



ARQUITECTURA Y CÓMIC

LOS MUNDOS DE JACK KIRBY

TFG 2019-20

Autor: Francisco Chillarón Martí
Tutores: Victoria Eugenia Bonet Solves
Pedro Molina-Siles



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA TÈCNICA
SUPERIOR
D'ARQUITECTURA

ARQUITECTURA Y CÓMIC

LOS MUNDOS DE JACK KIRBY

Septiembre 2020

Francisco Chillarón Martí

Trabajo Fin de Grado

Tutores: **Victoria Eugenia Bonet Solves**

Pedro Molina-Siles

Grado en Fundamentos de la Arquitectura

Universitat Politècnica de València

Escola Tècnica Superior d'Arquitectura

ARQUITECTURA Y CÓMIC: LOS MUNDOS DE JACK KIRBY

Si bien la importancia de la arquitectura abarca cada rincón de nuestra vida cotidiana, estas influencias no siempre son reconocidas. En el mundo de la cultura visual, sobre todo en ámbitos menos considerados, como el del cómic, estas relaciones con la arquitectura son más importantes de lo que pueda parecer a simple vista.

Al igual que en el arte pictórico o el cine, la arquitectura ayuda a componer no solo el espacio como un telón de fondo en el que se tiene lugar la acción, sino que también ayuda a generar un ambiente, potenciar una idea o desarrollar personajes.

Este trabajo va a centrarse en analizar las influencias directas e indirectas que recibió el dibujante y guionista estadounidense Jack Kirby del mundo de la arquitectura. Este autor, que trabajó durante gran parte de su carrera para Marvel y DC, creando algunos de los personajes más emblemáticos de ambas editoriales, es considerado “el Rey” del cómic de superhéroes.

Autor autodidacta, su obra bebe de una gran variedad de referencias que obtiene a lo largo de su carrera trabajando en géneros de los más dispares. Su gran sueño era el de crear en sus viñetas un mundo complejo que plasmara su visión de la realidad y que aunara magia y ciencia. Por ello, para representar este mundo utiliza arquitecturas cuya inspiración va desde las vanguardias arquitectónicas del siglo XX a arquitecturas antiguas como la india o mesoamericana.

arquitectura – cómic – Jack Kirby – Futurismo - Marvel

ARCHITECTURE AND COMIC: THE WORLDS OF JACK KIRBY

Although the importance of architecture covers every aspect of our daily life, these influences are not always recognized. In the world of visual culture, especially in less considered areas, such as comics, these relationships with architecture are more important than it may seem at first glance.

As in pictorial art or cinema, architecture helps to compose not only the space as a backdrop in which the action takes place, but also helps to create an environment, enhance an idea or develop characters.

This work will focus on analyzing the direct and indirect influences received by the American cartoonist and screenwriter Jack Kirby from the world of architecture. This author, who worked for much of his career for Marvel and DC, creating some of the most iconic characters from both publishers, is considered "the King" of the superhero comic.

Self-taught author, his work draws from a wide variety of references that he obtains throughout his career working in the most disparate genres. His great dream was to create in his drawings a complex world that would capture his vision of reality and that would combine magic and science. Therefore, to represent this world, it uses architectures whose inspiration ranges from the architectural avant-gardes of the 20th century to ancient architectures such as India or Mesoamerica.

architecture – comic – Jack Kirby – Futurism - Marvel

ARQUITECTURA I CÒMIC: ELS MONS DE JACK KIRBY

Si bé la importància de l'arquitectura abasta cada racó de la nostra vida quotidiana, aquestes influències no sempre són reconegudes. En el món de la cultura visual, sobretot en àmbits menys considerats, com el del còmic, aquestes relacions amb l'arquitectura són més importants del que puga semblar a simple vista.

Igual que en l'art pictòric o el cinema, l'arquitectura ajuda a compondre no sols l'espai com un teló de fons en el qual es té lloc l'acció, sinó que també ajuda a generar un ambient, potenciar una idea o desenvolupar personatges.

Aquest treball se centrarà en analitzar les influències directes i indirectes que va rebre el dibuixant i guionista estatunidenc Jack Kirby del món de l'arquitectura. Aquest autor, que va treballar durant gran part de la seua carrera per a Marvel i DC, creant alguns dels personatges més emblemàtics de les dues editorials, és considerat “el Rei” del còmic de superherois.

Autor autodidacta, la seua obra beu d'una gran varietat de referències que obté al llarg de la seua carrera treballant en gèneres dels més dispars. El seu gran somni era el de crear en les seues vinyetes un món complex que plasmara la seua visió de la realitat i que combinara màgia i ciència. Per això, per a representar aquest món utilitza arquitectures, la inspiració de les quals va des de les avantguardes arquitectòniques del segle XX a arquitectures antigues com l'Índia o mesoamericana.

arquitectura – còmic – Jack Kirby – Futurisme - Marvel

ÍNDICE

Introducción	8
1- Arquitectura y cómic	10
2- La obra de Jack Kirby (1917-1994)	13
3- Los mundos de Jack Kirby	
3.1- Relatos de Asgard (Tales of Asgard 1963 – 1964)	20
3.2- El Cuarto Mundo (The Fourth World 1970 – 73)	25
3.3- Los Eternos (The Eternals 1976 - 78)	31
3.5- El Señor de la Luz (Lord of Light 1979)	35
Conclusiones	41
Bibliografía	44
Listado de imágenes	46

INTRODUCCIÓN

El cómic es considerado como el noveno arte. A pesar de su carácter popular es innegable que este medio ha logrado, al igual que el cine (con quien comparte muchas semejanzas), la categoría artística necesaria para ser analizada desde una perspectiva más profunda, en algunas de sus manifestaciones.

Como en el cine, la arquitectura juega un papel fundamental, si bien para unos autores es un simple escenario, en otros casos permite dotar de mayor profundidad a la historia y a los personajes, aportar simbolismo y mensajes más allá de la simple narrativa.

Por ello el presente trabajo pretende analizar desde un punto de vista arquitectónico la obra del guionista y dibujante estadounidense Jacob Kurtzberg, más conocido por su pseudónimo: Jack Kirby. No solo se estudiarán sus influencias arquitectónicas directas, sino también sus referencias presentes en otros campos como el cine, la literatura o la mitología.

Otras publicaciones que buscan interpretar el mundo del cómic, desde el punto de vista artístico se suelen centrar en las novelas gráficas y el cómic europeo ya que acostumbran a ser obras que buscan conscientemente potenciar este sentido artístico frente a la visión popular del cómic como cultura de masas. Sin embargo, este trabajo busca reivindicar a uno de los padres del cómic moderno, centrado en el mundo americano y de los superhéroes, para demostrar que la cultura popular puede tener un valor mayor del que se aprecia a primera vista.

El objetivo de este trabajo es analizar la obra de un artista de cómic, Jack Kirby, que utiliza la arquitectura como un elemento muy importante para contextualizar sus obras y que llega a intentar desdibujar la frontera que separa la imaginación de la realidad.

Las obras elegidas son una sección reducida de la vasta obra del autor, pero han sido seleccionadas por ser las obras más representativas y reconocidas del dibujante, por ser las más personales y, por tanto, las que mejor reflejan sus inquietudes artísticas e ideológicas y en las que la relación con la arquitectura es más evidente.

