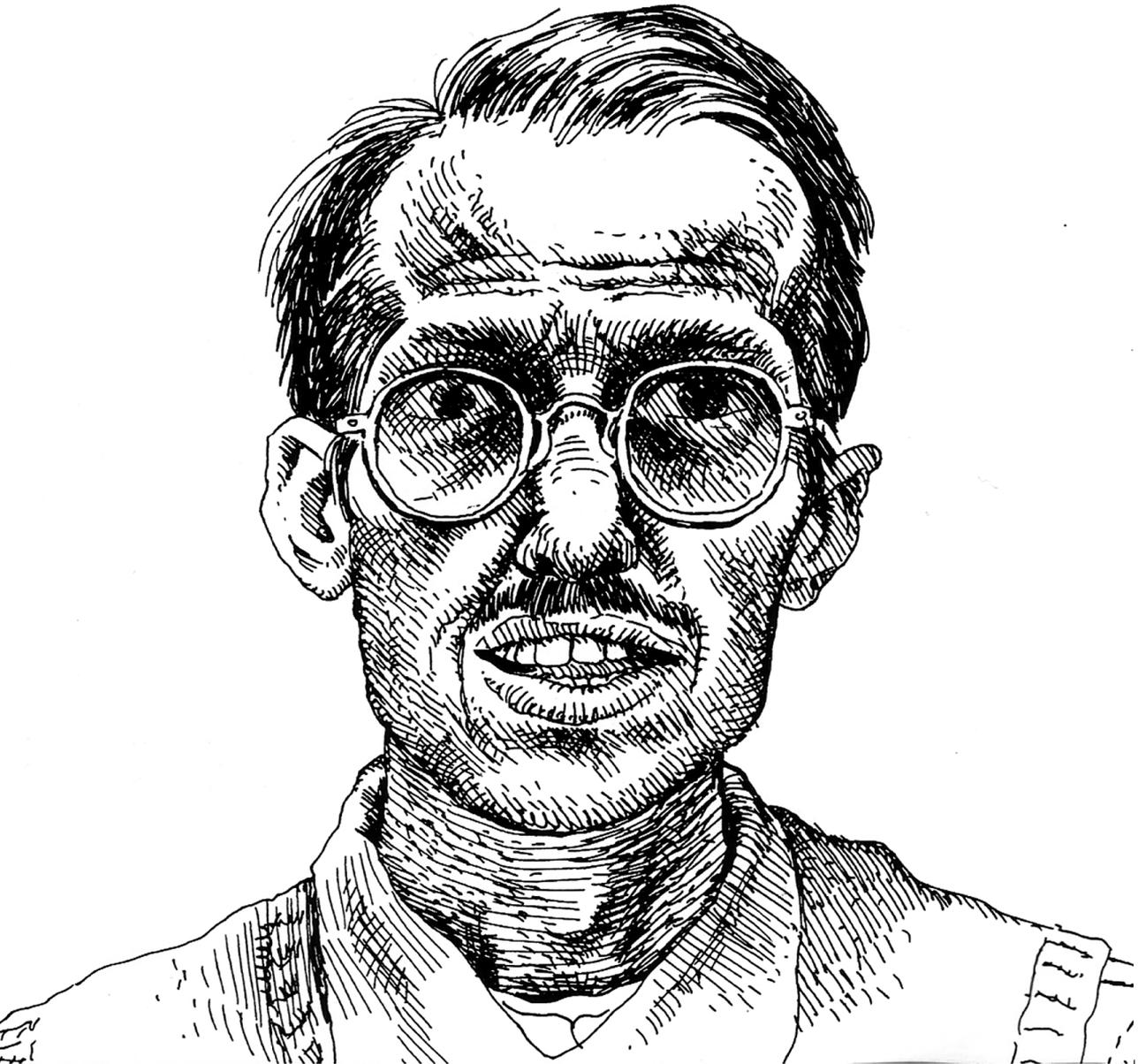


R. CRUMB

ENTREVISTAS Y CÓMICS



GALLOGRAPHICS
8

R. CRUMB

ENTREVISTAS Y CÓMICS



Título de la edición original: R. CRUMB

Primera edición: mayo de 2014

© de la presente edición: Gallo Nero Ediciones, S. L.

Original English language edition © Fantagraphics Books.

Individual contributions are copyright © the respective writer.

Translation rights arranged through Fantagraphics Books.

All illustrations, copyright © Robert Crumb, 2004 (plus the year for each illustration).

Published by permission from the author.

© de la traducción: Josep Manuel Marco Borillo, Franziska Dinkelacker,

Marta Estal Vera, Susana Ruiz-Larrea Rodríguez, Paula Saiz Hontangas,

Víctor Sánchez Candela, Elena Villanueva López

La traducción de este libro se rige por el contrato tipo propuesto por Ace Traductores.

© de la imagen de cubierta: Robert Crumb. Autorretrato, 11 de noviembre de 1982

Diseño de cubierta: Raúl Fernández López

ISBN: 978-84-942357-0-2

Impreso en España por Grafo

Depósito legal: M-8727-2014

R. CRUMB

**Traducción de Josep Borillo
y el equipo de la Universidad Jaume I**



PRÓLOGO de Patrick Rosenkranz

¿Es verdad que Robert Crumb, un hombre escurridizo y socialmente solitario, lo cuenta todo en esta serie de entrevistas?

El alma de los cómic revela cómo Bugs Bunny le atrajo sexualmente a la edad de cinco años, y cuenta historias reveladoras de su infancia sórdida y de su adolescencia alienada. Casi tienes ganas de reírte o de suspirar cuando relata cómo se casó con la primera chica que pasaba, exactamente como su viejo había profetizado. Tampoco evita las drogas. Crumb es descaradamente franco con las influencias artísticas irreversibles del LSD durante su época emergente y explica por qué ya no necesita las drogas hoy en día. También filosofa sobre charlatanes y mujeres hermosas, conejitas de *Playboy* y el hedonismo de posguerra, la voracidad empresarial, la estupidez de los políticos y el tentador atractivo de la anarquía. Ofrece detalles sabrosos de sus roces con la Agencia Tributaria, o al menos todo lo sabrosos que pueden ser cuando sirven para describir a abogados rastreros y bobos del gobierno. Medita detenidamente sobre el machismo y las lecciones del feminismo, y bosqueja su forma femenina ideal. Admite que sus fantasías sexuales son la fuente principal de su inspiración artística y lamenta su naturaleza perversa. Se ríe con desprecio de la banalidad de la mayor parte de la pornografía, elucubra sobre la naturaleza sexual de esmirriados y enclenques y nos informa de que, si le dejan en paz, se masturba un par de veces al día. No creo necesitar esto último para apreciarle como artista, pero así es Crumb: nos llama la atención sobre las cosas, tanto si queremos saberlas como si no. Si le haces preguntas, el que se arriesga eres tú. Estoy seguro de que aún guarda unos cuantos secretos profundos y oscuros que no ha revelado.

