenece a esta última, una serie muy cercana a la estupenda *Lupus*, también de ambiente interplanetario, de hace un lustro. En ese período el suizo ha mejorado técnica y afilado la imaginación. Este último trabajo es inquietante y delirante. Y, por suerte, aún está por acabar.



CÓMIC  
**«Aama 2»**  
Frederik Peeters (guion y dibujo). Editorial Astiberri. Color. 88 páginas. 20 euros. \*\*\*

## EL VACÍO SEGÚN MAX

Tras su premiado y muy ingenioso cómic *Las aventuras de Bardin el superrealista*, el valenciano Max no había dado mucha señal de vida. Tal vez se perdiera en una especie de vacío existencial, como el personaje de *Vapor*, un asceta animalizado que busca la paz en el desierto, aunque nunca llega a descansar a su gusto. Y cuando lo hace, termina por aburrirse. Una estupenda fábula del ruidoso y desconcertante siglo XXI, con un dibujo mínimo.



CÓMIC  
**«Vapor»**  
Max (guion y dibujo). Editorial La Cúpula. Blanco y negro. 112 páginas. 16 euros. \*\*\*

Max somete al lector a una prolongada situación de despiste total con su siempre original obra

## TODO TIEMPO PASADO

A sus 31 años, a Joni B. lo presentan como uno de los nuevos talentos del poco conocido cómic colombiano (con los grandes de la literatura que ha dado ese país). *Maldito planeta azul* son cuatro historias aparentemente inconexas que tratan de reflejar inquietudes, rebeldías y sueños de la postadolescencia. Hay humor ácido, toques de autobiografía y un estilo de *fanzine* aparentemente informal. Un trabajo sin grandes pretensiones que funciona bien.



CÓMIC  
**«Maldito planeta azul»**  
Joni B (guion y dibujo). Editorial Periférica. Blanco y negro. 128 páginas. 14,70 euros. \*\*