Este trabajo comienza con una aproximación a la relación que existe entre cómic y arquitectura para después hacer un breve resumen sobre la vida y obra del autor, así como de su estilo artístico y de los conceptos que busca plasmar en su obra, lo que ayudará posteriormente a comprender mejor el análisis de cuatro de sus obras cumbre: Relatos de Asgard, El Cuarto Mundo, Los Eternos y El Señor de la Luz. El análisis se centrará en cómo la arquitectura en sus viñetas permite crear distintos mundos y como estos mundos influyen en la narrativa y el mensaje de la obra.

Ha resultado de gran ayuda para la realización de este trabajo el libro de Roberto Bartual, *Jack Kirby: Una odisea psicodélica*, a la hora de conocer y comprender la obra y estilo del autor. Debido a la escasez de publicaciones que traten de manera académica el noveno arte, y aquellas que lo hacen suelen centrarse en la composición o la psicología de los personajes, la mayor parte de la investigación bibliográfica sobre el noveno arte ha sido realizada de manera online. Sin embargo, se ha buscado información sobre temas relacionados con este trabajo acerca de los distintos estilos y corrientes arquitectónicas, historia, literatura y mitología.

En definitiva, el análisis realizado de la obra de Jack Kirby, indagando en su estilo, ideas y contexto social permite comprender el uso de la arquitectura como medio para plasmar la ideología y psicología de algunos personajes, ubicar al lector tanto en el escenario en el que se desarrolla la acción como en el género y estilo e incluso la capacidad de plasmar mensajes y simbolismos más profundos de los que puede parecer que transmite la obra en una primera lectura. La arquitectura como un elemento narrativo más, junto con las viñetas y los bocadillos.

1-ARQUITECTURA Y CÓMIC

El mundo del cómic, a pesar de ser un medio no muy bien considerado hasta hace relativamente poco, se trata de un arte muy visual que ha evolucionado considerablemente desde sus orígenes hasta nuestros días, tanto a nivel narrativo como a nivel compositivo y artístico.

A pesar de que en origen este medio estuviera dedicado exclusivamente a tiras cómicas, de ahí su nombre, poco después comenzó a tratar temas más dispares como histórico, bélico, terror, etcétera. A pesar de esto, obviando el género, básicamente todos los cómics buscan entretener, plasmar un aspecto de la realidad o bien ambas cosas.

Es en este momento donde la arquitectura entra en juego. La arquitectura permite generar un espacio, un escenario en el que tiene lugar la acción. Pero el mundo del cómic, al igual que el de la pintura o el cine, no es el mundo real y permite tomarse ciertas libertades al plasmar dicha realidad. Por ello puede crear lugares y ciudades inspiradas en ella pero que no la reproducen fielmente. Por ejemplo, Hergé, en sus cómics de Tintín cuando representa ciudades, mezcla ubicaciones reales como Nueva York, Moscú o Berlín con localizaciones que surgen de la imaginación del autor, y en ambos casos toma elementos característicos de la urbe. Cuando representa Moscú, no aparecen lugares como el Kremlin o la basílica de San Basilio, para que el lector sepa que el protagonista se encuentra en la capital rusa basta con la presencia de cúpulas bulbosas que nos recuerdan a la arquitectura eslava¹. Hergé se deja llevar por los estereotipos a la hora de representar la ciudad, ya sea occidental u oriental, real o ficticia.

Will Eisner por su parte representa Nueva York con los elementos que recuerda de su infancia, las alcantarillas, las azoteas o los puentes. Es capaz de representar una ciudad entera con solo unos pocos componentes concretos en vez de una visión más general.

Hergé no es el único que busca representar un lugar ficticio ambientado e inspirado en el mundo real. Son muchos los autores que recurren a ciudades reales para crear las suyas. Metrópolis y Gotham, las ciudades de Superman y Batman están inspiradas en Nueva York y Chicago respectivamente, pero no buscan representar dichas ciudades de manera realista solo transmitirnos su atmósfera. Por ello los autores encargados de trabajar sobre estas ciudades recurren en ocasiones a artistas como Hugh Ferriss o de Harvey Wiley Corvett, cuyas ilustraciones representan una versión idealizada de cara al futuro de la gran metrópoli americana. Otro gran influyente para estos artistas fue la película *Metropolis* (Fritz Lang, 1921) centrada en una gran ciudad po-



Fig. 1.

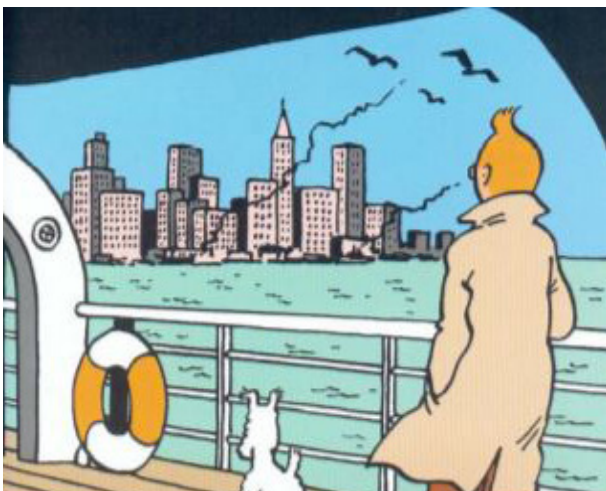


Fig. 2.

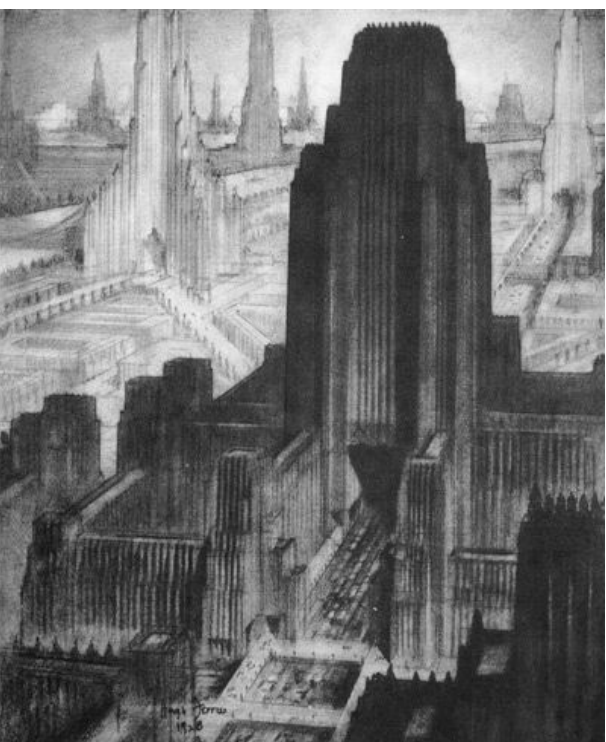


Fig. 3.

¹ TUSET SOUTO, J (2011). *El otro lado del espejo: Arquitectura y cómic, la obra de Schuiten y Peeters*. Tesis (Doctoral), E.T.S. Arquitectura (UPM). p.86

blada de rascacielos en la que, aunque no se trataba de Nueva York, Lang busca plasmar la ciudad americana capitalista y “mecánica” como una concepción de ciudad que rompía con la idea europea de la misma². El éxito de esta visión de la ciudad convirtió a Nueva York en la ciudad de los superhéroes por excelencia.

