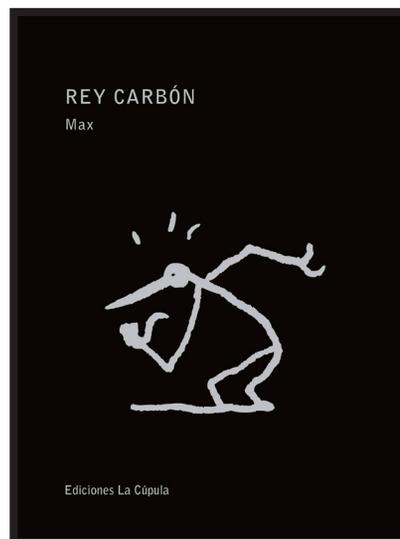

Rey Carbón

MAX

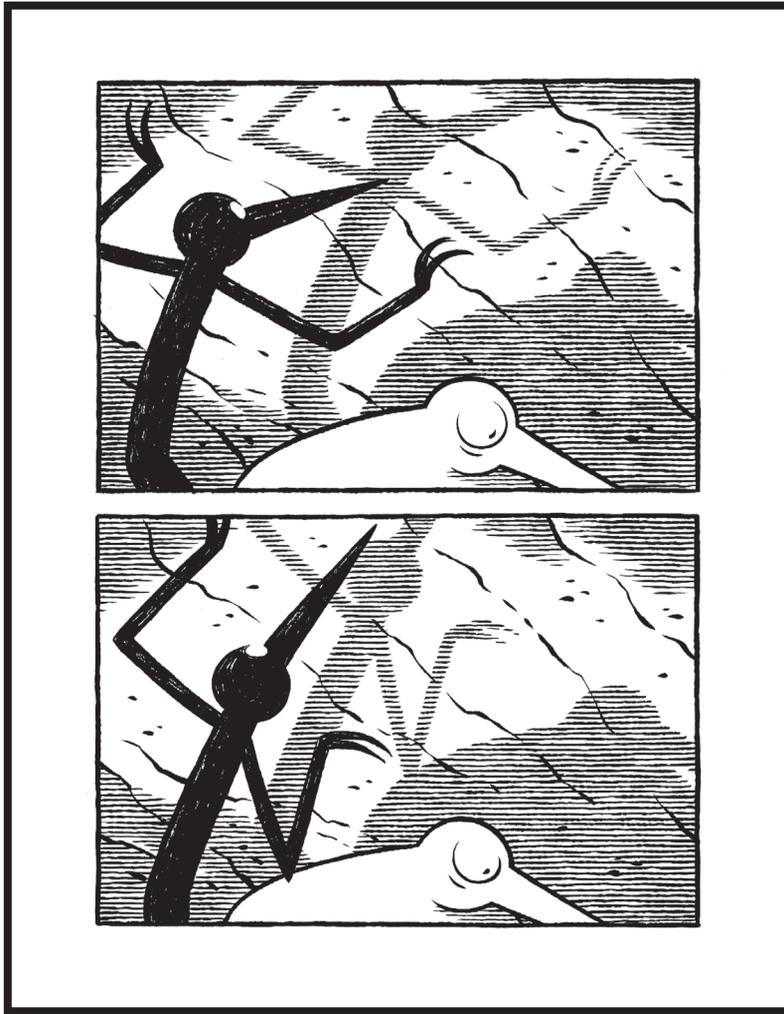
La Cúpula, 2018

Llama la atención que para la portada de su última obra, Max haya elegido un fondo negro en el que vemos una figura esquemática, apenas un bosquejo, de uno de los personajes de su nuevo cómic. No es casualidad. Cuando conversaba con él mientras preparábamos la presentación de *¡Oh diabólica ficción!* (La Cúpula, 2015) en Palma, ya me anunciaba su interés creciente por la síntesis en su dibujo: por una búsqueda de lo esencial, de la doble significación del vacío. El autor ha ido adaptando, a lo largo de sus últimas obras, un estilo progresivamente más parco y estilizado, que tiene en *Rey Carbón* el siguiente estado de esa búsqueda del cómic puro, si se me permite la analogía con Juan Ramón Jiménez.