Gloria a Gary Groth por convencer a Crumb de sentarse y someterse a estos interrogatorios largos y muy personales, y por acribillar a Old Pooperoo con preguntas provocativas y penetrantes. He aquí una pregunta sobre un tema de actualidad para el próximo autor que pille una entrevista

con Crumb: pregúntale por esas pinturas rupestres que ha estado realizando en el sur de Francia.

La rica y variada carrera artística de Crumb ya comprende cuatro décadas. Hay una diferencia abismal entre el R. Crumb joven –un artista de veintitantos que quería abrirse camino, que ansiaba reconocimiento, con un cerebro que rebosaba apariciones psicodélicas– y el R. Crumb de sesenta años, que diseña esculturas femeninas y serigrafías en ediciones limitadas desde su castillo en Francia. Estas entrevistas se llevaron a cabo con el Crumb intermedio, entre 1984 y 1995. Crumb es autor de una obra impresionante y extensa: docenas de revistas de cómics, portadas de discos, litografías, cuadernos de bocetos e ilustraciones para revistas. No oculta nada en sus trabajos: sus ansias, sus odios, sus tormentos y sus obsesiones están todos ahí. Pero son típicos de un cómic. De alguna manera son divertidos. Esas agresiones sexuales a mujeres grandes y fuertes por parte de homúnculos raquíticos no pueden ir en serio, ¿verdad? Lo de que alguien meta un camión cargado de dinamita en la mansión de los Rockefeller no lo dice en serio, ¿verdad? Lea atentamente y decida usted mismo. La lucha por la libertad artística de toda su vida se suma a una desconfianza profunda hacia la naturaleza humana y a un punto de vista proletario. Las palabras de este libro son de buena tinta.

Me vi sometido por primera vez a la influencia insidiosa de la visión crumbiana en 1967, cuando leí *Head Comix* en el periódico underground *East Village Other*. Años más tarde descubrí que había sido testigo de una conexión kármica entre Crumb y los medios underground. Esa participación en *East Village Other* se produjo porque el editor Ralph Ginzburg se burló de las siete páginas que Crumb había dibujado para su pretenciosa revista *Avant Garde*. Qué cabrón, pensó Crumb, y se fue al Lower East Side de Nueva York y arrojó los dibujos sobre el escritorio del director de *EVO*. A Walter Bowart le encantaron y los publicó todos ese mismo otoño. Se reprodujeron rápidamente en periódicos underground de todo el mundo. Pocos meses después nació *Zap Comix*.

Gracias, Ralphie, por ser un cabrón.

UN CRUMB ALGO MOLESTO de Donald Phelps

El salvaje espectáculo de marionetas de feria que ha creado la mano de Robert Crumb durante casi tres décadas es presentado, de manera más que apropiada, como un circo de tres pistas en el crítico documental de Terry Zwigoff, *Crumb*. Los tres pilares fundamentales de la trayectoria de Crumb —el mundo en el que se mueve y habla, su propia persona y su obra— se presentan con una ilusión de simultaneidad, pero con el mínimo desenfoque o confusión. A pesar del *tempo* frenético de la película, uno no siente que la respiración se le acelere ni que le abrumen los efectos de la percusión. La película empieza en *pianissimo*: la cámara pasa por delante de un par de esculturas de Crumb, dos mujeres de nalgas generosas, en un salón iluminado por una lámpara; y se detiene cuando vemos a Crumb a un par de metros de distancia, sentado en el suelo y moviendo levemente la cabeza. Parece estar meditando, hasta que se advierte la esquina blanca de su bloc de notas. Otra pausa prolongada, por encima de algunos libros y papeles. Después, mientras la partitura de David Boeddinghaus serpentea suavemente por *Last Kind Words Blues*, vemos directamente la superficie blanca del bloc de dibujo, sobre el que la cámara desciende para encontrarse con la punta negra del lápiz de Crumb.

Solo recuerdo otra película que se grabara con un estilo teatral y que tratara del trabajo de un dibujante de cómics. A mitad de los años treinta salió una serie de cortos protagonizados por un artista llamado Jefferson Machamer, cuya especialidad era dibujar ocurrentes coristas de piernas largas para el *New York Journal-American* de William Randolph Hearst. Se nos mostraba a Machamer —un hombre sonriente y con bigote— dirigiendo a un séquito de bellezas juguetonas a través de una historia desternillante, en la que encontraba el pretexto para ponerse a dibujar en al menos dos o tres ocasiones. Todo era probablemente una variante cultural de la época de los cortos desenfadados y lascivos protagonizados por Leon Errol y

Charley Chase. Todavía recuerdo que sentí una mezcla de emoción y envidia por el fluir casi mágico de la mano de Machamer; emociones, supongo, parecidas a la de los niños cuando ven la actuación de un mago sobre el escenario.

Terry Zwigoff, su editor Victor Livingston y su directora de fotografía Maryse Alberti han conseguido eludir la reclusión que habitualmente implica describir a un dibujante en pantalla: las fórmulas diarias, la resaca del desgaste que conlleva producir una tira o una serie de historietas indefinidamente. La variedad volátil del arte de Crumb nunca se ha regido por el ritmo de los diarios; y además, el sexo salvaje y la violencia atroz con la que impactan las viñetas no le hacen proclive a la *longueur* (secuencias estáticas y repeticiones) a la cual pueden tender hasta los cómics convencionales de primera calidad. Además, la cámara de Alberti acompaña a Crumb mientras este pasea su vocación por el mundo exterior, fuera de su estudio. La cámara sigue sus paseos (bloc de dibujo siempre en mano) por el territorio por donde campaba de joven (aunque nunca pudo digerir aquel estilo de vida, o viceversa), Haight-Ashbury; le estudia en su casa con su segunda mujer, Aline; con Jesse, hijo de su primer matrimonio; y con Sophie, hija de su actual matrimonio. El equipo visita su lugar de nacimiento en Filadelfia, todavía habitado por su senil madre y por su hermano mayor, Charles, un tetrapléjico emocional que, como nos indican los créditos finales de la película, se suicidó pocos días después de su conclusión. También visitaron el domicilio de su hermano menor Maxon, en San Francisco. Entre las peregrinaciones de Crumb, se intercalan comentarios sobre su personalidad y sus dibujos de antiguos colegas y dibujantes underground, como Spain Rodriguez, Trina Robbins y Bill Griffith; y de los críticos Robert Hughes (un admirador de Crumb que deja caer los nombres de Brueghel, Goya y Céline, y que da un nuevo sentido a la palabra *farfullar*) y Dierdre English, la exdirectora de *Mother Jones*, quien habla largo y tendido sobre el supuesto racismo de Crumb en un tono dogmático y ofendido.