Tanto Ferris como Corvett no solo inspiraron ciudades como Gotham en el mundo del cómic, sino que se trataban de visiones casi utópicas o incluso ucrónicas³ de la ciudad americana, imaginaban la posible ciudad en un futuro no muy lejano. Esto es un rasgo que acompaña a todos las artes desde hace siglos: la búsqueda de representar de manera figurada lo que la realidad no podía lograr. Ya desde la Edad Media algunos artistas representan en sus obras arquitecturas idealizadas, bien porque además de artistas eran arquitectos y representaban algunos de sus diseños, o bien porque en su época las condiciones económicas y tecnológicas no permitían llevar a cabo dichas ideas. Algunos exponentes de este concepto serían los artistas utópicos del siglo XVIII como Etienne- Louis Boullée (1728 – 1799) o los seguidores del Futurismo del siglo XIX. Incluso Frank Lloyd Wright fantaseaba diseñando ciudades imaginarias y un rascacielos de una milla de altura. Con el tiempo esto daría el salto a medios como el cómic y el cine.

Así, los artistas de cómic no se limitaron a plasmar el mundo real, sino que se vieron con la posibilidad de idear nuevos mundos y nuevas ciudades para sus historias, ambientadas en el futuro o en otros universos. De ese modo podíamos ver a la Atlántida en las aventuras de Namor en Timely Comics o las ciudades flotantes de los cómics de Flash Gordon.

Con el paso de los años, el mundo del cómic siguió evolucionando y algunas vertientes como el cómic europeo y el más reciente manga japonés se permitieron, a diferencia del comic americano muy limitado por el llamado Control de Calidad, innovar y experimentar con nuevos estilos narrativos y estéticos. La serie de las *Ciudades Oscuras* (*Les Cités Obscures*. François Schuiten y Benoît Peeters 1981) está ambientado en un mundo paralelo al nuestro en el que hay versiones alternativas de las ciudades reales, inspiradas en las novelas de Julio Verne y en todo tipo de estilos arquitectónicos como el Art Nouveau o el Futurismo italiano. Toman elementos de las ciudades reales y los moldean para crear una ciudad nueva y diferente pero que recuerda a su contraparte.

En el manga *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1982-1990) aparece la ciudad de Neo-Tokyo, una versión cyberpunk y extremadamente tecnificada de la capital japonesa reconstruida en el cómic tras

2 LUS ARANA L. M. (2016) *Nueva York, al otro lado del espejo. El cine y la ciudad como texto*. Revista Programa Proyecto Arquitectura n. 14 pp. 41-51 p. 45

3 Una ucronía se considera un punto alternativo a la utopía o su opuesto, la distopía. Se trata de reimaginar algo cambiando un aspecto de su historia e imaginar cuales serían las consecuencias. Un ejemplo de ucronía es la novela *The Man in the High Castle* (Phillip K. Dick, 1962) que imagina un mundo en el que las potencias del Eje ganan la Segunda Guerra Mundial.

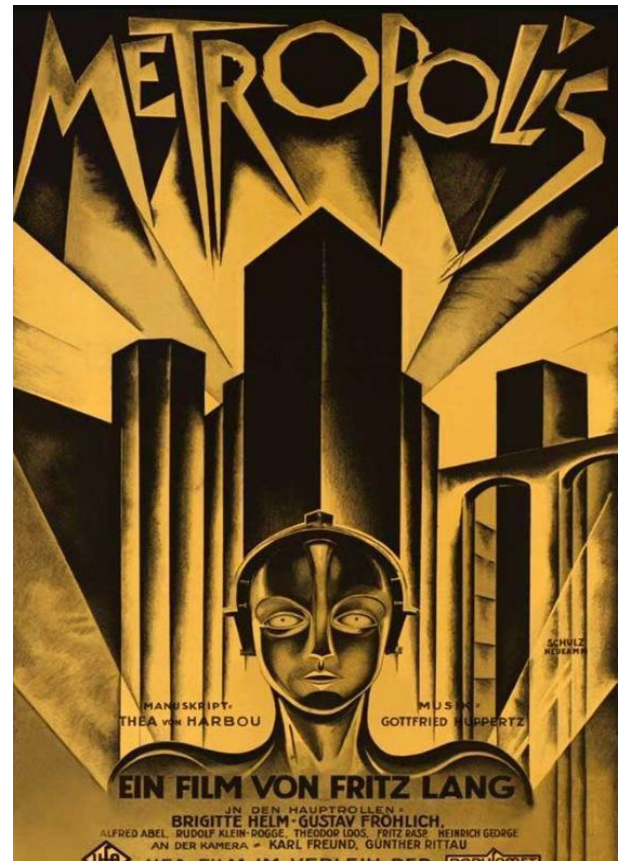


Fig. 4.



Fig. 5.

Fig. 1. Hergé. Tintín. Ejemplo de ciudad soviética

Fig. 2. Hergé. Tintín. Ejemplo de ciudad occidental.

Fig. 3. Corbett, Harvey Wiley. City of the Future 1923

Fig. 4. Schuld Neudamm. (1927) Poster de la película *Metrópolis*.

Fig. 5. Wright, Frank Lloyd. (1956) Illinois Tower. Proyecto edificio de una milla de altura.



Fig. 6.

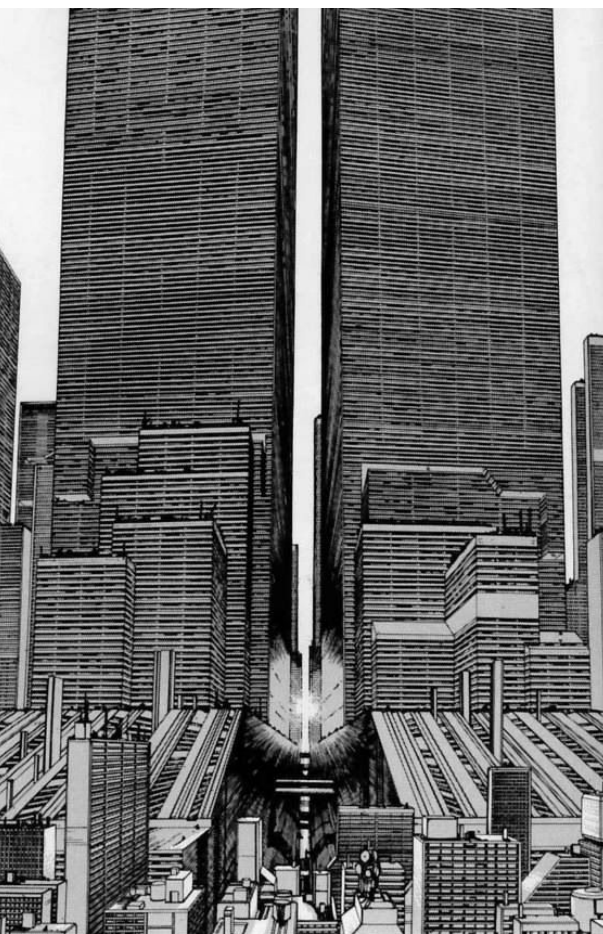


Fig. 7.

una explosión nuclear. Se trata de una ciudad llena de desigualdad y corrupción, una versión ucrónica y distópica al mismo tiempo que se adelantaba a las novelas más representativas de este género como *Neuromante* (William Gibson, 1948). Cuando se trata de representar la ciudad, las ilustraciones son abigarradas y llenas de detalle representando grandes edificios macizos y monolíticos.

