

El método Marvel. Stan Lee y la transformación del proceso productivo de los cómics

José Joaquín Rodríguez Moreno¹

Resumen: Cuando la industria del *comic book* dio sus primeros pasos en los primeros años treinta del siglo pasado, la forma de producir cómics se asemejaba a la de una cadena de montaje, con el personal creativo diferenciado y separado en función de su rol (escribir o dibujar), a los que los editores les imponían una serie de repetitivas fórmulas comerciales. Sin embargo, en los años sesenta Marvel Comics, con su editor Stan Lee a la cabeza, ganó popularidad gracias a su nuevo sistema de producción: el método Marvel, una nueva forma de trabajo garantizaba una gran libertad creativa al personal artístico. ¿Pero era un sistema de trabajo justo? ¿Se escondía bajo la etiqueta “libertad creativa” un ardid para cargar con nuevas responsabilidades al personal artístico, sin por ello remunerarlo ni reconocerlo adecuadamente? En este artículo se analizan las declaraciones de diferentes personas que trabajaron como personal creativo para Marvel, buscando a través de sus palabras una definición de qué era realmente el método Marvel y cómo los empleados de la editorial se sentían con respecto al mismo.

Palabras- clave: Cómics Marvel; Método Marvel; Libertad Artística; Historia del Cómic.

The Marvel. Method Stan Lee and the transformation of the production process of the comics

Abstract: When the comic book industry get started in the early 1930s, comics were produced as in assemble line, with writers working apart of artists, and editors imposing repetitive commercial formulas. However, in the 1960s Marvel Comics and its editor Stan Lee started to gain popularity with a new production system – the Marvel Method, which gave great creative freedom to artists. But was it a fair work system? Where ‘creative freedom’ a ruse to overload artists with new responsibilities without gave them theirs rightful recognition and salary? This article analyzes declarations of different Marvel artists and writers to know the exact way Marvel Method worked and how the Marvel employees felt about it.

Keywords: Marvel Comics; Marvel Method; Artistic Freedom; Comic History.

Introducción: ¿Creatividad u Oportunismo?

El método Marvel es una de las técnicas de escritura que mayor influencia ha tenido sobre la industria del cómic estadounidense, tanto a nivel creativo como en lo referido a resultados económicos. Gestado en la pequeña editorial Marvel Comics entre finales de los años cincuenta y principios de los sesenta del siglo pasado, no solo permitió crear una serie de títulos cuya calidad fue alabada por la crítica, sino que también logró cautivar un importante número de lectores, lo que tuvo una incidencia directa sobre las ventas de la empresa, que en tan solo una década pasó de una posición precaria a convertirse en una de las principales editoriales de cómics del país.

¹ Doctor em História pela Universidad de Cádiz: Cadiz, Andalucía. Docente del Ministério da Educação da Junta de Andalucía (Espanha).

Este método podría entenderse como una renegociación de los roles creativos durante el proceso de producción, lo que en la práctica significó la ruptura de la rígida división de trabajo imperante en las editoriales estadounidenses desde los años cuarenta, lo que mejoró la comunicación entre las partes implicadas en el proceso creativo y permitió una mayor flexibilidad a la hora de crear las historietas. Sin embargo, este proceso también creó una serie de zonas grises en las que las funciones de las personas encargadas del guión y el dibujo no quedaban del todo claras, lo que no solo hacía más difícil reconocer el papel jugado por cada una de las partes en la creación de un cómic, sino que planteaba dudas relativas a la remuneración; por ejemplo, ¿merecía un dibujante parte del sueldo del guionista si contribuía al argumento o creaba personajes?, ¿era menor el trabajo de un guionista si en lugar de redactar un guión viñeta por viñeta entregaba una sinopsis al artista?

Estas dudas son las que han llevado a los teóricos de la historieta a situarse muchas veces en posturas antagónicas, ya sea defendiendo el método Marvel como una herramienta potenciadora de la creatividad, ya sea criticándolo como una forma de aprovecharse del talento de los artistas sin acreditar ni remunerar el esfuerzo añadido que realizan. Ambas posturas han encontrado en Stan Lee, el editor y guionista que inició este método de trabajo, una figura clave a la que se defiende o ataca en función de la postura que se adopte. Frente a él se suele emplazar a Jack Kirby (y en menor medida a Steve Ditko), que fue el dibujante con quien tuvo una colaboración más intensa y productiva a principios de los años sesenta, que criticó a Lee como un oportunista que se aprovechó de su creatividad. La defensa o ataque a estos autores ha llevado en muchos casos a un auténtico partisanismo entre los investigadores, más preocupados por encontrar documentos y declaraciones que apuntalen su posición que por hacer un análisis efectivo de dichas fuentes.

Descubrir la realidad tras estas declaraciones opuestas, lo advertimos ya, es extremadamente complejo y posiblemente no podamos dar una respuesta definitiva: las fuentes nos hacen pensar que la relación de Lee con cada uno de los artistas de la editorial era diferente, y estos asumieron el método Marvel de manera particular; de hecho, como veremos en las siguientes páginas, es imposible dar una definición única y precisa del mismo. Debemos asumir, por lo tanto, que aunque podemos acercarnos a la realidad, es imposible dar una visión totalmente exacta de lo que pasó en las oficinas de Marvel. Nuestro trabajo debe aspirar, por lo tanto, a unos objetivos más modestos: comprender qué era exactamente el método Marvel, cómo transformó el proceso de producción y de qué modo se mantuvo vivo una vez Stan Lee dejó a un lado su papel como guionista y editor.

Debate en torno al tema y metodología

A principio de los años sesenta el interés por los cómics era mucho menor que el actual, hasta el punto de que muchas editoriales ni siquiera se preocupaban por identificar a los creadores de las historietas que publicaban (véanse ilustraciones 1 y 2). Esto supone un problema debido a la falta de entrevistas y registros sobre el modo de trabajo dentro de las editoriales, algo que no sucede en otras industrias culturales de la época, como el cine o la música.

Ilustraciones 1 y 2: Primeras páginas de las historietas presentadas en *Plastic Man* n. 11 (Quality Comics, 1948) y *Teen Titans* n. 18 (DC Comics, 1968). En ambos cómics, separados por veinte años de diferencia, resulta imposible identificar a los autores, pues sus datos no aparecen.