Este material diverso, potencialmente embarullado y discursivo, es armonizado por el sentido del ritmo de Zwigoff y Livingston. Los temas son escogidos sin aparente esfuerzo. Durante todo el proceso, vamos volviendo al progreso del dibujo que vimos al principio de la película; al final,

mientras Crumb y Aline terminan sus preparativos para trasladarse al sur de Francia, vemos la conclusión del dibujo: Crumb, encogido en la cama ante una cámara negra de televisión que se le acerca, con su protesta: «¡Qué asco!». El mismo sentido del ritmo puede abordar de manera discreta a la par que reveladora (o tan directa como sea necesario) el carácter mujeriego de Crumb (confirmado serenamente por Aline: «Yo salgo con otros hombres», dice mientras se encoge de hombros), así como su aislamiento en su actual casa (una escena donde Crumb y Jesse copian fotos de enfermas de un psiquiátrico, de mirada dolida, desafiante o desesperada, e intercambian comentarios escuetos y observaciones expertas, contrasta agudamente con un momento posterior en el que el joven reflexiona sobre su incapacidad de establecer contacto emocional con su padre). Y entre las escenas de Crumb trabajando o en marcha, Zwigoff y su equipo encuentran mucho margen para los momentos de silencio: Crumb en un reposo poco frecuente, escuchando uno de sus apreciados discos de *country blues*, moviendo la cabeza, balanceando las rodillas suavemente, movimientos como los de un perro que disfruta de la luz del sol; y, después, aporreando el piano para sacarle una melodía similar.

El mismo Crumb se presenta en pantalla con una personalidad poco común, de humor oscuro, disipado y con segundas. Físicamente, con la ayuda de un traje ancho y de un sombrero que guarda un equilibrio precario, el aspecto larguirucho de Crumb, su perfil aguileño y su *esprit* saturnino y triste nos recuerdan a un Charley Chase como detective en un hotel. Su porte, mientras pasea o se arrastra, o mientras alguien lo lleva a la chepa de un lugar a otro, nos recuerda algo a la provocación insensible de Michel Simon.

Su voz, revestida de burla y de una afectada precisión, le añade un toque mordaz a la excelente orquestación de Boeddinghaus de *country blues* y *ragtime*. Crumb murmura algo sobre unos transeúntes («¡Todos llevan publicidad!»); dedica palabras de obscena aprobación a una amiga: «¡Oh, eres perfecta!». Sus aportaciones verbales tienen a su risa como hilo conductor; una risa resignada, casi exasperada e incrédula, que a menudo se ahoga en un suspiro prolongado.

En contraposición a sus conocidos silencios en compañía de extraños, las fugaces escenas de soledad se compensan mediante muestras de

afecto repentinas y ostentosas: una amistosa refriega con una antigua novia (Kathy Goodell) en una azotea, que casi tira al cámara al suelo; y cierto alboroto en una fiesta organizada por la editora de porno Dian Hanson, que no desaprobaba ningún asistente al salón del cómic de Chicago. Esas muestras nos recuerdan la dignidad heterogénea de los cómicos de otros tiempos, como Bobby Clark o Ed Wynn, conocidos por sus payasadas encima de un escenario. Sin lugar a dudas, las bufonadas lascivas de Crumb en este tipo de numeritos se enmarcan en su sátira de la lujuria por su carácter ridículamente inoportuno, que su entusiasta participación no hace más que realzar. El mayor acierto de la película de Zwigoff, al que la variable excentricidad de Crumb le aporta un toque de color, es la representación de un artista poseído por su arte, dedicado a él a lo largo de toda una carrera profesional; en última instancia, es ese arte lo que lo mantiene vivo. De este modo, la película ocupa un puesto junto a *Edvard Munch* de Peter Watkins y *Crónica de Anna Magdalena Bach*, de Straub.

También da una perspectiva más general y, en cierto modo, sorprendentemente informativa de las obras maestras de Crumb: la representación a lo largo de tres décadas del Estados Unidos moderno como si de un espectáculo de marionetas se tratase, un espectáculo convulso, de una sordidez ilimitada, además de estridente y hediondo, en el que la imaginación se desfigura y se deforma ante la frustración, los prejuicios represores y la vulgaridad degradante de la cultura mecanizada del usar y tirar. En este escenario, personas como el tenso Mr. Whiteman o el autoerótico Flakey Foont, azuzadas por los agujones de la esperanza y la desesperación, se ven envueltos en aventuras alocadas y escenas de violencia innecesaria que alcanzan el paroxismo; todo ello tan gráfico como una herida abierta al destapar un vendaje.

No obstante, el tema principal que aborda la obra de Crumb y el vehículo principal de su alma y de su imaginación es sin duda la tira cómica, de la cual su obra constituye una enorme parodia con aires de sátira. Como otros dibujantes de cómics underground contemporáneos suyos, Crumb es un entusiasta de las tiras cómicas tradicionales y un crítico incisivo y mordaz. Una de las pocas pegadas que le pongo a la película es que a Zwigoff le faltó, o no buscó —mediante una entrevista rápida, digamos—, tiempo

para incluir algunas ocurrencias graciosas de los cuadernos de Crumb. Si lo hubiese hecho, podría haber repasado las influencias presentes en su obra de la tira *Thimble Theater*, de E. C. Segar (en la que aparece una estrella arquetípica de la Gran Depresión, Popeye); de las primeras tiras negras e hirsutas de *Moon Mullins*, de Frank Willard; y de la tira refrescante y vehemente de Billy DeBeck, *Barney Google* (Crumb introdujo en una ocasión a un personaje de DeBeck, el locuaz niño abandonado llamado Bunky, en una portada para la revista literaria de la Universidad de Long Island). A partir de los estereotipos trillados y del derroche de fantasía propios de las tiras cómicas precedentes, Crumb evocó una norma que sigue vigente, una valla de protección para sus visiones de atrocidad e impotencia.