Se puede apreciar una tendencia en los artistas de cómics a realizar espacios idealizados que toman elementos del mundo real al que añaden elementos para dotarlos de personalidad diferente y adaptarlos a la historia que quieren contar. En muchas ocasiones la arquitectura va más allá de generar un espacio en el que se desenvuelvan los argumentos, se trata casi de un personaje más que ayudan a poner en contexto al lector sobre el mundo en el que se desarrolla la historia. *Las Ciudades Oscuras* nos presentan una historia en un mundo que no es el nuestro, con una arquitectura mayormente decimonónica casi fantástica, *Neo-Tokyo* indica que la trama se ambienta en un Japón en algún momento del futuro y la ciudad de Gotham, que Batman se mueve por una ciudad americana, que no es Chicago ni Nueva York, pero se parece a ellas. Es muy común en muchas obras del noveno arte que lo que interesa al lector y causa aliciente, es transportarse a estos mundos y ciudades imaginarios más que las historias (muchas veces repetitivas) que se desarrollan en ellas.

El cómic es un medio que permite crear arquitecturas irreales que el mundo real no siempre permite ejecutar, jugar con los estilos, las composiciones y con formas novedosas de entender la ciudad. Dar rienda suelta a la imaginación y a la experimentación en la arquitectura del mismo modo que lo hacían algunos artistas y arquitectos antiguamente. El binomio arquitectura-cómic o utopía-realidad, también fluye en el sentido opuesto: obras como el Centro Pompidou de Renzo Piano o la biblioteca de la Facultad de Historia de Leicester de James Stirling habrían sido utopías unos años antes. La Torre del Montjuic de Norman Foster se basa en el proyecto de Torre de Fuller. El estudio Archigram no solo bebe del mundo del cómic en sus proyectos, sino que también puede apreciarse esta influencia en sus publicaciones.

En conclusión, la arquitectura en el cómic es un elemento que ayuda a la narrativa y a la ambientación, permite potenciar el mensaje que la obra intenta dar y al mismo tiempo sirve para la experimentación y el diseño sin los límites que pone la realidad de su tiempo.

2 - LA OBRA DE JACK KIRBY

Jack Kirby nació en Nueva York en 1917 con el nombre de Jacob Kurtzberg. Sus padres, judíos de origen austriaco, se habían instalado en el Lower East Side en busca del sueño americano. En aquella época Nueva York era uno de los centros neurálgicos del país y la oportunidad de numerosos inmigrantes europeos de buscar una vida mejor. Los Kurtzberg encontraron, como muchos judíos, esta oportunidad en la industria textil.

Fue en este ambiente en el que el trabajo constante era la única garantía de lograr un sustento, en un barrio generalmente humilde propenso a las bandas juveniles y las peleas callejeras, donde el pequeño Jack empezó a dar rienda suelta a su imaginación influenciado por las revistas Pulp y el cine.¹ Ya desde joven, Jack utilizó el dibujo para evadirse del mundo real, concretamente de la banda de la que formó parte. Gracias a la institución social *Boys Brotherhood Republic*, pudo labrarse un futuro como dibujante lejos de la delincuencia.

Comenzó su carrera como dibujante saltando de un periódico a otro, dibujando todo tipo de géneros (llegó a trabajar en los dibujos de Popeye y Betty Boop), trabajó con grandes figuras del comic como Will Eisner². Fue en esta época en la que creó el pseudónimo de Jack Kirby. Pero no fue hasta su asociación con Joe Simons cuando alcanzó algo de prestigio cuando ambos co-crearon en 1940 para la editorial *Timely* (Futura Marvel) al superhéroe americano por excelencia: El Capitán América.

A punto de casarse con su novia de toda la vida, sus planes se truncan cuando Estados Unidos entra en la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) y es llamado a filas. Tras la contienda, que causó un gran impacto en Kirby, se incorporó a la editorial *Harvey Comics*, una editorial muy pequeña que lamentablemente no pudo permitirse mantener a Kirby y Simons en plantilla durante mucho tiempo³.

Al estar desempleados, los dos artistas tuvieron que reinventarse y exploraron toda serie de géneros, infantil, novela negra, terror y el que les permitió encontrar un trabajo y estabilidad económica: el cómic romántico. Dicha seguridad económica le animó a fundar su propia editorial, *Mainline Comics*, que resultó ser un fracaso y acabó quebrando, haciendo que los dos amigos

1 PORRAS, ARTURO. *Centenario Jack Kirby. Vida y obra del Rey de los cómics*. <http://www.zonanegativa.com/centenario-jack-kirby-vida-obra-del-rey-los-comics/> [Consulta: 15 de junio de 2020]

2 William Erwin Eisner (1917 - 2005) fue un influyente historietista estadounidense, creador del famoso personaje *The Spirit* en 1941 y popularizador del concepto de novela gráfica a partir de 1978.

3 PORRAS, A. op. cit.

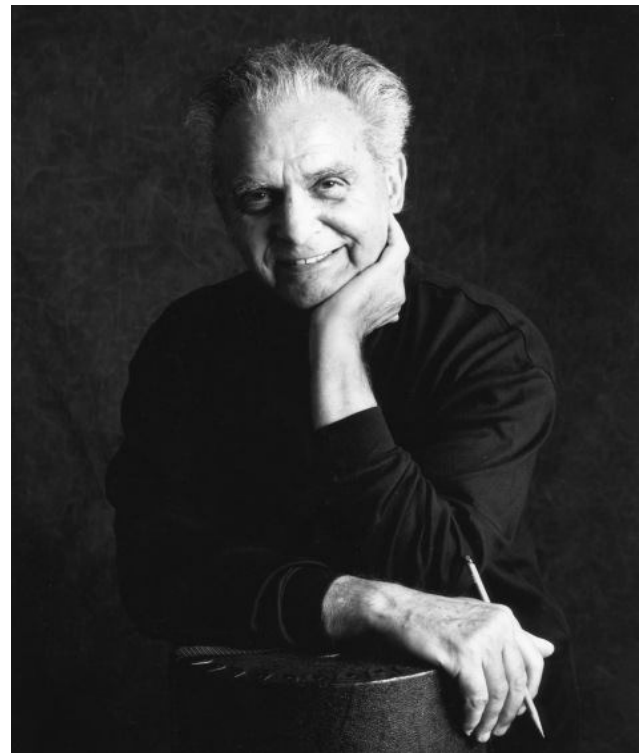


Fig. 8.



Fig. 9.

Fig. 6. Schuiten y Peeters (1993) *l'Écho des Cités*

Fig. 7. Otomo, Katsushiro (1982) *Akira*

Fig. 8. Jacob Kurtzberg (1917-1994)

Fig. 9. Kirby Jack (1941) *Captain America Comics* #1. Primera aparición del personaje.