No obstante, poco a poco se fue configurando un pequeño pero activo núcleo de aficionados interesado en saber más sobre las editoriales, los autores y sus personajes, y gracias a sus esfuerzos nos han llegado los primeros indicios sobre el método Marvel. Concretamente, la primera referencia que tenemos sobre el modo de trabajo imperante en las oficinas de Marvel es una carta que Stan Lee envió a Jerry Bails, editor de la revista aficionada *Alter Ego*; en su misiva, Lee reconocía que el personaje Doctor Strange fue una idea del dibujante Steve Ditko (LEE, 1963), dejando ver que la forma de trabajo en la editorial daba a los dibujantes un rol creativo que excedía lo puramente estético. La segunda es justamente una sinopsis para la serie *Fantastic Four* escrita por Lee y publicada en *K-A CAPA Alpha* (LEE, 1964, p. 3), que muestra la enorme libertad para desarrollar las historietas de la que disponía Kirby. La temprana fecha en la que se publicaron ambos textos, cuando los personajes de la editorial aún no habían alcanzado la fama de la que luego gozarían, nos hace pensar que la información expuesta en ellos es fiable.

Es posible que este interés de los aficionados por saber cómo se creaban los cómics llevara a Lee a publicar algunas historietas de complemento que trataban el tema y reflejaban la libertad de la que disponía el personal artístico o su costumbre de hablar sobre el contenido de los cómics a través del teléfono, si bien se refleja de una manera cómica y claramente exagerada (véanse ilustraciones 3 y 4). Hay que esperar hasta una entrevista de radio realizada por Mike O'Dell a Lee y el dibujante Jack Kirby para profundizar más en su forma de trabajo; lo cierto es que el tema principal de aquel programa era el éxito de los cómics de la editorial, pero ambos autores dieron a entender que tenían una colaboración estrecha, aportando ambos elementos a las historietas (KIRBY y LEE, 1967). Lo cierto es que también existió un reportaje del *New York Herald-Tribune* sobre la forma de trabajo en las oficinas de Marvel, aunque la forma de mostrar a Kirby disgustó al artista y aumentó su distanciamiento con Lee, que por contra era mostrado bajo una luz muy positiva (RODRÍGUEZ MORENO, 2013, p. 175).

Ilustraciones 3 y 4: El método de trabajo de la editorial parodiado en *Fantastic Four Annual* n. 5 (1967), por Jack Kirby, y *Amazing Spider-Man* n. 1 (1964), por Steve Ditko. La idea de que las oficinas de Marvel eran un lugar alocado lleno de situaciones hilarantes era una exageración, pero hay algunos elementos que coinciden con la información que nos ha llegado por otros medios, como las reuniones entre Lee y sus dibujantes o el trabajo desde casa de los mismos.



Por el contrario a lo sucedido en los años sesenta, la década siguiente iba a presentar una auténtica explosión de declaraciones sobre la forma de trabajar en Marvel, aunque es justamente en ese punto en el que hallamos declaraciones totalmente opuestas sobre la forma de trabajar entre Lee y Kirby. De este modo, Lee se identifica en su libro *Origin of Marvel Super Heroes* como el único creador de los principales personajes de la editorial, señalando que los dibujantes simplemente desarrollaban los cómics a partir de las ideas generales que él les ofrecía, lo que les daba más libertad a la hora de interpretar las ideas del guionista (LEE, 1974, p. 15-16); este libro contradecía, de hecho, las explicaciones dadas a Jerry Bails, relegando a Ditko al papel de mero dibujante (LEE, 1974, p. 223). Disconforme con esta visión de los hechos, Kirby se arrogó el manto de única fuerza creativa tras la creación de los personajes e historietas de Marvel en diversas entrevistas, aunque sobre todo en las concedidas a Will Eisner y Garry Groth (KIRBY, 1982 y 1990), que fueron muy receptivos a su lucha contra Marvel; también en estas ocasiones la versión que se daba contradecía a las declaraciones de los años sesenta. Lo cierto es que este choque se entiende mucho mejor al ver el contexto de aquellos años: el dibujante había abandonado Marvel en 1970 y había manifestado su interés por presentar una batalla legal por los derechos de sus personajes (Joe Simon, cocreador junto a Kirby de Captain America, ya había luchado por los derechos del personaje durante la década anterior), por lo que es posible que las declaraciones de Lee (que en esos momentos era *publisher* de la editorial, un puesto más ejecutivo que creativo, similar aunque no idéntico al de director editorial) sirvieran para salvaguardar los intereses de la empresa de cuya jerarquía formaba parte. Además de la posible lucha por los derechos, el que ambos autores se estuvieran convirtiendo en referentes para la creciente masa de aficionados a los cómics puede explicar la modificación de sus relatos, que habrían reescrito de forma más o menos consciente para atraer la admiración e interés de sus seguidores.²

La imposibilidad de hacer casar ambas versiones nos obliga a recurrir a los testimonios de personas que, o fueron testigos directos de la colaboración de Lee y Kirby, o ellos mismos trabajaron con Lee

² La transformación de ambos autores en estrellas para los aficionados al mundo del cómic comenzaba a ser más que evidente en los años setenta. Stan Lee solía dar conferencias en las universidades estadounidenses (RAPHAEL; SPURGEON, 2003, p. 113-114), mientras que Jack Kirby solía recibir en su apartada casa inesperadas visitas de aficionados que peregrinaban hasta allí para conocerle y compartir impresiones con él (RODRÍGUEZ MORENO, 2013, p. 193).

empleando el método Marvel. Con todo, estas declaraciones tampoco están exentas de problemas, pues la memoria es selectiva, sobre todo cuando se habla de sucesos que tuvieron lugar décadas atrás, por lo que el recuerdo puede verse alterado por el paso del tiempo, por las simpatías personales e incluso la aceptación como propias de experiencias ajenas. Un ejemplo de este último peligro lo encontramos del guionista Bob Haney (2011), que en el transcurso de una entrevista ofrecía con total seguridad detalles sobre los entresijos del mundo editorial, aunque en un momento reconoció que la información que suministraba no se basaba en su propia experiencia, sino en lo que había leído en entrevistas realizadas a compañeros de trabajo. Es por ello que los testimonios empleados los hemos contrastado previamente entre sí y, además, con la información sobre la época que poseemos. Es por ello que a la hora de conocer mejor la época y el contexto de la industria del cómic nos hemos apoyado en algunas investigaciones como la biografía de Kirby realizada por el guionista Mark Evanier (2007) o la biografía de Lee del editor y dibujante Tom Spurgeon (RAPHAEL; SPURGEON, 2003), que ofrecen un doble rasero de calidad al usar los investigadores un aparato crítico y al estar escritas por personas que conocen la propia industria del cómic desde dentro.