Es más, la continua fidelidad a un estilo de realidad normativa puede verse en otro aspecto mucho menos familiar de su trabajo: los retratos discretamente periodísticos (sin abandonar del todo el estilo propio del cómic) de músicos negros de blues y de jazz (que aparecen brevemente en la película, incluyendo el increíble arrebatado de un músico más bien joven que mira al espectador directamente); las caras de enfermas mentales anteriormente mencionadas; un recorrido por las chicas de instituto poco agradecidas o excéntricas que Crumb recuerda con un afecto algo frío y con su típico aparte: «¡Ojalá estuvieran ellas aquí en vez de este equipo de rodaje!». Ojalá el equipo de Zwigoff, además de esto, hubiese echado un vistazo a la contribución de Crumb a *American Splendor*, de Harvey Pekar, especialmente a las anécdotas en las que salen viejos recepcionistas, celadores y botones negros. Esas caras arrugadas, pensativas o pacientes deberían ser contrastadas, por parte de críticos como Dierdre English, con las caricaturas y bufonadas, propias del teatro de variedades, de Angelfood McSpade y de las caras que adornan el álbum de Janis Joplin *Cheap Thrills*. Dichas caricaturas, que han degradado la historia del cómic estadounidense, no son, insisto, la munición con la que dispara Crumb, sino su blanco, contra el cual lanza un ataque frontal.

Durante la visita al entorno familiar de Crumb en Filadelfia, que parece sacado de la *Spoon River Anthology* en versión urbana y sombría, nos enteramos de que Crumb, sus hermanos Charles y Maxon y sus hermanas Carol y Sandra (que se negaron a ser entrevistadas), de niños, formaron

una sociedad secreta dedicada a la producción de cómics. Este fenómeno, tan común durante la infancia, escondía la necesidad oscura e imperiosa de soportar a su padre, un hombre severo que arramblaba con todo a su paso. Según Crumb, su hermano Charles fue el pionero de la sociedad al crear sus propias tiras a partir de la adoración que sentía por *La isla del tesoro* de Walt Disney y, especialmente, por su estrella juvenil Bobby Driscoll. Los encantadores y talentosos dibujos de Charles se ven progresivamente eclipsados por un remolino de estrías, que evoca las huellas digitales de un gigante, o quizá una burbuja protectora o una red que aprisiona. Los dibujos posteriormente quedaron eclipsados por otro invasor: el lenguaje, que satura los bocadillos hasta el punto de arrinconar y casi excluir al dibujo, y que acaba por convertir la letra manuscrita de Charles en un diario ininteligible. Uno piensa en el abundante lenguaje de las propias producciones de Crumb, así como en la omnipresente labia de su conversación; sin embargo, más allá del rescate de su expresión, Crumb es el único, por lo que parece, que no solo ha sobrevivido sino que además parece haberlo hecho con una fuerza que lo sitúa al nivel de otros genios autóctonos como Buster Keaton o George Herriman. Estoy seguro de que su airado pacto con el mundo, manifestado en su persona y en su trabajo a través de una irritable, escrupulosa aprehensión de la realidad, forma parte de su supervivencia, quién sabe si como causa o como signo externo. En cualquier caso, podría contribuir a que su obra perdure cuando él y las fuerzas que lo moldearon ya no existan, para así poder seguir provocando ira, asombro y reconocimiento.

Publicado originalmente en *Film Comment*, julio-agosto de 1995.
Reproducido con la autorización del autor.



«Temía hacer el ridículo, no ser arrestado.
Siempre he temido hacer el ridículo, aún lo
temo hoy en día.»



THIS WHOLE
GODDAMN
FUCKING
PLANET HAS
TURNED TO
SHIT!

Monólogo: R. CRUMB

Preguntas: PATRICK ROSENKRANZ

Un día de octubre de 1984, Robert Crumb grabó sus respuestas a una serie de preguntas que le envió por escrito el historiador del cómic underground Patrick Rosenkranz. En este monólogo, si se puede llamar así (en algunos puntos parece más una confesión), Crumb presenta una visión de su obra, de su legado y de la génesis de las antologías seminales de *Zap* y *Weirdo*. *The Comics Journal* se siente orgulloso de ser el primero en publicar la siguiente transcripción editada de esa grabación.

ROBERT CRUMB: Patrick, colega, soy yo, R. Crumb. Estamos a 9 de octubre de 1984 y voy a intentar responder a algunas de las preguntas que me mandaste en mayo de 1982. Creo que lo que pasó con la primera cinta, ahora que lo pienso, es que la usé y grabé algo encima y abandoné la idea de mandártela. Así que creo que esa cinta se ha perdido para siempre. Tampoco sé si esto va a ser gran cosa, pero lo intentaré. No sé qué piensas hacer con esto, pero veré lo que puedo hacer para responder a tus preguntas.

«¿Cómo fue lo de vender tu primer número de *Zap* por las esquinas de las calles de San Francisco?» Fue una pasada, me lo pasé muy bien. No tuvo éxito enseguida, pero al final corrió la voz de que valía la pena comprarlo, así que la gente empezó a hacerlo. Solo cobrábamos 25 centavos, no mucho. No como ahora que los cómics valen 1,50 o 2,50 dólares. Hay que pensárselo antes de comprar uno. Por aquel entonces era cuestión de

calderilla, la gente no se lo pensaba mucho. «¿Qué esperabas en esa época? ¿Temías hacer el ridículo o ser arrestado?» Temía hacer el ridículo, no ser arrestado. Siempre he temido hacer el ridículo, aún lo temo hoy en día. Rezo para gustar a la gente que lee estas cosas. No sé lo que esperaba en aquel entonces. Tenía la esperanza de gustarle a bastante gente para poder ganarme la vida con esto, supongo, con los cómics. Cuando los publiqué por primera vez, en 1968, vivía de la ayuda social. «¿Se vendía rápido o te desanimabas porque iba lento?» Como te he dicho, al principio iba un poco lento, pero luego el éxito llegó bastante rápido; al cabo de un par de meses empezó a mejorar. Fue poco después de eso cuando Print Mint, una pequeña editorial de Berkeley, la compró y empezó a distribuirla a través de su tienda de posters. Hasta un año después no empezó a generar bastante dinero como para vivir de esto. «Mientras soñabas despierto por la calle, ¿qué futuro te imaginabas para tu carrera artística? ¿Salió tal y como te la habías imaginado?» En realidad, no pasaba mucho tiempo soñando despierto por la calle, pasaban demasiadas cosas. Era una locura, no había tiempo para soñar. No tenía ni idea de qué iba a pasar con mi carrera artística. En esa época iba todos los días hasta las cejas de LSD, no pensaba más allá. Dibujaba con la esperanza de que la gente aceptase mis cómics porque quería vivir de ellos a tiempo completo, así que me hizo mucha ilusión cuando empezaron a tener éxito. Qué emoción, qué sensación saber que la gente realmente aceptaba mi trabajo por completo, las cosas que hacía a mi manera. Fue una sensación bastante agradable. Todo eso alcanzó su punto álgido en 1972 o 1973, desde entonces ha ido a menos sin parar. En realidad, ahora está en las últimas. Bueno, aún tengo bastantes seguidores para vivir de esto. «¿Cómo describirías los elementos que hacen tan popular tu trabajo?» ¿Qué es lo que es tan popular? Ya no es tan popular como antes, pero yo diría que lo que lo hizo popular en su momento fue que representaba las ideas que mucha gente tenía en la cabeza, sobre la vida, y también a mucha gente que tomaba LSD y estaba colocada todo el rato. A menudo veían algo en mis tiras que coincidía con esas ideas, así que captó la imaginación de mucha gente y eso es lo que lo hizo popular. Ahora ya no conecta tanto con la imaginación de la mayoría de la gente. Es un poco convencional, o algo así... pero como he dicho, aún