Max, como siempre, parte de un referente clásico. En esta ocasión es el inspirador cuento que Plinio el Viejo inserta en su *Historia natural* acerca del origen de la pintura, en ocasión de una joven que ve partir a su prometido a la guerra y traza el contorno de su sombra en la pared para recordarlo. Con esta historia en mente, *Rey Carbón* parte hacia la abstracción en un cómic mudo en el cual la historia es el propio dibujo y su relación con el proceso de lectura del lector.

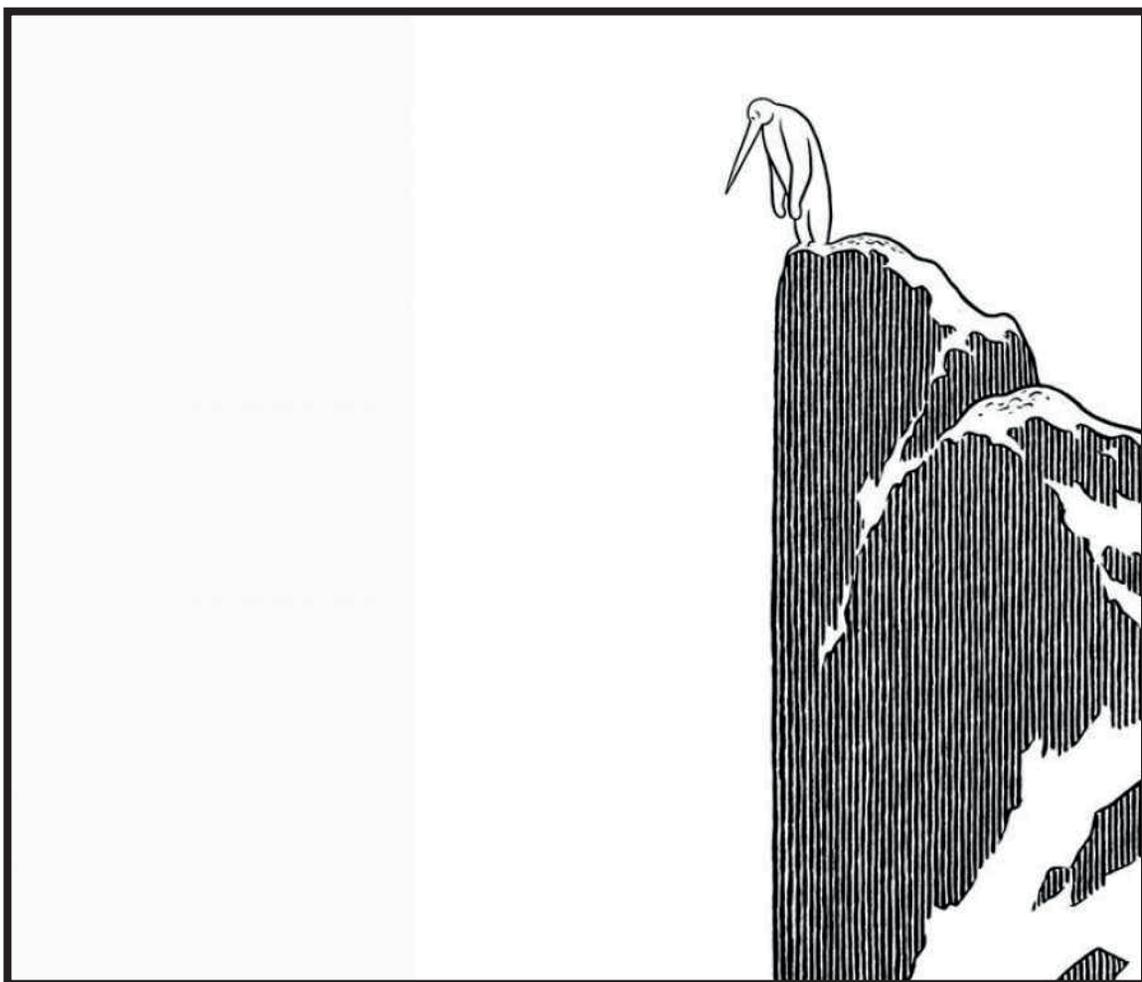
Rey Carbón es un paso más en la elaboración concienzuda de todo el universo propio del autor. Los personajes pisan lugares comunes de la propia mitología maxiana: no es solo que algunos de los protagonistas hayan aparecido ya en sus anteriores obras «de síntesis», como *Vapor* (La Cúpula, 2012), *Paseo astral* (La Cúpula, 2013) y la citada *¡Oh diabólica ficción!*, es que los escenarios (desiertos, escarpadas montañas, llanuras nevadas) se revelan ya como *topoi* de la geografía de Max, recurrentes desde la época de en que capitaneaba la revista experimental *Nosotros somos los muertos*. Esto nos permite hablar de un cómic cada vez más instaurado en sí mismo, pero no en el sentido de impenetrable, sino todo lo contrario: desde la profunda personalidad del trazo de Max, este alza sus instrumentos de análisis para lanzarse a la investigación de lo desconocido. El propio dibujante utiliza una cita de Tom McCarthy como pórtico de la obra: «Se trata, pues, de leer a través de historias subyacentes que contienen huellas, huellas en ellas mismas son lecturas y relecturas de otras huellas».