Por último, también hemos contado con las declaraciones bajo juramento que tuvieron lugar en el juicio celebrado en 2010, y que enfrentó a la familia de Kirby con la editorial Marvel. Sin embargo, es importante tener en cuenta que el juicio, ganado por la editorial, no tenía como objetivo saber el papel jugado por el artista en la creación de los personajes, sino medir los posibles derechos que tuviera sobre los personajes. En ese sentido, debemos tener presente que lo que el juez señaló fue que Jack Kirby había trabajado para empresa en una modalidad de “obras y servicios” (*work-for-hire*), de tal modo cualquier creación realizada para Marvel era legalmente propiedad de la editorial (PATTERN, 2014).

Por lo tanto, visto la complejidad del asunto y las contradicciones de las declaraciones, analizaremos la evolución del método Marvel con detenimiento, para lo cual es imprescindible saber en primer lugar cómo era la industria del cómic previamente a dicho sistema de producción.

El sistema tradicional de producción de *comic books*

La industria del *comic book* estadounidense comenzó a tomar forma a finales de los años treinta, cuando la rentabilidad de estas revistas llenas de historietas quedó garantizada gracias a personajes como Superman o Batman. Por un lado, las editoriales comenzaron a profesionalizarse y a desarrollar técnicas de trabajo más efectivas bajo la supervisión de figuras como los editores y directores artísticos, que buscaban imitar las fórmulas de éxito para asegurar las ventas (GABILLIET, 2010, p. 125). Esta forma de trabajar condicionó, por lo tanto, que la originalidad y la innovación quedasen relegadas frente a la necesidad de satisfacer la creciente demanda de personajes superheroicos (RODRÍGUEZ MORENO, 2017, p. 29).

Un ejemplo de esta forma de trabajar la encontramos en el editor Sheldon Mayer, cuya filosofía de trabajo era: “¡Produce rápido! Todos nuestros chicos tenían que aprender a hacerlo” (1975). Puesto que se cobraba por página realizada, el propio personal de las editoriales, azuzado por el fantasma de la Gran Depresión, no tenía especial problema en dejar a un lado cualquier planteamiento creativo en pos de aumentar su productividad, lo que conducía a frenéticas jornadas de trabajo como esta que describe el dibujante Jules Feiffer:

El negocio estaba en expansión. Cada día aparecían nuevos títulos, muchos de ellos dibujados durante un fin de semana (...). Los dibujantes permanecían sentados en habitaciones abarrotadas, produciendo cuanto podían, ya que cobraban una tarifa por página entregada (...). No había ni un momento de descanso. Algunos trabajaban en la oficina [de la editorial] durante el día y por cuenta propia de noche: es difícil salir del trabajo a las 17:30, irse a casa y dibujar hasta las 4:00, levantarse a las 8:00 y acudir a la oficina. Y los fines de semana eran aún peores. Un amigo podía llamarte pidiéndote ayuda: le habían contratado para hacer un cómic de

sesenta y cuatro páginas –un nuevo título con nuevas series, nuevos héroes– que había que idear, escribir, dibujar (...). Dieciocho horas de trabajo al día. Bocadillos para desayunar, almorzar y cenar. En ocasiones una cerveza, pero no con frecuencia. Y nada más fuerte. Nadie se atrevía a bajar el ritmo (2003).

Una de las formas de acelerar la producción era poner al personal creativo más veterano a guiar a los recién llegados, como hacía Will Eisner: “Yo diseñaba la historieta, en ocasiones incluso hacía los bocetos, y entonces [otro dibujante] continuaba el trabajo” (EISNER, 1997, p. 16); aquella división de tareas fue derivando lentamente hacia un sistema de producción en cadena en el que diversas personas se ocupaban por etapas de los diseños, el guión, el dibujo principal a lápiz, el acabado de los fondos y la aplicación de tintas, hasta el punto de que Eisner reconoció que llegado a un punto hacía los cómics “igual que Ford hacía coches” (WRIGHT, 2003, p. 6). De este modo como si de una fábrica realmente se tratase, los trabajadores de las editoriales se organizaban en una suerte de cadena de montaje, dividiendo el espacio físico de la editorial en diversas oficinas donde los empleados eran separados según la función que desempeñaran (RENÉE, 2006). Y a medida que cada trabajador se especializaba en una parte del sistema productivo, iba perdiendo conexión con el resto del proceso creativo, como se puede ver por la descripción que el dibujante C.C. Beck hacía de la división de tareas que se daba en la editorial Fawcett:

Los guiones eran preparados por el departamento editorial, los dibujos por el departamento artístico. Los escritores, que trabajaban bajo la supervisión de un editor, no tenían voz ni voto en lo tocante a los dibujos; los artistas, que trabajábamos bajo la supervisión de un director artístico, no teníamos nada que decir sobre las historias que nos entregaban para dibujar (2010).

Con esta forma de trabajar, en la que se perdía de vista el resultado final de la obra, era mucho más fácil que los editores impusieran su criterio. Por ejemplo, en la editorial DC, los editores Julius Schwartz, Mort Weisinger y Jack Schiff ejercieron un gran control sobre las publicaciones que editaban, y no dudaron en retocar algunos guiones, indicar al personal lo que tenía que ocurrir en cada historieta o imponer un estilo concreto de dibujar a los personajes (GABILLIET, 2010, p. 124).

La producción en cadena favoreció la estandarización de los contenidos, empleándose de este modo una serie de fórmulas que hacían que las historietas, pese a ser diferentes unas de otras, emplearan estructuras y situaciones repetitivas con las que el público se hallaba familiarizado. Por ejemplo, el escritor Jim Shooter describe de este modo la manera en que se trabajaba en las historietas de Superman a principio de los años setenta:

Los editores con los que trabajé [en DC Comics] eran (...) partidarios del uso de fórmulas. Cada historieta de Superman tenía que mostrar a Clark empleando un ingenioso truco para escapar de la mirada de Lois o Lana para poder transformarse en Superman; tenía que tener una broma pesada que Steve Lombard le gastaba a Clark, de la que Clark se vengaría luego disimuladamente usando sus superpoderes, etc (SHOOTER, 2011a).