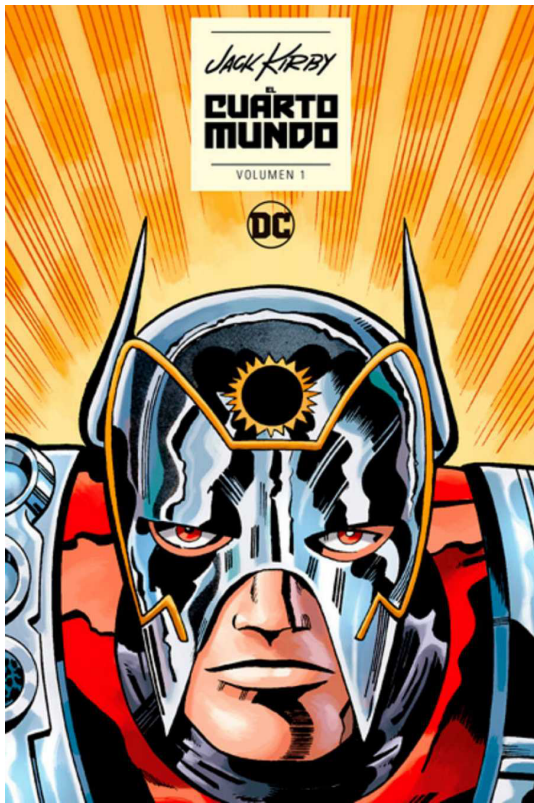


Fig. 10

tomaran caminos separados

Kirby, consiguió volver a *Timely*, donde se asoció con el guionista Stanley Lieber, mejor conocido como Stan Lee. Durante este periodo, de la pluma de Jack y Stan nacieron algunos de los personajes más característicos de la compañía, como *Los Cuatro Fantásticos*, *El Hombre Hormiga*, *Thor*, o *Hulk*. Y también fueron ellos quienes imitando el éxito que tenía DC, su editorial competidora, con la *Liga de la Justicia*, crearon la primera alineación de *Los Vengadores*.

Sin embargo, las discrepancias entre Jack Kirby y Stan Lee hicieron que el primero abandonara al segundo y se pasara en 1970 a la competencia, a DC. En esta editorial estaban esperando encantados poder disfrutar del dibujante estrella de sus rivales, así que decidieron dotarle de total libertad creativa. Kirby pudo entonces poner en el papel ideas que llevaban años rondando por su mente. Todas esas ideas centradas en las dos grandes pasiones del dibujante: lo mitológico y lo cósmico, convergieron en su obra más ambiciosa y personal, *El Cuarto Mundo*. Es en esta saga en la que Kirby retoma temas tratados en *Los Cuatro Fantásticos* y *Thor* y compone un universo único que une magia, ciencia y su modo de ver la vida. Lamentablemente para la editorial, dichas historias no eran lo suficientemente rentables así que obligaron al Rey⁴ a relegar su proyecto personal en un segundo plano y centrarse en personajes más rentables para la compañía.

En 1975 vuelve a Marvel, en esta etapa Stan Lee se ha convertido en una estrella y Kirby, a pesar de los éxitos que le dio a la compañía, es relegado a un segundo plano trabajando en proyectos menores, menospreciado por sus compañeros. Aun así, Kirby crea a *Los Eternos*, una nueva saga en la que recupera conceptos del *Cuarto Mundo* que no pudo explorar todo lo que le hubiera gustado.

Harto de las grandes editoriales se embarca en el mundo de la animación y en proyectos personales como los diseños para una adaptación cinematográfica de *El Señor de la Luz*. Jack Kirby murió en 1994 dejando inacabada una adaptación en historietas de la Biblia.

Jack Kirby es pues un dibujante de cómic que ha tenido gran importancia en el género de los superhéroes, aunque su búsqueda de un mensaje más allá de la simple historietas le granjeó en su momento el desprecio y las burlas de sus contemporáneos, solo fue al final de su carrera cuando fue reconocido como el Rey del cómic, como una figura que ha influenciado a artistas tanto del mundo del cómic como el de otros ámbitos como la pintura o el cine.

⁴ King Kirby es el apodo que Stan Lee le puso a Kirby mientras trabajaban juntos, su origen se debe a la costumbre de Lee de llamar a sus personajes con las mismas iniciales para nombre y apellido, por ejemplo, Peter Parker o Bruce Banner. Con el tiempo se le conocería como el "Rey de comic" por sus seguidores.

Para entender la obra de Kirby hay que estudiar los pilares en los que se sustenta su obra, lo mitológico y lo cósmico. Desde los inicios de su carrera mostró siempre un gran interés por la mitología y las culturas antiguas. En 1942 ya trabajó con Simons con una versión de Thor muy diferente a la que veríamos en Marvel. Posteriormente en 1959 en *House of Mysteries* #85 aparecen unos seres basados en los moáis de la Isla de Pascua y a lo largo de su carrera seguirá presentando seres de piedra muy similares a estas grandes estatuas.⁵

Pero la mitología no se encuentra presente solo en personajes o en lugares, también puede verse en el argumento. Kirby asocia algunos de sus personajes con arquetipos⁶. Arquetipos entendidos como conceptos comunes, no solo a las distintas mitologías a lo largo de la historia, si no que siguen influyendo a las historias de hoy en día. Por ejemplo, el Cuarto Mundo es una reinterpretación del Monomito de Campbell⁷, que es la base de historias tan influyentes como la de la trilogía original de *Star Wars* de George Lucas o *el Señor de los Anillos* (1954) de J.R.R. Tolkien.⁸ Kirby toma elementos mitológicos que le resultan atractivos, pero los reescribe para adaptarlos a la historia que quiere contar. Al igual que Tolkien toma, las Eddas nórdicas⁹ como inspiración para su obra, pero a pesar de tener las mismas fuentes los resultados no pueden ser más distintos. Como el autor inglés, Kirby incluye elementos que podríamos asociar a la tradición judeocristiana alterando las figuras originales de los dioses para adaptarlos a los arquetipos que este busca plasmar. El dios Odín pasa de ser el personaje retorcido y manipulador de los mitos vikingos a un dios colérico siempre dispuesto a castigar a sus hijos como el Yahvé del Antiguo Testamento¹⁰. Hijos que para los antiguos nórdicos no eran tal cosa, pero Kirby decide convertir a Thor y Loki en hermanos para plasmar la eterna historia de rivalidad entre hermanos como Caín y Abel u Osiris y Seth¹¹.

5 KIRBY DIARIST Jack Kirby three Thors <https://kirbymuseum.org/blogs/effect/2011/05/04/kirbysthreethors/> (consulta julio 2020)

6 BARTUAL, R. (2016). *Jack Kirby. Una odisea psicodélica*. Madrid: Ediciones Marmotilla, p. 110

7 *Ibíd*em, p. 119

8 CHAMORRO RAMOS, Á. *El viaje del héroe campelliano. Continuidad y ruptura del monomito en la fantasía épica contemporánea*. (2017) Facultad de Humanidades. Universidad Pompeu Fabra, p. 3

9 Las Eddas son recopilaciones de historias relacionadas con la mitología nórdica transmitidas de manera oral recopiladas por autores posteriores medievales. Hoy en día es prácticamente la única fuente de información acerca de los mitos y creencias de los antiguos nórdicos

10 BARTUAL R op. cit. p. 75

11 LÓPEZ SACO, J (2016) *Mito e Historia: la rivalidad de dos hermanos. El Futuro del Pasado*, 7, 259-278.

<http://dx.doi.org/10.14516/fdp.2016.007.001.009> (Consulta julio 2020)

Fig. 10. Kirby Jack. El Cuarto Mundo #1. Portada

Para Kirby estos arquetipos se encuentran escritos en el ADN cultural de la humanidad, muy similares a los arquetipos de Carl G. Jung.¹² Sus historias buscan plasmar ideas que considera que forman parte de la historia cultural de la humanidad.