tengo algunos seguidores. Personalmente, creo que mi trabajo sigue siendo igual de bueno o incluso mejor que antes, pero ya no está en la cresta de la ola de la imaginación popular, como lo estaba entonces. No creo que sea eso lo que determine si algo es bueno o malo o lo que sea. Garfield está muy de moda ahora. A mí me parece una mierda, pero a la gente le gusta. No creo que haya necesariamente una relación entre popularidad y calidad. De hecho, tuve problemas cuando toda esa fama se me subió a la cabeza, porque le restó mucha espontaneidad a mi trabajo y me causó muchos problemas. Desde que mis cómics ya no están tan de moda, eso se me ha pasado, bueno, desde que ya no son lo más de lo más de la imaginación popular y toda esa mierda. «¿Qué es lo que te gusta y lo que no te gusta de tu trabajo?» Es difícil de saber. Supongo que lo que no me gusta cuando pienso en lo que he hecho... muchas veces son simplemente fallos técnicos, diseños descuidados o una mala planificación, esas cosas. Había momentos en los que no estaba tan inspirado o centrado en lo que hacía, y se nota que los hacía como churros. O trabajos que muestran dudas o incertidumbre sobre mis propias opiniones e ideas, y lo que intentaba era hacerle la pelota al público o darle lo que esperaba de mí, estar a la altura de las expectativas. Si veo eso en mis cómics, me duele.

Lo que me gusta es cuando veo que, a veces, mi imaginación era completamente libre y podía expresar exactamente lo que había dentro de mí. Eso es lo que realmente me gusta de mi trabajo. Cuando miro atrás y estudio lo que he hecho, busco eso, y me inspira ver que lo sigo teniendo, me inspira ver que puedo expresar los sentimientos de mi subconsciente, o como quieras llamarlo. «¿Por qué te avergüenzas de tus discos? ¿Sigues tocando con tu grupo en conciertos y clubes? ¿Dedicas tanto tiempo a la música como a dibujar? ¿Cómo comenzaste tu relación con Blue Goose y Yazoo? Tengo los catálogos donde salen las portadas que ilustraste para los discos. ¿Cómo te sentiste al hacerlas?» Me avergüenzo de los discos porque creo que la música es bastante chapucera y que no tocamos muy bien, que somos simples aficionados y no músicos buenos de verdad. El tipo de música de los viejos tiempos que nos gustaba la tocaban, muchas veces, músicos aficionados, pero era diferente ser músico aficionado entonces; todavía venías de una escena folk en la que la manera en la que te

habían educado tenía que ver con la música que tocabas. En cambio, nosotros estábamos intentando revivir deliberadamente la música de antes. Cuando haces eso y, encima, no tocas muy bien, es bastante vergonzoso. Es como revivir el *Dixieland* o algo así, puede ser muy vergonzoso, pero creo que teníamos algunas ideas musicales interesantes. Pienso que era único en algunos aspectos y eso lo hacía interesante; era algo realmente sorprendente y no había mucha gente que hiciera ese tipo de música o que tuviera esas extrañas ideas musicales. Por esa parte, estaba bien. Ya no toco con los Cheap Suit Serenaders, aunque ellos sí que continúan.

Ya no toco ni en conciertos ni en clubes. No me gustaba nada eso. Ahora toco con una banda del barrio donde vivo, simplemente vecinos con los que me reúno. Tocamos en bodas y en ocasiones privadas. Me encanta la música. En realidad, probablemente me apasione más que los cómics. Pero paso mucho más tiempo dibujando que tocando, lo cual se nota en mi música. Eso es lo que explica en parte que me avergüence de aquellos discos. Soy de las personas que creen que uno no debería publicar algo en lo que no haya dado lo mejor de sí mismo. Es como un golpe bajo hacer algo así. La única razón por la que lo hicieron los de Blue Goose es que pensaron que podrían vender unos cuantos discos gracias a mi nombre. Acepté como un estúpido. Tenía un gran ego por aquel entonces, a principios de los setenta. Como estaba diciendo, tenía el ego tan subido por ser tan apreciado como dibujante que pensaba que cualquier cosa que hiciera sería increíble. Ahora me parece sencillamente penoso. Me pregunto por qué cojones accedí a participar en esos discos. Evidentemente, los demás chicos del grupo se morían de ganas por hacer cualquier cosa que les diera a conocer. No les puedo culpar y, hasta cierto punto, consiguieron salir adelante gracias a mí. Son mis amigos y todo eso, pero, realmente, no les puedo culpar. Yo habría hecho lo mismo si hubiera estado en su lugar. No me considero músico. Solo soy intérprete de fin de semana. Debería haber evitado las grabaciones.

Las portadas de los álbumes que hice para Blue Goose las hice, principalmente, porque me encanta la música que reedita. Reedita todo el blues de antes y cosas así, y eso me encanta, así que el tema me inspiraba mucho para hacer ilustraciones. Además, me cambió discos de blues de setenta y