El personal creativo, desvinculado de su obra de esta manera, se mostraba poco propenso a reclamar sus derechos sobre los personajes e historietas que creaban; como recuerda el dibujante Joe Kubert, muchos autores venían de la Gran Depresión y aceptaban sin más la posibilidad de ganarse la vida escribiendo o dibujando:

Ni siquiera se nos pasaba por la cabeza obtener los derechos o la propiedad de lo que hacíamos; nos sobraba con que alguien comprase nuestro trabajo. Cuando compraban mi material, sentía que lo compraban todo (...), simplemente intentábamos encontrar algo seguro a lo que aferrarnos (KUBERT, 2005).

Sin embargo, lejos de resentir aquella forma de trabajo, el personal creativo había aprendido a amoldarse a dicho modo de producir, viendo con malos ojos a quienes no se conformaban con las funciones que se les había dado. Un ejemplo de ello lo tenemos en el dibujante John Romita, que a

mediados de los años sesenta tuvo un choque con el guionista Bob Kanigher al retocar la estructura de sus guiones:

Hacia el final de mi etapa en DC [1965], Kanigher y yo coincidimos bajando en un ascensor y me dijo: «Me gusta tu trabajo. Las historietas están quedando muy bien». Yo le dije: «Me alegra que no te importen los cambios». Los ojos casi se le salieron de las órbitas. Yo le dije: «Ya sabes, a veces paso un bocadillo a la siguiente viñeta o pongo un bocadillo extra si creo que es necesario (...)». Casi le da un ataque al corazón, y antes de llegar a la planta baja, me puso a parir. Me dijo: «¿Quién diablos te has creído que eres, niño gilipollas? ¿Estás cambiando mis guiones? ¿De dónde te ha venido esa idea?». Le dije: «¡Pero si me acabas de decir que te gustaba cómo quedaba!». Creo que no se leía las historietas con detenimiento, simplemente les echaba un vistazo por encima (ROMITA, 2001, p. 24).

Pese a todas las limitaciones que este sistema imponía a la creatividad, su resultado económico era incuestionable: las principales editoriales del sector multiplicaron y diversificaron a lo largo de los años cuarenta el número de series que publicaban, la cantidad de cómics vendidos se incrementó y los beneficios de las editoriales se dispararon (RODRÍGUEZ MORENO, 2017, p. 19-21).

La crisis de marvel comics y la transformación del sistema de producción

La editorial Marvel Comics funcionó a lo largo de los años cuarenta y cincuenta con diversos nombres (Timely, Atlas...), pero manteniendo la misma dirección y siguiendo una línea editorial concreta que empleaba el modelo de división de trabajo anteriormente visto (RODRÍGUEZ MORENO, 2017, p. 20). El editor durante la mayor parte de aquellos años, Stan Lee, confirma el poco espacio para la creatividad que tuvo debido al empleo de fórmulas: “Durante veinte años hice todo lo que mi jefe me pedía; básicamente, repetir fórmulas de éxito. ¿De vaqueros? Pues de vaqueros. ¿De guerra? Pues de guerra, de terror, vamos, de todo menos arriesgarse a crear algo nuevo” (LEE, 2008, p. 26).

Sin embargo, el cierre de la principal distribuidora de cómics supuso un duro golpe para Marvel Comics, que tan solo logró sobrevivir a costa de reducir notablemente su línea editorial y de reutilizar material ya publicado, lo que significó una reducción importante de la plantilla (RODRÍGUEZ MORENO, 2019, p. 26-27).

La única ayuda con la que Lee contaba a la hora de gestionar la editorial era la del dibujante Sol Brodsky, “que se ocupaba de todo aquello que Stan no quería gestionar personalmente, que generalmente eran los aspectos técnicos, administrativos y financieros. El despacho de Sol era una mezcla de taller de producción y almacén” (SHOOTER, 2011b). Sin embargo, lo que más afectó a Lee fue la desaparición de la plantilla de guionistas, teniendo que asumir por lo tanto nuevas responsabilidades: “Yo era el responsable de todas las historietas (...). Ser editor significaba ser, además, el director artístico (...). Así que en realidad yo era el editor, el director artístico y el principal guionista” (LEE, 2000).

La carga de trabajo de Lee pronto resultó demasiado grande, por lo que a finales de 1958 comenzó a experimentar con un nuevo método de trabajo junto a sus tres dibujantes de mayor confianza, Jack Kirby, Steve Ditko y Don Heck (RAPHAEL SPURGEON, 2003, p. 63). Era un sistema que dejaba más libertad a los dibujantes, si bien su objetivo nunca había sido ese, simplemente reducir la carga de trabajo del único guionista de la empresa:

Fui perfilando un sistema en el que ya no entregaba un guión completo, como el que se hace en el cine o la televisión, sino que discutía la trama con el artista. Le decía qué quería que sucediera, y entonces él lo dibujaba de la manera que le pareciera mejor. Cuando las páginas dibujadas llegaban, les añadía el diálogo y los cuadros de texto (...). Empléé este método porque era la única forma de cumplir con las fechas de entrega de todos los títulos (...), pero con el tiempo me di cuenta de que realmente era la mejor forma de trabajar. Nuestros artistas

eran realmente buenos a la hora de narrar, pues tenían una gran habilidad para contar una historia en viñetas, y era evidente que ellos sabían mejor que nadie cómo desarrollar un relato ilustrado. Sus trabajos eran mucho mejores que antes, y mi misión era añadir el diálogo que mejor se adaptase a la historia y los personajes que habían dibujado. Esa forma de trabajo hizo que crear los cómics fuera mucho más placentero tanto para mí como para ellos, y creo que el resultado fue que las historias ganaron en calidad (LEE, 2000).

El tiempo ahorrado permitía a Lee centrarse en lo que sin duda era uno de sus mayores talentos, la caracterización de los personajes a través de los diálogos, que dio una mayor profundidad a los personajes de sus historietas:

Tratamos de hacer que los personajes hablasen de la misma manera que lo haría un personaje en una película bien escrita o una serie de televisión bien hecha, y creo que eso es lo que hace que nuestros cómics sean únicos para las personas que los leen por primera vez (...), ¿por qué no puede un cómic presentar diálogos realistas e inteligentes? (LEE, 1967).