Kirby, aunque no compartía sus premisas, se vio muy influenciado por la obra *Recuerdos del futuro (The charriots of the gods 1968)* de Erich von Däniken, que defendía que los mitos y arquitecturas de culturas antiguas sin relación entre ellas no compartían elementos comunes por ningún arquetipo innato, sino que todas esas coincidencias se debían al contacto con una misma civilización extraterrestre que había condicionado nuestro origen como especie. Esta idea tan poco científica y tan desacreditada (de hecho, von Däniken antes de la publicación del libro fue acusado de falsificación de documentos y fraude) también fue utilizada por el autor de Tintín, Hergé, en una de sus aventuras, *Vuelo 714 Sydney* (1966).

Kirby que ya había tratado temas muy similares de forma sutil a lo largo de su recorrido en Thor, introdujo conceptos más evidentes de esta teoría en el *Cuarto Mundo* y básicamente era el argumento principal de historias como los *Eternos* y el *Señor de la Luz*. Los dioses antiguos no como seres divinos si no como seres extraterrestres de otros mundos.

Esto nos lleva a otro de los grandes pilares de Kirby, lo cósmico. Lo cósmico está presente en las historias más importantes del autor, explorar y crear nuevos mundos fue una de las grandes obsesiones de Jack Kirby. Pero lo cósmico para Kirby va mucho más allá de la creación de ciudades futuristas, intenta plasmar conceptos abstractos como energías, lo eterno y seres galácticos que escapan a la comprensión de la mente humana como las criaturas de los relatos de terror de H. P. Lovecraft¹³.

Para Kirby no fue ningún reto plasmar en una viñeta, estos elementos aparentemente imposibles de dibujar con papel y lápiz. Según Roberto Bartual, logró esto adelantándose al arte psicodélico. Este arte está asociado a la contracultura hippie de los 60 y al consumo de drogas, principalmente el LSD. El consumo de dichas sustancias genera en el cerebro un estado de percepciones sensitivas relacionadas con la sinestesia, la asociación entre sentidos diferentes, como vincular colores a los

12 BARTUAL R. op. cit. p. 101

Carl Gustav Jung fue un psicoanalista austriaco que defendía que, a pesar de estar condicionados por su entorno y experiencias, los hombres tienen una serie de "remanentes arcanos" o arquetipos, como una tendencia innata a repetir una serie de conceptos a través del arte o la mitología como por ejemplo la cruz o la esvástica.

13 Howard Phillips Lovecraft (1890- 1937), más conocido como H. P. Lovecraft, fue un escritor estadounidense, autor de novelas y relatos de terror y ciencia ficción. Se le considera un gran innovador del cuento de terror, al que aportó una mitología propia, con seres que iban más allá del tiempo y del espacio cuya presencia podía causar locura.

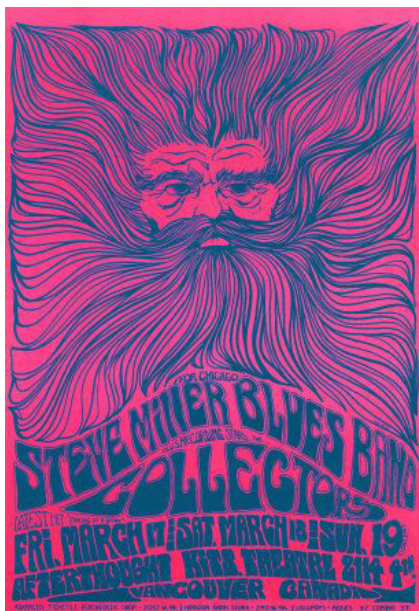


Fig. 11.

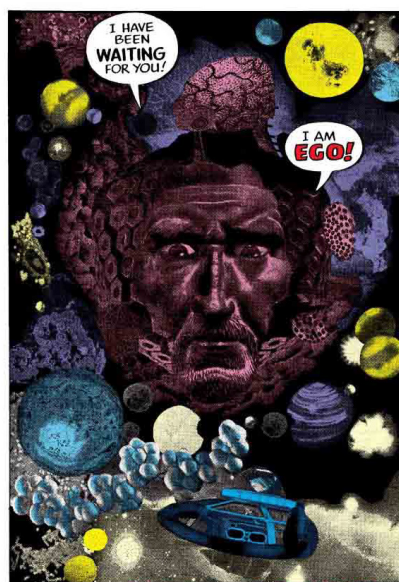


Fig. 12

sonidos o los olores. Autores posteriores aseguran que las visiones experimentadas durante el consumo de LSD son muy similares a algunas de las viñetas de Kirby tratando de plasmar temas cósmicos. Lo curioso es que estos dibujos son anteriores a las primeras obras catalogadas como arte psicodélico (de hecho, es probable que fueran inspiradas por Kirby)¹⁴.

En sus viñetas buscaba plasmar algo parecido a lo que Kant bautizaba como sublime, lo sublime como espectáculo, como la transmisión de belleza y placer estético a través de imágenes impactantes e incluso confusas¹⁵. Lo sublime puede lograrse a través de unas sombrías ruinas como hacia el pintor romántico Kaspar David Friedrich o al estilo Kirby con un collage a doble página de un planeta viviente (Fig. 12). Kirby buscaba sorprender al lector cuando giraba la página, como si del telón de un espectáculo se tratara, en lugar de paisajes brumosos y castillos en ruinas, el artista americano representaba rayos cósmicos y totémicos seres celestiales con una gama cromática y figuras geométricas que recuerda a las obras de Kandinsky.

Estos juegos geométricos y cromáticos no solo nos recuerdan al artista ruso, sino que también nos transporta al movimiento primigenio del que viene el constructivismo que inspiró a Vasili Kandinsky (1866-1944): el Futurismo. Tanto en la vanguardia italiana como en Kirby podemos ver una serie de ideas comunes que les hace llegar a conclusiones muy similares.

Algo que caracterizaba al Futurismo era el vital papel que desempeñaba el movimiento, la velocidad. Según Marinetti la velocidad suponía un nuevo tipo de belleza¹⁶. La necesidad de representar este dinamismo a los artistas futuris-

14 BARTUAL, R. op. cit. p. 91

15 Kant, I (1764) *Lo bello y lo Sublime*. Citado en BARTUAL, R. (2016). *Jack Kirby. Una odisea psicodélica*. Madrid: Ediciones Marmotilla p. 86

16 MANCERO ROCA J.A. (2008) *Arquitectura futurista*. Madrid: Editorial Síntesis. p.20

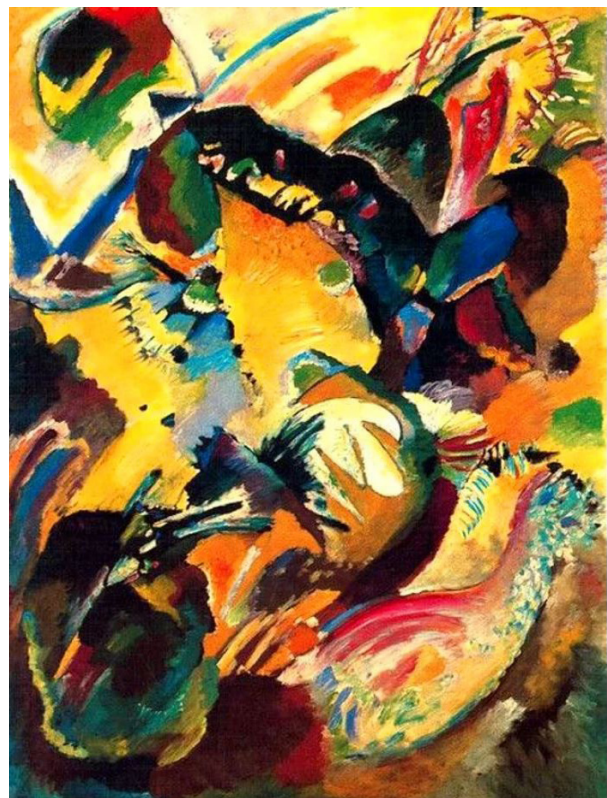


Fig. 13



Fig. 14

Fig. 11. Masse, Bob (1976) Póster para un concierto de Steve Miller Band. Arte Psicodélico
 Fig. 12. Kirby Jack (1969) The Mighty Thor #132
 Fig. 13. Kandinsky, Vasili. Panel para Edwin R. Campbell n2
 Fig. 14. Kirby, Jack. 2001. Una Odisea en el Espacio



Fig.15.