ocho revoluciones por el material gráfico, y no me pude resistir porque ni de coña encuentras otro sitio donde tengan ese blues tradicional en setenta y ocho revoluciones. Él los había conseguido, muchos de ellos, yendo de puerta en puerta por el Sur en los años sesenta. Yo no puedo hacer eso, así que, qué coño. «Nunca supe qué pasó entre *Village Voice* y tú con las tiras de *Mr. Natural*. ¿Quieres hablar de ello?» No, no quiero hablar de ello. No, básicamente me cansé de hacer una tira semanal, así que dejé de hacerla. *Village Voice* me trató bastante bien, en realidad. No me puedo quejar. Me sentí mal por ellos, al dejarles, porque de verdad les gustaba que yo hiciera mi tira semanal ahí. Supongo que era bastante popular, pero es que vi un trecho interminable de mi futuro haciendo las tiras semanales de *Mr. Natural* y no pude seguir. Creo que no estoy hecho para hacer una tira regular como esa. Aunque, ahora que soy más mayor y estoy más resignado a mi destino, podría encajar de una forma más natural que antes en ese tipo de trabajo. No sé. «Seguro que a los chicos de *High Times* no les gustó mucho tu tira sobre la entrevista. Me sorprendió que la utilizaran. ¿La hiciste antes o después de la entrevista? ¿O nunca hubo una? Me imagino que ya no trabajarás más para ellos.» Lo has entendido todo mal, Pat. Primero de todo, ellos querían hacerme una entrevista y les dije que no, que no quería darles una entrevista, así que me dijeron: «¿Y si haces una tira cómica para nosotros?», y yo les dije: «Vale, os haré una tira cómica». Hice una tira cómica donde me inventaba la entrevista y les encantó. A ellos no les importa. Están muy locos y chiflados y hay muchos empleados eventuales a los que no les importa que echas por tierra su revista. Se la suda. No es algo que les inquiete lo más mínimo. De hecho, querían que les hiciera más trabajos después de eso. Fueron incluso más lejos al hacer una portada que parecía que la hubiera hecho yo y, después, me amenazaron con utilizarla como si fuera obra mía si no les hacía yo una de verdad. Pero aun así no la hice y les dije que más les valía no usar esa portada falsa de R. Crumb. Están locos como una cabra. Les daba exactamente lo mismo que yo echara por tierra su revista en la tira cómica, siempre y cuando llevara mi nombre. Les daba exactamente lo mismo. «¿Has mantenido un registro de todos los *spin-offs* de tus cómics?» No, es demasiado deprimente. No he mantenido ningún registro. «¿Tienes una colección de tazas,

faldones para las ruedas y camisetas?» No, no tengo. No podría soportar tener esas cosas a mi alrededor. Es demasiado deprimente. Toda la basura esa de «Keep on Truckin'». «¿Cuáles son ediciones autorizadas?» Casi ninguna de ellas. Hubo un juicio gordo hace unos diez años en el que «Keep on Truckin'» se declaró de dominio público, así que cualquiera podía usarla si quería. Perdí los derechos. Mejor, en realidad. «Oí que hubo un anuncio de las palomitas Fiddle Faddle que usaba a Mr. Whiteman, pero nunca lo vi.» Yo tampoco lo conozco. Ni lo he visto ni he oído hablar de él. «¿Algún otro plagio publicitario?» Unos cuantos. No lo sé. No me preocupo por esas cosas. «¿Cómo es que nunca trabajaste para *Playboy*?» Me pidieron que trabajara para ellos hace unos diez años, cuando yo estaba de moda. Michelle [Urry], la editora de las viñetas, me dijo que querían que hiciera una tira cómica para ellos, pero lo rechacé. Básicamente, desde que conocí a Harvey Kurtzman, descubrí que tienes que aguantar mucha intromisión editorial en tu trabajo, algo que no puedo tolerar en mis cómics. No podría soportar las correcciones de nadie en estas cosas y eso es lo que hace [Hugh Hefner]. Tienes que enviarle esbozos y él los cambia y anda enredando con ellos y los toquetea. Luego le envías la versión final y vuelve a meter la cuchara y te obliga a hacer más cambios. Kurtzman acaba de pasar un infierno con el tipo, aunque está atado porque tiene que seguir haciendo *Little Annie Fanny*, pero yo estoy demasiado mimado. No soportaría todo eso. «¿Para qué mercados te niegas a trabajar?» Hasta el momento me he negado a hacer cualquier trabajo de publicidad. Me aterra tener que hacerlo. Pagan muy bien, pero no soporto la idea. «¿Cuáles son las ofertas más extravagantes que has recibido?» No puedo recordarlas todas. Estoy seguro de que ha habido alguna. Si hiciera memoria, me acordaría. «¿Te sientes más a gusto con las tarjetas de felicitación, o con los cromos de los chicles?» Ni pensarlo. Si no tengo que hacer felicitaciones nunca más, me alegraré. «¿Qué es lo que te atrae de trabajar en los medios underground y alternativos?» Naturalmente, el atractivo es la completa libertad artística. ¿Tú qué crees? Sin duda no es el dinero, eso está claro. Pero hay libertad absoluta para hacer lo que quieras. «¿El cuaderno de bocetos alemán representa el grueso de tus bocetos durante aquella época?» Está claro que incluye el grueso de

mis bocetos de aquella época. Desde entonces se han publicado dos cuadernos más. Uno es de los primeros dibujos, de finales de los sesenta, y se ha publicado también otro de cosas más recientes, de 1978 a 1983, que creo que es muy bueno. Este último acaba de salir hace nada. Esos cuadernos son preciosos. Estoy muy contento de que esos alemanes quisieran publicarlos. Aquí nunca podrías publicar nada parecido. La impresión sería demasiado cara y la verdad es que en este país no es lo suficientemente comercial, pero en Alemania la cosa es diferente. **«Tengo entendido que te negaste a dibujar o a publicar por un tiempo durante la época de tus problemas con los impuestos.»** Eso no es cierto, yo no me negué. Seguí trabajando, pero me costaba hacerlo. Estaba en tal estado de ansiedad por todo aquel asunto de los impuestos que me resultaba muy difícil, pero traté de continuar trabajando. **«¿Qué otras reediciones extranjeras se han hecho? ¿A cuántos idiomas se han traducido tus cómics hasta ahora?»** Mi material se ha editado en muchos países extranjeros. No sé. No en demasiados países del tercer mundo o comunistas, pero sí en Japón, Hong Kong, toda Europa occidental y un poco en Europa del Este. Finlandia, todos los países escandinavos, Francia, España, Italia, Inglaterra, Australia. Creo que nada en América del Sur. **«¿Cuáles piensas que han sido los principales efectos de tu trabajo en tus colegas?»** No lo sé. Es cierto que ha tenido un efecto en los cómics, o que la influencia de los primeros dibujantes underground ha como liberado a los cómics y ha ampliado los horizontes que la gente veía en ellos. Eso está claro, pero no sé cuáles han sido los efectos sobre la población en general. Probablemente ninguno. Nadie ha hecho nunca un cómic que haya cambiado el mundo, eso seguro. **«¿Ha cambiado el arte? ¿El arte del cómic, el contenido de los artículos de las revistas, la publicidad?»** Tuvo algo de efecto sobre el estilo publicitario durante un tiempo, solo como una moda pasajera en los anuncios, igual que Peter Max o cosas por el estilo. La publicidad le saca partido a todo y lo utiliza mientras está de moda. **«¿Sigue siendo un medio viable?»** Sigue siendo la única forma de hacer cómics completamente libres, pero no es viable como forma de ganarse la vida. Eso seguro. Hoy en día nadie se gana la vida haciendo cómic underground, excepto a lo mejor Gilbert Sheldon. Quizá sea el único que queda. **«¿Los cómic underground se han**