Además, otra de las grandes ventajas de este sistema era que, al ser editor y guionista a un mismo tiempo, Lee tenía libertad de romper las fórmulas que dominaban la industria del cómic. Así, podía añadir elementos de romance y humor, obviar las convenciones y ofrecer un producto original con personajes que evolucionaban con el paso de los meses.

El artista también se beneficiaba de este modo de trabajo, pues Lee aceptaba sin mayores problemas las aportaciones y desviaciones en la historia que los dibujantes realizaban, no implantándose por ello un rígido sistema de fórmulas. En el caso de Kirby, Lee tenía plena confianza en él, hasta el punto de dejarle desarrollar las historietas a su manera, interfiriendo muy poco:

Con bastante frecuencia, Jack no solo asentía [sino que] aportaba algo o me decía «Stan, vamos a hacer esto» (...) y luego se marchaba a su casa y dibujaba la historieta a su manera, de la manera que él considerase que era mejor, e incluía en los márgenes de las páginas pequeñas notas manuscritas para que yo entendiese qué sucedía en cada dibujo, en ocasiones incluso sugerencias de diálogo (...) Según pasaba el tiempo y llevábamos años colaborando, mis sinopsis eran más y más reducidas, y podía resumirle una aventura de veinte páginas de la siguiente manera: «En esta historieta vamos a hacer que Doctor Doom secuestre a Sue Storm, y los Fantastic Four van a rescatarla. Y al final, Doctor Doom hace esto y aquello» (...). Cuando [Jack] dibujaba la historieta, podía introducir montones de personajes para contar la aventura. Podía decidir incluir un robot para secuestrar a Sue Storm, así que creaba uno. O podía crear otros personajes. Era bastante habitual (LEE, 2011).

Este sistema de trabajo es lo que se conoce como el Método Marvel. Ahora bien, ¿cuál era la implicación exacta de Lee y cuál la de los dibujantes? Llegados a este punto, lo cierto es que resulta imposible ofrecer ni tan siquiera una estimación. Tenemos testimonios de que Lee, efectivamente, se implicaba en las historietas más allá de escribir los bocadillos: la antigua secretaria de Marvel Comics, Flo Steinberg, recordaba a Lee escribiendo sinopsis para las historietas (STEINBERG, 1984, p. 60), y ya comentamos anteriormente que al menos una de dichas sinopsis ha llegado hasta nosotros gracias al fanzine *K-A CAPA Alpha* (LEE, 1964, p. 3); por su parte, artistas como John Buscema y Don Heck han confirmado que, aunque no siempre recibieron un texto escrito, al menos mantuvieron conversaciones con Lee sobre la trama de las historietas (BUSCEMA, 2002, p. 14; HECK, 2011).

Ahora bien, ¿qué parte de las historietas dependía de Lee y qué parte de los artistas? ¿Qué personajes eran creados por el guionista y cuáles ideados por los dibujantes? Llegados a este punto es muy difícil ofrecer una respuesta. En una época como los primeros años sesenta, en la que parecía importar muy poco quiénes eran los autores de los cómics, en un contexto editorial que de hecho rara vez acreditaba al personal creativo, Lee solo se preocupó de dejar claras la funciones de Steve Ditko, posiblemente debido a petición del dibujante

tras el deterioro de relaciones entre ambos (véanse las ilustraciones 5 y 6). De este modo Ditko llegó a aparecer como “plotter” (creador del argumento), mientras que los cómics de los *Fantastic Four* o *The Mighty Thor* ofrecían un lacónico “Produced by Stan Lee and Jack Kirby”, no especificando el papel jugado por cada uno de ellos; estos créditos se mantuvieron incluso cuando Kirby dejó de aportar ideas a los argumentos tras haber visto como Lee modificaba uno de sus argumentos (GARTLAND, 1999, p. 14).

Ilustraciones 5 y 6: Títulos de crédito de *Amazing Spider-Man* n. 30 (1965) y *Strange Tales* n. 128 (1966). En el primero se señala a Lee como escritor y a Ditko como argumentista y dibujante, pero en el segundo se muestra al guionista como autor de los bocadillos y los textos de apoyo.



Dicho esto, también hay que reconocer que el método Marvel liberaba al guionista a costa de aumentar la dedicación del dibujante, que al desarrollar la historieta a su modo y dar indicaciones sobre el diálogo también contribuía al guión, pese a que económicamente no se le remuneraba (HILL, 2015). De hecho, el guionista Roy Thomas reconoce que los argumentos de Lee eran bastante escuetos (THOMAS, 2011), dándonos el dibujante John Romita un ejemplo de ello:

Stan y yo nos reuníamos en una habitación y me decía: «De acuerdo, el villano va a ser The Lizard, y The Lizard se va a convertir en The Lizard en la página 3. Es un médico, un médico con un solo brazo, y se convierte en The Lizard y su familia es secuestrada y él comienza a destrozar la ciudad para encontrarlos». Eso era todo lo que me ofrecía (2011).

¿Llegaron a remunerarse alguna vez estas funciones extraordinarias de los dibujantes? Es difícil saberlo porque el personal creativo no poseía en su conjunto una tarifa fija por página, de tal modo que algunas personas estaban mejor remuneradas que otras. Los criterios de esta remuneración puede que fueran objetivos (cifras de ventas de sus cómics), pero también podían tener un componente subjetivo (valor que el editor diera a la obra del artista), por lo que no es posible saber si la creatividad a la que el método Marvel obligaba a los dibujantes tuvo una contraprestación en los salarios.

Las ventajas del método marvel

Durante los años sesenta Marvel Comics logró capear la crisis que a punto había estado de poner fin a su aventura editorial, permitiendo la contratación de nuevo personal creativo y liberando de la carga de trabajo a Stan Lee, que se centró en escribir unas pocas series. Sin embargo, pese a que el método Marvel había nacido simplemente por una necesidad de maximizar los recursos de la empresa, Lee siguió aplicándolo e incluso animó a los nuevos guionistas y dibujantes para que lo adoptaran como propio.