Fig. 16.

tas los llevó a jugar con la descomposición de planos que también utilizaría el Cubismo, aunque de un modo diverso.

El Futurismo busca romper con todo lo establecido, toda la cultura previa es rechazada, sobre todo las ciudades antiguas italianas como Roma o Florencia. Esta búsqueda de ruptura llevó a los más radicales, como Filippo Tomasso Marinetti (1876- 1944), a adoptar posturas cercanas con el fascismo. Antonio Sant'Elia (1888- 1916) va más allá de la visión rupturista de Marinetti, toma sus premisas, pero las acepta de forma más sensata, más centrada en replantearse la ciudad y el urbanismo más que en la "crítica oficialista"¹⁷.

Los futuristas se basaron en la metrópoli y todo lo que suponía, transporte, movimiento, tránsito, maquinaria. Buscaban la eliminación de la frontera entre el arte y la vida, eliminando al sujeto como individuo sumergiéndolo en una corriente energética que altera su percepción espaciotemporal. Una civilización mecánica. El futurismo toma los principios del cubismo aplicados a la arquitectura entendida como una síntesis entre el hombre y la máquina. "El movimiento y la luz destruyen la materialidad de los cuerpos"¹⁸.

El Futurismo se caracteriza por los planos coloreados con colores agresivos para generar sensación de impacto y la disolución de la perspectiva, herencia del Cubismo. Mezcla elementos for-

17 *Ibíd.*, p.30

18 *Ibíd.*, p.32

males haciendo difícil el reconocimiento de la unidad objetiva.

Todos estos principios son similares a lo que busca plasmar Kirby cuando intenta alcanzar lo Sublime. Ese dinamismo, el movimiento, la energía... Y el resultado es muy similar: colores vivos, motivos geométricos que se repiten generando fractales y la importancia de la máquina. Todo esto cobra mayor importancia cuando Kirby representa las arquitecturas. Son ciudades ubicadas en mundos remotos que representan casi a la perfección el ideal que de ellas tenían los futuristas. El colorido, la rotura de los planos, el dinamismo...

En *Mr Miracle #9* (1972) (Fig. 15) podemos ver una Splash Page (doble página) que representa una ciudad de Apoklips, uno de los mundos de *El Cuarto Mundo*. En esta ilustración se pueden apreciar muchas similitudes con las ciudades diseñadas por los futuristas. Se puede apreciar el uso de colores como el verde o el naranja, la presencia de diagonales, un ambiente industrial que difumina la diferencia entre máquina y edificio, presencia de pasos elevados para la circulación del tráfico e incluso un gran rótulo que recuerda al Constructivismo soviético heredero directo del Futurismo italiano.

A lo largo de la obra de Kirby se pueden encontrar relaciones conscientes e inconscientes con el Futurismo, que se deben no solo a que tanto Kirby como los futuristas tuvieron inquietudes similares, sino a que el dibujante, desde su infancia tuvo una gran afición a las novelas de ciencia ficción *Pulp* que tomaban unas ideas y estética muy parecidas a las del movimiento italiano de vanguardia. Así que lo más probable es que Kirby no obtuviera estas referencias directamente estudiando a los autores futuristas si no gracias al auge de la estética futurista que hubo en Norteamérica durante el siglo XX y tuvo su auge en la década de los 60 coincidiendo con la etapa más prolífica de Kirby.

Con todo esto podemos afirmar que Grant Morrison acertó cuando definió a Kirby como el "William Blake del comic"¹⁹. No solo en el hecho de que fuera desprestigiado tanto por sus contemporáneos como por el público de su época y porque su obra está casi siempre inacabada. Sino también en su estilo que, si bien son muy diferentes entre sí, ambos se caracterizan por la especial atención en los detalles e importancia de la figura anatómica humana. Blake al igual que Kirby creó en sus obras una mitología compleja que plasmaba sus inquietudes religiosas e intelectuales y ambos, cada uno a su manera fueron capaces de representar conceptos y elementos abstractos o desconocidos.

19 Grant Morrison (1960) es un guionista de cómics escocés, conocido por su narrativa no lineal y sus inclinaciones a tratar temáticas contraculturales en sus obras.

William Blake (1757- 1827) fue un artista inglés centrado en la ilustración de textos tanto propios como de grandes autores como Dante o John Milton.

URIA J.M. (2013) *Jack Kirby. El cuarto demiurgo*. Estudio en Escarlata.

Fig. 15. Kirby Jack. Mr Miracle #9

Fig. 16. Sant'Elia, Antonio. Estudio de una central eléctrica.

3- LOS MUNDOS DE JACK KIRBY

3.1- Relatos de Asgard (Tales of Asgard, 1963 – 67)



Fig. 17.



Fig. 18.

Journey into Mystery es una serie de historietas de la editorial de comics Marvel, especializada en historias de fantasía y ciencia ficción, aunque posteriormente se centró en temas superheróicos. No tenía guionista o dibujante fijo ni se centraba en personajes concretos. En su número 83 (1962), Jack Kirby y Stan Lee presentaron al personaje de Thor. Tal fue el éxito del dios del trueno, que la serie se acabaría convirtiendo en un monográfico del personaje, de hecho, a partir del número 126, *Journey into Mystery* pasaría a llamarse *The Mighty Thor* (Traducido al español como *Thor el Poderoso*)²⁰

Cuando aún recibía en nombre de *Journey into Mystery*, en el número 97, Kirby introdujo lo que se llamó *Relatos de Asgard* (*Tales of Asgard*)²¹. Asgard es el nombre que recibía en la mitología nórdica la fortaleza flotante en la que habitaban los dioses y recibían a los espíritus de los caídos en la batalla²². Estos relatos eran una serie de apéndices que aparecían al final de la historia en las que Kirby adaptaba libremente la antigua mitología nórdica al medio del comic. Estas historias de complemento que ampliaban el mundo del personaje no tenían solo inspiración de las Eddas vikingas. El autor, en su búsqueda de arquetipos bebía de fuentes como la Odisea, Jasón y los Argonautas, las Mil y una Noches o el Antiguo Testamento y otras menos clásicas como *El Mago de Oz*, obras de Shakespeare o *Los Tres Mosqueteros* y sobre todo de *El Príncipe Valiente* de Harold Foster²³.