convertido en una idea pasada de moda? ¿Siguen siendo válidas las ideas que una vez fueron radicales?» La idea de completa libertad sigue siendo válida. Sigue siendo la única manera de hacer cómics en los que no se entrometan los editores y las editoriales. Ya no hay demasiado público y es muy difícil conseguir distribuirlos. Toda la red de distribución se ha vuelto muy conservadora y aburrida. Por lo general, las tiendas de cómics son muy conservadoras y solo quieren atender a niños que leen cómics de superhéroes. Este es principalmente el problema: es difícil sacarlos de ahí ahora. El público sigue ahí, pero es escaso y está muy disperso, esparcido, por lo que es un público al que es difícil llegar a través de los canales de distribución. No sé lo que pasará con los cómics del estilo underground. No sé si se continuarán publicando o dibujando. De verdad que no lo sé. «En tu opinión, ¿qué hicieron mal o bien las siguientes publicaciones: *Arcade*, *Comix Book*, *Comix International* o *Apple Pie*? ¿Por qué todas fracasaron?» Creo que *Arcade* estaba muy bien hecha, pero que Art Spiegelman y Bill Griffith tenían unas expectativas muy poco realistas y se gastaron demasiado dinero en la producción. La producción era tan bonita y ostentosa que Print Mint prácticamente quebró al invertir en su publicación. Por eso fracasaron. Para un cómic underground, con una audiencia pequeña de diez o veinte mil personas, no puedes publicar una cosa tan lujosa. Es demasiado caro, pero estaba muy bien hecha. Era una revista fantástica, pero no podía continuar.

El gran error de *Comix Book* fue tratar de que Stan Lee fuera el editor, porque si vendes cien mil ejemplares se considera un fracaso. Stan Lee se la cargó al ver que no se vendían tantos ejemplares como esperaba. *Comix International* y *Apple Pie*... no las recuerdo. «¿Saldrá otro número de *Zap*?» Sí, de hecho, estamos trabajando ahora en uno. Debería salir en un par de meses. «¿Cómo se formó el grupo original?» Solo éramos una panda de tíos que salía por Haight-Ashbury. [Rick] Griffin y [Víctor] Moscoso eran cartelistas y les fascinaba el soporte cómic. Vieron el primer cómic de *Zap* y se nos unieron a mí y a [S. Clay] Wilson, que acababa de llegar de Kansas, y al que también le gustaban los cómics como soporte y la idea de hacer cómics alternativos. «¿Editaste todos los números?» No, lo editamos todos juntos. Nos juntábamos y preparábamos cada número

con esmero; decidíamos cuántas páginas haría cada uno y trabajábamos en ellos codo con codo. Nadie estaba al mando después de los dos primeros, que hice yo solo. «¿El grupo votaba para incluir o excluir a otros artistas?» Votábamos. Siempre lo hacíamos todo por consenso. «¿Por qué se incluyó a [Robert] Williams y a Spain [Rodríguez], pero se rechazó a muchos otros?» La mayoría de los artistas de *Zap* coincidió en que el trabajo de aquellos tipos era de un calibre aceptable en el momento de incluirlos, a diferencia del de los demás. Personalmente, no estaba de acuerdo con todo aquello; yo quería hacer el cómic accesible a muchos más dibujantes y que se publicara con mayor frecuencia. Pero los demás estaban en contra y querían mantenerlo dentro del mismo grupo, pequeño y cerrado; yo pensaba que era un error. Y por supuesto, llegó un momento en que *Zap* solo salía cada dos años y se quedó obsoleto. El grupo siguió caminos diferentes y se hizo cada vez más difícil seguir manteniendo la cosa. Y continúa siendo así. Creo que el próximo número será el último que conseguiremos editar. «¿Os reuníais con regularidad? No. «¿Y para las *jam sessions*?» Sí, nos reuníamos para las *jam sessions*. Montábamos una fiesta, bebíamos mucha cerveza y trabajábamos en ese tipo de cosas. Tampoco me gustó nunca aquello. Me parecían demasiado caóticas, pero los demás se lo pasaban muy bien, así que les seguía el rollo. «¿Qué tienes que decir de las quejas acerca de la exclusividad de *Zap*?» Que estoy de acuerdo; era demasiado exclusivo y lo discutí con el resto del grupo durante años, pero no querían abrirlo a otros dibujantes. Así que nunca se abrió. «¿Cómo llegaste a crear *Weirdo*?» Bueno, pues un día, pensando, se me ocurrió que debería fundar una revista que se llamara *Weirdo* y que yo debería ser el director. A diferencia de *Zap Comics*, al ser el director, yo decidiría qué entraba. Fue bastante divertido durante un par de años, pero tenía que dedicar demasiado tiempo a tratar con los dibujantes, por lo que hace poco le cedí el testigo a un tipo más joven, que es el director ahora. Se ocupa de casi todo el trabajo: trata con los dibujantes y produce la revista. Sigo haciendo cosas para la revista, pero ya no estoy al frente, aunque colaboro estrechamente con el director y entre los dos decidimos qué se incluye. Me pide consejo. Tiene veintiséis años, acaba de iniciarse en el mundillo. Se llama Peter Bagge y vive en Seattle, Washington. «Veo que ahora publicas a muchos dibujantes