¿Aceptaron los nuevos empleados este método de trabajo sin reticencias? Las declaraciones que nos han llegado parecen responder afirmativamente a esta pregunta. El personal artístico, que era el que podrían haber puesto más pegas por tener que asumir parte de las tareas tradicionalmente atribuidas al

guionista, tan solo temieron porque las páginas que realizaran no tuvieran el ritmo adecuado o el tono adecuado, y por lo tanto la editorial no quisiera comprarlas. Consciente de este miedo, Lee tomó la decisión de no perjudicarles en su remuneración incluso si no le convencía el resultado de sus dibujos: “Cualquier artista que dibujase lo que yo le había pedido cobraba al entregarme las páginas dibujadas. Si no eran buenas, no las empleábamos. Pero si se las había pedido, pagaba por ellas” (LEE, 2011). De este modo, los artistas se sintieron menos presionados y aceptaron con más facilidad el nuevo método de trabajo, incluso cuando no lo veían muy claro, como le sucedió al dibujante Don Heck:

Le dije [a Lee]: «Voy a intentarlo, pero tú sabrás lo que haces; yo voy a cobrar de todos modos» (...). Y al principio pensé: «¡Ay, Dios mío! ¡Esto va a salir mal!». Pero entonces me senté y comencé a pensar las diferentes cosas que aquellos personajes podían hacer. Años después, cuando volví a trabajar con guiones completos [en DC], había ocasiones en las que me sentía encorsetado. Me había acostumbrado a trabajar con sinopsis y te diré la razón: porque no te entorpece, porque no te limita a seis o siete viñetas por página (HECK, 2011).

Para el personal artístico que llevaba años trabajando de manera encorsetada, la oportunidad de afrontar el trabajo de una manera mucho más creativa e incluso influir en la historieta acabó siendo visto como algo positivo, incluso si eso exigía que tomaran un papel más activo e implicado; se tomaban más riesgos y se rompían con las fórmulas que seguían predominando en otras editoriales (véanse ilustraciones 7 y 8). Un ejemplo de esta postura la tenemos en Gene Colan, que en sus declaraciones hace más hincapié en las constricciones artísticas que en los sueldos y las responsabilidades: “Prefería trabajar con Stan porque me dejaba desarrollar las historietas a mi manera (...). Los nuevos escritores querían ejercer mucho más control sobre el cómic (...). Trataban de decirle al artista cómo presentar una escena, cómo hacer la composición (...). No me gustaba” (COLAN, 2001, p. 48). Además, puesto que Marvel Comics ofrecía al personal artístico una gran libertad y no requería una rígida supervisión, Lee permitía trabajar fuera de las oficinas, algo que fue del gusto de buena parte de los profesionales:

Comencé dibujando Hulk allí mismo, en las oficinas, pero cuando ya llevaba un par de cómics hechos me quejé a Stan de los problemas de concentración que tenía en aquel lugar, y me dijo: «¿Por qué no trabajas desde casa?». Eso hice, y a partir de aquel día solo pasaba por Marvel una vez a la semana para entregar el trabajo que tenía terminado o recoger nuevos encargos. ¡Tenía libertad absoluta! (TRIMPE, 2001, pg. 62).

Ilustraciones 7 y 8: Neal Adams rompe la disposición tradicional de las viñetas en esta página de *X-Men* n. 57 (1969), donde la caída del personaje Beast se muestra como si de los fotogramas de una cámara se tratara, creando un trepidante efecto de caída que no se habría podido lograr con una mera descripción escrita. Por su parte, Rick Buckler convierte las letras del título de esta historieta de *Jungle Action* n. 8 (1974) en las viñetas donde se empieza a narrar la historia, invirtiendo la manera tradicional de presentar los títulos de una aventura (compárese con los títulos de las ilustraciones 2 y 3).



Pero si algo caracteriza al método Marvel, esto es su flexibilidad para adaptarse a las necesidades y gustos de los diferentes autores que lo emplean. De este modo, cada guionista planteó su propia versión del mismo. En ocasiones la forma de trabajo de Lee se mantuvo inalterable, sobre todo entre los guionistas que aprendieron directamente de él y le sucedieron al frente de algunas series, como fue el caso de Roy Thomas:

Algunas veces [el guión] no era más que una conversación telefónica (...). No obstante, lo normal era que escribiese un par de páginas, aunque sin profundizar en los detalles. Nunca explicaba qué sucedía en cada página. Simplemente escribía la historia [porque] el estilo particular de un artista puede ayudar mucho más que un guión completo (THOMAS, 2005, p. 50-51).

Sin embargo, cuando los sueldos comenzaron a mejorar y la necesidad de producir mucho y deprisa fue desapareciendo, los escritores dedicaron más tiempo a la elaboración de los mismos. Por ejemplo, Chris Claremont elaboraba una compleja sinopsis de la historieta en la que presentaba una narración y diálogos más propios de una novela, pero acompañados de acotaciones similares a las de una obra de teatro, transmitiendo con ellas cómo eran el escenario y la atmósfera, llegando de ese modo a un gran nivel de detallismo, hasta el punto de indicar detalles nimios como los pósteres de la habitación de un personaje, lo que ayudaba a caracterizarlo mejor (DAVIS, s.f.); era por lo tanto un guión que ofrecía mucha libertad para interpretarlo, aunque al mismo tiempo contenía una cantidad ingente de información que ayudaba a construir la historia. Por el contrario, Doug Moench ofrecía un guión por página más práctico a la hora de trabajar, más concreto aunque también otorgaba una gran libertad al personal artístico para hacer modificaciones a la hora de representar la historia en imágenes:

No escribía el guión describiendo cada página de manera rígida, pero tampoco resumía todo el cómic en unas cuantas frases, sino que escribía párrafos que cada dibujante podía interpretar como deseara. Por lo general, cada párrafo era una viñeta, pero también podían juntarse varios párrafos en una misma viñeta, o dividir un solo párrafo en una secuencia más larga (MOENCH, 2005, 80).

La propia forma de trabajar podía ir variando dependiendo de la época o de las personas implicadas en un proyecto, pero en general los guionistas ponían un gran esfuerzo en la historia, traduciéndose este de diferentes modos, como explica el guionista Steve Gerber:

Hay casos en los que el 80% del trabajo me corresponde a mí, pues la narración gráfica es tan mala y el dibujo tan confuso que el peso de hacer que la historia avance y los personajes estén bien caracterizados recae sobre mí. También hay casos, y es una maravilla cuando eso ocurre, en los que las imágenes hablan de manera tan elocuente como las palabras. Cuando eso sucede, el guionista no trabaja menos, sino que se centra menos en la narrativa y puede dedicarse más al desarrollo de los personajes, ofreciendo un producto mejor porque el dibujo ha hecho una parte de su trabajo (GERBER, 1978).