Porque Max nunca ha sido un autor autocomplaciente. No ha cesado en su búsqueda estilística durante toda su carrera, influenciado no sólo por autores de cómic, sino también por pintores, escritores e (incluso) músicos. Y si es cierto que en su primera época podemos rastrear claramente la influencia de Robert Crumb, Ever Meulen o Yves Chaland, más adelante, será Chris Ware quien planee sobre su obra, hasta llegar a un punto de sincrismo en que Max parece haber vuelto sobre clásicos como Töpffer en la búsqueda de lo más esencial del cómic. Aquí la historieta prescinde de todo lo superfluo: no hay diálogos, no hay un narrador, no hay (apenas) una trama: los dibujos, sí, conectan entre sí por una relación causal, pero eso es todo. Ellos son principio y fin. Max en el fondo es un conceptista que busca en el mínimo trazo la máxima significación. Hay algunas viñetas, por ejemplo, en las que vemos un precipicio nevado, pero si lo vemos bien, está creado por un único trazo, un hilo que es ese *filum* del que Max nos habla al principio, vocablo latino que sirve por igual para designar hilo, contorno y figura. Un hilo que es sombra, muro, nube... e hilo. Esa aparente sencillez en la que un débil mancha alargada en el papel sugiere todo un escenario es la potencialidad que busca Max en el dibujo.

«Si el papel en blanco es silencio, entonces el dibujo es ruido». Esta reflexión que el autor hace en los dibujos previos de *Rey Carbón* nos advierten sobre la penúltima sección de la obra, *Conbar Eyr*, donde el autor se permite un destello de genialidad para experimentar primero en el territorio del puro cómic abstracto y luego en el del *nonsense* literario a través del *collage*, su alternativa visual. En el primero, lo importante son las texturas: el hilo, el carbón(cillo), la obsesión por la línea y sus entrecruzamientos, ponen en primer plano la forma como contenido. En el segundo, Max conecta con las vanguardias a través de la apropiación de materiales ajenos reelaborados, con composiciones a base de grabados decimonónicos que nos remiten a la obra de Hausmann o, por qué no, a las fantasías animadas de Terry Gilliam. El resultado es un cómic que inesperadamente apela al arte moderno como vía de expresión legítima, que también tiene cabida en un medio poco sospechoso de no ser figurativo.

Decíamos antes que Max era un autor conceptista, y ciertamente algo de barroco tiene quien, para cerrar la obra, retoma a uno de sus personajes y lo lleva a un escenario para cantar una canción satírica y humorística... solo para que veamos que el personaje no es



más que un títere en el Gran Teatro del Mundo, que todo ha sido una actuación, una mera apariencia, y quizá no haya que tomarse al arte tan en serio, como esta misma reseña hace, sino que no hemos de olvidar es que el cómic es, en el fondo, un entretenimiento. Max no se ha conformado con hacer un tebeo al uso: su investigación del medio prosigue con una tenacidad propia de un autor que acaba de aterrizar el cómic. Cabe preguntarnos si, tras cuarenta años de producción, su evolución gráfica y estilística no cesa, ¿qué nos depararán los siguientes Max?

JOSEP OLIVER

Josep Oliver (1979) es licenciado en Filología Hispánica y actualmente termina un Máster en Lengua y Literatura Modernas. Es divulgador de cómic en diversos medios, entre ellos el periódico Última Hora. Trabaja como profesor de Lengua y Literatura en Secundaria. También es el cocreador y guionista del cómic El joven Lovecraft.