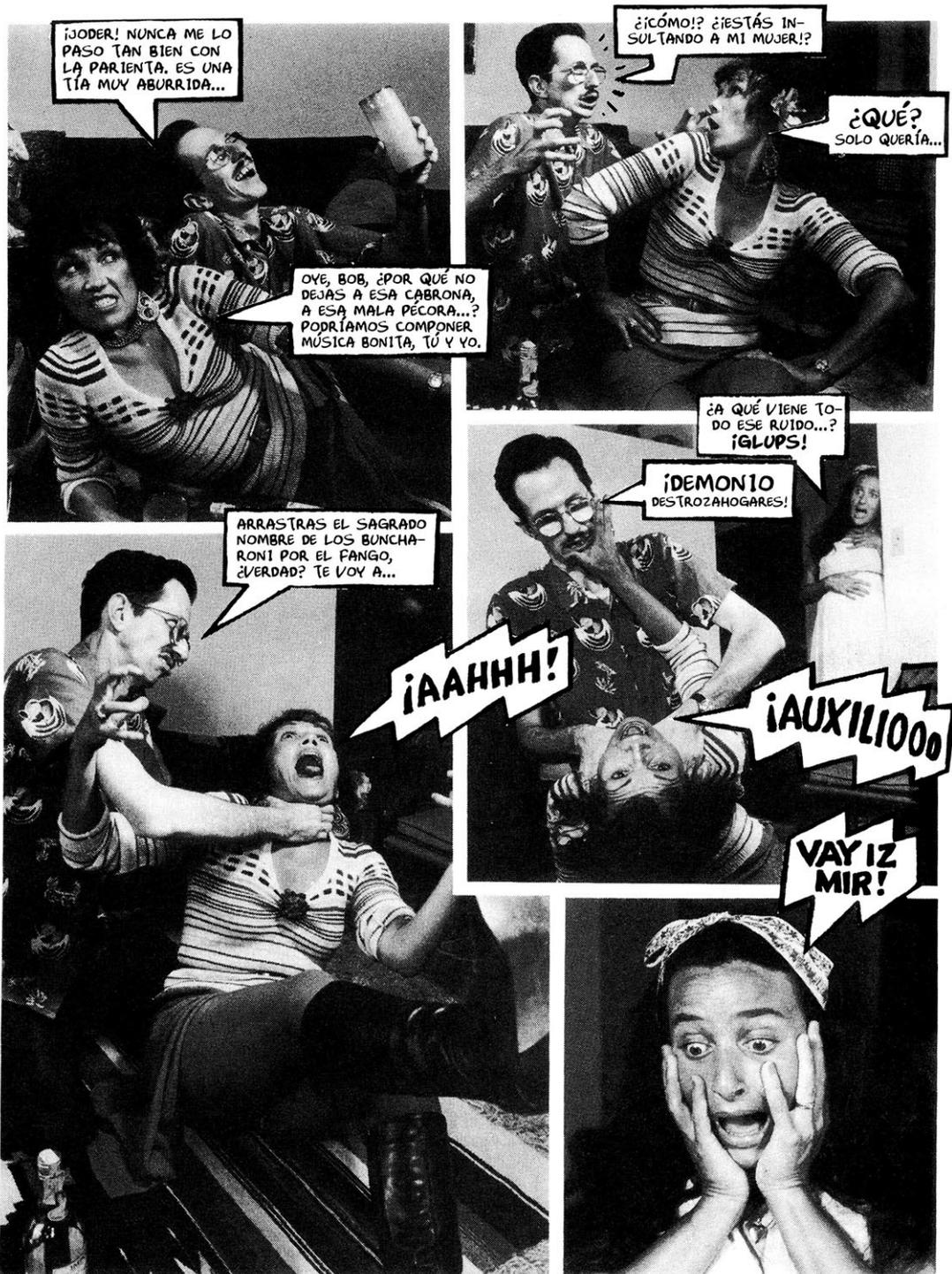
poco conocidos y a otros totalmente desconocidos en lugar de limitarte a los que ya han logrado cierto éxito.» ¿Y qué tiene eso de malo, chico? «¿Cómo llevas la distribución? ¿Qué tal van las ventas?» Lo distribuye la editorial Last Gasp. Mantiene una producción de diez mil ejemplares. Se venden diez mil ejemplares de cada número y eso es todo, punto. «¿Intentas evitar deliberadamente los gustos de las grandes masas? ¿Buscas llegar a un público nuevo?» Realmente no me paro a pensar en el tipo de público al que quiero llegar. Solo me dedico a publicar cosas que me gustan y que creo que son buenas. Eso es lo único que sé hacer. No puedo guiarme por los gustos de un público en concreto ni tampoco evitarlos. No sé cómo. «¿Vendes tu obra?» Sí. Tengo una galería en San Francisco, se llama Modernism, que se encarga de vender mi obra. Y la vende muy cara, además; pero luego se quedan la mitad, así que... Si estás interesado en comprar obras de arte o conoces a alguien que lo esté, dile que vaya a Modernism, en San Francisco. «¿Cuánto se paga por un original de Crumb hoy por hoy? ¿Has visto algo de dinero por la reventa de tus obras, tal como se recoge en la legislación de California?» No, no he visto ni un céntimo. No hay forma de hacer cumplir esa ley. Mis originales se venden por entre cuatrocientos y quinientos dólares la página, lo que no está nada mal. «¿Cuándo te empezaste a interesar por las fotonovelas?» Recientemente, cuando vi viejas fotonovelas en revistas como *Wink*, *Titter*, *Flirt*, *Whisper* y ese tipo de publicaciones, que tenían fotonovelas preciosísimas de los años cuarenta y principios de los cincuenta. Eran muy divertidas y estaban hechas de manera profesional, por fotógrafos profesionales, con iluminación y todo lo demás; y yo no tenía presupuesto para hacerlas con esa calidad. Creo que lleva años llegar al punto en el que puedes hacer bien algo así. Hay demasiadas dificultades técnicas y además tienes que saber dirigir y organizar a toda esa gente, algo que creo que nunca se me ha dado demasiado bien. Todas las mujeres que salen son amigas mías que lo hicieron por diversión, lo que tuvo su gracia en cierto modo. Fue divertido hacerlo de esa forma. Hice una fotonovela para la revista *Oui* utilizando a modelos profesionales. Fue una experiencia nefasta porque mantuvieron una actitud estrictamente profesional. No fue para nada divertido. No lo volveré a hacer nunca. Fue divertido hacer aquello para *Weirdo*, pero los

aspectos técnicos, como ya he dicho, eran muy difíciles de manejar con un presupuesto tan limitado, utilizando cámaras instantáneas y una iluminación improvisada. Nunca llegué a ser un director firme ni persuasivo, por lo que a veces simplemente se me iba de las manos y todo acababa siendo distinto a la idea que tenía de lo que quería. Algunas funcionaron. Algunas tuvieron éxito y otras no. Puede que mejoraran un poco con el tiempo. A los lectores no les solían entusiasmar demasiado. Solo querían cómics, cómics, cómics.

Intentemos acabar esta cinta con una nota alegre, Pat. Voy a poner uno de mis discos antiguos, se llama *Ham Hound Crane*, de Rube Lacey. [*Suena el disco.*]







¡JODER! NUNCA ME LO PASO TAN BIEN CON LA PARIENTA. ES UNA TÍA MUY ABURRIDA...

¿CÓMO!? ¿ESTÁS INSULTANDO A MI MUJER!?

¿QUÉ? SOLO QUERÍA...

OYE, BOB, ¿POR QUÉ NO DEJAS A ESA CABRONA, A ESA MALA PÉCORA...? PODRÍAMOS COMPONER MÚSICA BONITA, TÚ Y YO.

¿A QUÉ VIENE TODO ESE RUIDO...? ¡GLUPS!

¡DEMONIO DESTROZAHOGARES!

ARRASTRAS EL SAGRADO NOMBRE DE LOS BUNCHARONI POR EL FANGO, ¿VERDAD? TE VOY A...

¡AAHHH!

¡AUXILIOOO

VAY IZ MIR!