Ahora bien, hay que precisar que si el personal de Marvel no se quejaba por el sistema de producción, sus quejas sobre el salario, los beneficios y sus derechos fueron en aumento durante los años setenta, no teniendo mucha diferencia a las que hacían en otras compañías, como DC (RODRÍGUEZ MORENO, 2019, p. 98-102). Y es que en las principales editoriales de cómics surgieron durante los años setenta peticiones de una mejora de los sueldos, que luego fueron seguidas por la reclamación de una serie de prestaciones sociales (seguro de salud, plan de pensiones, etc.) y un sistema limitado de bonificación por ventas (pago de derechos de autor por reediciones, bonificaciones a partir de cierto número de ejemplares vendidos, etc.) y explotación en otros medios (bonificación por adaptaciones de los personajes creados a televisión, cine, etc.). La libertad del método Marvel era muy valorada, pero las reivindicaciones del personal de las principales editoriales de la industria del cómic estadounidense eran más económicas que creativas (RODRÍGUEZ MORENO, 2017, p. 29-30).

Conclusiones: el papel del método marvel

El método Marvel puede entenderse como una forma de organización del trabajo menos rígida que se comenzó a emplear de forma regular dentro de la editorial Marvel Comics a finales de los años cincuenta, pero cuyos resultados creativos empezaron a ser notorios a principios de los sesenta. Su génesis solo se entiende en un contexto de una crisis interna de la empresa que obligó al editor a asumir nuevas funciones como guionista, convirtiendo lo que en principio era una desventaja (la falta de una rígida supervisión del trabajo del personal artístico) en un aspecto positivo (una mayor implicación y comunicación entre el personal creativo). De este modo, las rígidas fórmulas que habían imperado en décadas anteriores comenzaron a resquebrajarse y permitir que cada serie fuera asumiendo una personalidad propia, dando lugar a productos diferentes y más atractivos, lo que permitió aumentar las ventas.

Que Lee se sintiera cómodo con aquel método de trabajo era lógico, pues a fin de cuentas le permitía cumplir de forma más rápida y cómoda con sus obligaciones. Lo que realmente llama la atención es que el personal artístico también viese con buenos ojos aquel cambio en el sistema de producción una vez valoraron la libertad que les ofrecía y comprobaron que no les iba a perjudicar económicamente: ahorraban tiempo en ir y volver a la oficina (algo clave si tenemos en cuenta que trabajaban por página dibujada), podían implicarse añadiendo detalles a las historias, además de poder emplear los recursos gráficos que consideran más oportunos, sin miedo a tener que repetir las páginas; todo ello hizo que los dibujantes se atrevieran a arriesgarse. Los propios guionistas descubrieron que el método Marvel, aunque les restaba control sobre el producto final, les podía ser muy útil para centrarse en el desarrollo de los personajes y crear tramas más complejas, y de hecho les libraba de lidiar con aspectos técnicos (número de viñetas por página, encuadre, planos, etc.) para los que sin duda las personas encargadas de dibujo estaban mejor preparadas. En general, los guionistas que no trabajaron directamente bajo la supervisión de Lee realizaron guiones mucho más complejos y detallados, pero aceptando de buen grado la participación del dibujante.

Pero aunque el método Marvel ofrecía una estructura de distribución del trabajo diferente, la forma de remuneración de los años sesenta y setenta seguía siendo problemática, pues el personal creativo cobraba única y exclusivamente por trabajo realizado, no importando que creara nuevos personajes, mucho menos que estos fuese explotados por compañías de juguetes, cadenas de televisión o productoras cinematográficas. De este modo, aunque la libertad que ofrecía el modo de trabajo de Marvel era bien recibido, sus empleados presentaban las mismas quejas que el personal de otras editoriales de cómics: la pérdida de poder adquisitivo de sus salarios, la falta de cobertura médica y la preocupación por el día de mañana, cuando ya no pudieran trabajar. Desde esta perspectiva, el método Marvel no parece que levantase ampolla alguna, pues lo que a los dibujantes les preocupaba no era tener que aportar más ideas, sino la inestabilidad que a la larga suponía trabajar para las editoriales de cómic estadounidenses.

Por lo tanto, la valoración del método Marvel resulta positiva: ofreció una mayor libertad al personal creativo, dio como resultado una serie de títulos que fueron muy apreciados por el público y no despertó las quejas del personal artístico, en parte porque estaba preocupado por otros aspectos de su relación con la editorial, en parte porque Lee supo imponer su método de trabajo sin castigar el bolsillo de quienes dibujaban las historietas.

Bibliografía

EVANIER, M. **Kirby, King of Comics**. Nueva York: Abrams, 2007

FEIFFER, J. **The Great Comic Book Heroes**. Seattle: Fantagraphics, 2003

- GABILLIET, J-P. **Of Comics and Men**. A cultural History of American Comic Books. Jackson: University Press of Mississippi, 2010
- GARTLAND, M. "A Failure to Communicate", **Jack Kirby's Collector** n. 24, 1999, p. 12-17.
- HILL, M. "The Marvel Method According to Jack Kirby". The Kirby Effect. **The Journal of the Jack Kirby Museum & Research Center**, 2015: <<https://kirbymuseum.org/blogs/effect/2015/07/25/according-to-kirby-1/>>.
- LEE, S. "Plot synopsis for FANTASTIC FOUR #8", **K-A CAPA Alpha**, n. 2, 1964, p. 3
- PATTERN, D. "Marvel & Disney Rights Case For Supreme Court To Decide Says Jack Kirby Heirs", **Deadline**. 2014. Disponible em: <<https://deadline.com/2014/04/jack-kirby-marvel-disney-lawsuit-supreme-court-captain-america-xmen-stan-lee-708839/>>.
- RAPHAEL, J; SPURGEON, T. **Stan Lee and the Rise and Fall of the American Comic Book**. Chicago: Chicago Review Press, 2003.
- RODRÍGUEZ MORENO, J. J. **King Kirby**. Jack Kirby y el mundo del cómic. Palma de Mallorca: Dolmen, 2013.
- RODRÍGUEZ MORENO, J. J. "Perspectiva histórica de la libertad creativa y el reconocimiento artístico en la industria del comic book estadounidense (1935-1986)". **Revista de Estudios Empresariales** n. 1, 2017, p. 16-33.
- RODRÍGUEZ MORENO, J. J. **Los fabricantes de viñetas**. Marvel Comics y la industria de la historieta estadounidense del siglo XX. Cádiz: Editorial UCA. 2019
- WRIGHT, B. W. **Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2003

Entrevistas y declaraciones

- BECK, C. C. Entrevistado por Tom Heintjes para un libro inédito y reeditada en la web **Hogan's Alley**, 1980. Disponible em: <<http://www.cagle.msnbc.com/hogan/interviews/beck/home.asp>>.
- BUSCEMA, J. Entrevistado por Mark Evanier. **Alter Ego** n. 15, 2002, p. 4-25.
- COLAN, G. Entrevistado por Tom Field en **Comic Book Artist** n. 13, 2001, p. 48-57.
- DAVIS, A. Declaraciones y copia de guión en su web persona, sin fecha Disponible em: <<http://www.alandavis-comicart.com/scripts.html> > (consultada el 16/5/2019).
- EISNER, W. Entrevistado por Jean Depelley en **The Jack Kirby Collector** n. 16, 1997, p. 14-15.
- GERBER, S. Entrevistado por Gary Groth en **The Comics Journal** n. 52, 1978. Disponible em: <<http://www.tcj.com/the-steve-gerber-interview/>>.
- HANEY, B. Entrevista realizada por Michael Catron y publicada en la web **The Comics Journal**, 2011. Disponible em: <<http://classic.tcj.com/superhero/bob-haney-interviewed-by-michael-catron-part-one-of-five/>>.
- HECK, D. Declaraciones publicadas en la web **20th Century Danny Boy**. 2011. Disponible em: <<http://ohdannyboy.blogspot.com/2011/05/original-art-stories-don-heck-in-his.html>>.
- KIRBY, J. Entrevista realizada por Will Eisner. **Will Eisner's Spirit Magazine** n. 39, 1982, p. 20-26 y 37- 41.
- KIRBY, J. Entrevista realizada por Gary Groth en **The Comics Journal** n. 134, 1990, p. 57-99.
- KIRBY, J. Entrevistado por Mike O'Dell en la WBAI Radio y transcrito en la web **20th Century Danny Boy**, 1967. Disponible em: <http://ohdannyboy.blogspot.com.es/2011/04/marvel-worldwide-inc-et-al-v-kirby-et_14.html>.
- KUBERT, J. Entrevistado por Will Eisner en Eisner, W.: **Shop Talk: Conversaciones con Will Eisner**. Barcelona: Norma Editorial, 2005, p. 225-259.
- LEE, S. Carta a Jerry Bails datada el 9/1/1963 y reproducida en en la web **20th Century Danny Boy**, 1963. Disponible em: <https://ohdannyboy.blogspot.com/2011/04/marvel-worldwide-inc-et-al-v-kirby-et_10.html>.
- LEE, S. Entrevistado por Mike O'Dell en la WBAI Radio y transcrito en la web **20th Century Danny Boy**, 1967.

- Disponible em: <http://ohdannyboy.blogspot.com.es/2011/04/marvel-worldwide-inc-et-al-v-kirby-et_14.html>.
- LEE, S. **Origin of Marvel Comics**. Nueva York: Simon & Shuster, 1974.
- LEE, S. Entrevistado por Kenneth Plume en la web **IGN**, 2000. Disponible em: <<http://movies.ign.com/articles/035/035881p1.html>>.
- LEE, S. Entrevistado por la redacción de la revista **XL Semanal**, **XL Semanal** n. 1.069, 2008, p. 22-30.
- LEE, S. Interrogado durante el juicio por los derechos de los personajes de Marvel Comics y transcrito en el blog **20th Century Danny Boy**, 2011. Disponible em: <<http://ohdannyboy.blogspot.com.es/2011/03/marvel-worldwide-inc-et-al-v-kirby-et.html>>.
- MAYER, S. Entrevistado por Anthony Tollin en **Amazing World** n. 5, 1975, p. 2-12.
- MOENCH, D. Entrevistado por Tom De Falco enen De FALCO, Tom. **Comics Creator on Fantastic Four**. Londres: Titan Books, 2005, p. 74-87.
- RENÉE, L. Entrevistada por Trina Robbins en la web **The Comics Journal**, 2006. Disponible em: <http://www.tcj.com/index.php?option=com_content&task=view&id=466&Itemid=48>.
- ROMITA, J. Entrevistado por Roy Thomas en **Alter Ego** n. 9, 2001, p. 4-38.
- ROMITA, J. Interrogado durante el juicio por los derechos de los personajes de Marvel Comics y transcrito en el blog **20th Century Danny Boy**, 2011. Disponible em: <https://ohdannyboy.blogspot.com/2011/03/marvel-worldwide-inc-et-al-v-kirby-et_06.html>.
- SHOOTER, J. “Here I go again”, en el blog **Jim Shooter**. 2011. Disponible em: <<http://www.jimshooter.com/2011/03/here-i-go-again.html>>.
- SHOOTER, J. “Washed up at Eighteen”, en el blog **Jim Shooter**. 2011b. Disponible em: <<http://www.jimshooter.com/2011/03/washed-up-at-eighteen.html>>.
- SINNOT, J. Declaración escrita presentada como prueba durante el juicio por los derechos de los personajes de Marvel Comics y transcrito en el blog **20th Century Danny Boy**, 2011. Disponible em: <https://ohdannyboy.blogspot.com/2011/04/marvel-worldwide-inc-et-al-v-kirby-et_02.html>.
- STEINBERG, F. Entrevistada por Jim Salicrup en **Comics Interview** n. 17, 1984, p. 59-75.
- THOMAS, R. Entrevistado por Tom De Falco en De FALCO, Tom. **Comics Creator on Fantastic Four**. Londres: Titan Books, 2005, p. 40-57.
- THOMAS, R. Interrogado durante el juicio por los derechos de los personajes de Marvel Comics y transcrito en el blog **20th Century Danny Boy**, 2011. Disponible em: <<http://ohdannyboy.blogspot.com.es/2011/03/marvel-worldwide-inc-et-al-v-kirby-et.html>>.
- TRIMPE, H. Entrevistado por John B. Cooke en **Comic Book Artist** n. 13, 2001, p. 58-68.

Recibido em: 24.05.2019

Aprovado em: 03.07.2019