A lo largo de su obra se puede apreciar su interés por la mitología y las culturas antiguas, pero también llama la atención la falta de preocupación por mostrar dichas culturas de manera históricamente correcta. La verdad es que a Jack Kirby le gustaban los dioses vikingos, no los vikingos en sí. El personaje de Thor tiene rasgos que se asociaban en aquella época a los vikingos como el casco con alas, seguramente influenciado por el galo Asterix, y Loki, presenta un casco con cuernos (rasgo incluido posteriormente por la cultura cristiana tratando

20 PEÚBE *El Thor de Jack Kirby* (2 de 3) <https://entodoelcolodrillo.blogspot.com/2011/05/el-thor-de-jack-kirby-2-de-3.html> (Consulta 17 junio 2020)

21 *Ibidem*

22 MESTICA G. S. (1998) *Diccionario de mitología universal*. Madrid: Akal. p. 35

23 PEÚBE *El Thor de Jack Kirby* (2 de 3) op.cit
Harold Rudolph Foster (1892 - 1982) fue un autor de cómics canadiense famoso por adaptar a Tarzán al comic, aunque su obra más influyente fue el Príncipe Valiente, ambientada en los tiempos del Rey Arturo.

de demonizar a los vikingos) muy similar al que lleva en la talla de la piedra de Kirkby Stephen, Reino Unido. Sin embargo nada más nos recuerda a la cultura escandinava. En estos números Kirby da rienda suelta a su imaginación y nos presenta su visión de los dioses vikingos, una serie de arquetipos encarnados en personajes con nombre nórdico, pero aspecto muy diferente, algunos llevan futuristas armaduras coloridas que recuerdan más bien a las culturas precolombinas americanas.

Jack Kirby es un amante de la cultura popular, como se puede apreciar por su ya mencionada afición a las novelas de fantasía y ciencia ficción al cine y a las revistas *Pulp*. Es un autor que siempre intentaba adaptarse a los fenómenos del momento (aunque al final de su carrera tuvo serios problemas para conectar con un público más joven que buscaba otro tipo de historias) sobre todo en sus inicios antes de adentrarse de lleno en el género superheróico, western, romántico terror... Kirby se influenció por la cultura popular y éste la influenció a ella, como puede verse en el arte psicodélico²⁴ y en el Pop Art.

Pero por encima de ello, es un gran amante de la ciencia ficción, aunque el género superheróico suele estar asociado a este género, algunos autores consideran que el origen de algunos poderes le acerca más a la fantasía que a la ciencia ficción²⁵. Kirby no hace esa distinción entre géneros.

El artista lo que hace es llevar el mundo de la mitología nórdica al de la ciencia ficción, por lo tanto, los dioses ya no son dioses, son poderosos seres de un mundo más avanzado que el nuestro y Asgard ya no es una fortaleza llena de palacios para los dioses, si no una ciudad futurista formada por rascacielos de formas imposibles que imagina llena de vida, poblada de monumentos, jardines e incluso un centro comercial. Como ha hecho con los personajes de Thor y Loki, toma la imagen que el imaginario popular, la cultura pop, tiene de la Fortaleza de Asgard pasándola por su filtro personal de arquetipos, futurismo y ciencia ficción.

En aquella época, la imagen principal que se tenía no solo de Asgard si no de la toda la mitología escandinava estaba muy influenciada por la ópera de Richard Wagner, *El Anillo del Nibelungo* (1876), que cuenta las aventuras del héroe legendario Sigfrido (Sigurd para los nórdicos)²⁶. En esta ópera, adaptando las descripciones originales de las Eddas nórdicas, Asgard aparece como un castillo flotante, con muros de oro conectado con Midgard por el Bifrost, el puente del arcoíris²⁷.

24 BARTUAL, R. op. cit. p.85

25 URÍA J.M. (2013) *Jack Kirby. El cuarto demiurgo*. Estudio en Escarlata.

26 CICORA M. A. (1999) *Wagner's Ring and German Drama: Comparative Studies in Mythology and History*. Greenwood Press

27 Según la mitología nórdica Midgard es el reino de los hombres, traducido literalmente como Tierra Media, nombre que utilizaría Tolkien para bautizar el mundo del Señor de los Anillos.



Fig. 19.

Fig. 17. Kirby, Jack (1962) *Journey into Mystery*. Primera aparición de Thor

Fig. 18. Kirby Jack. (1963) *Tales of Asgard Vol.1 Journey into Mystery #95*

Fig. 19. Kirby, Jack. *Gods Portfolio* (1972) Ilustración del dios Baldur, hijo de Odín según la mitología nórdica. Se aprecia el parecido con la cultura nativo-americana.

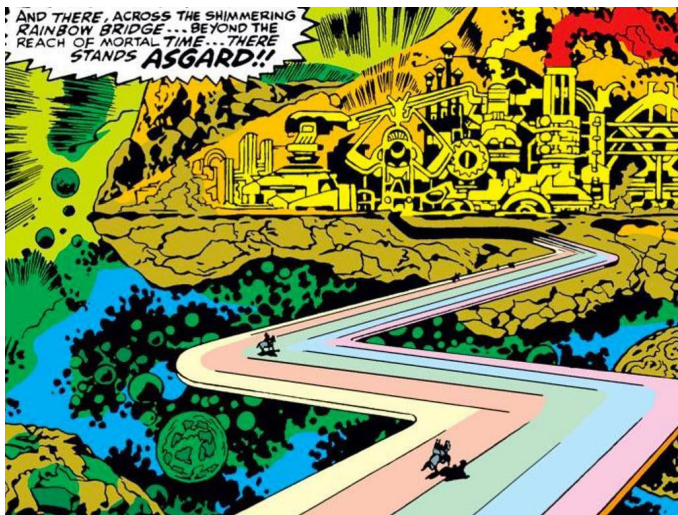


Fig. 20.



Fig. 21.

Estos elementos que formaban parte del imaginario popular son reconocibles en las representaciones de Kirby, pero con su estilo: la arquitectura es completamente futurista, y el ambiente no da sensación de ser un lugar mágico o fantástico como el de la versión wagneriana. Kirby sitúa esta ciudad flotante, no entre las nubes, si no en medio del cosmos, rodeada de satélites y asteroides, envuelta en rayos de energía y unos puntos negros y esferas que reciben el nombre de Kirby dots que era la manera que tenía el dibujante de representar energías y fuerzas cósmicas sobrenaturales. Ha convertido un lugar mitológico en un escenario clásico de ciencia ficción.

Es entonces cuando de verdad se desarrollan esas influencias del futurismo y las vanguardias soviéticas que Kirby obtuvo leyendo novelas de ciencia ficción y comics *Pulp*. En *Mighty Thor Anual*, aparece una *Splash page* imitando una especie de folleto turístico de Asgard, mostrando los lugares más emblemáticos del reino de Odín (imagen 22)

En esta ilustración a doble página podemos ver una de las versiones de Asgard más cercana en su historia en los comics. Mientras que en otras representaciones aparece como el escenario en el que se desarrolla la acción, aquí la ciudad es la protagonista. La diseña plagada de monumentos y lugares públicos, como museos, o una “cúpula de combate” que puede entenderse como una especie de circo romano y que equivaldría a un estadio deportivo de nuestro mundo. Llama la atención el letrero en la esquina inferior derecha que reza “hacia el centro comercial”. A pesar del ambiente exótico y de grandeza que plasma la arquitectura de la ciudad, Kirby humaniza a los dioses a través de ella, nunca nadie había presentado a los dioses realizando acciones mundanas tan propias de los mortales como visitar museos o ir de compras.

Dicha arquitectura, como se ha mencionado en capítulo anterior, guarda una gran semejanza con la arquitectura futurista de inicios del siglo XX. Formas geométricas muy contundentes,

DALY N. K. (2009) *Norse Mythology from A to Z*. Chelsea House Publishers p.12

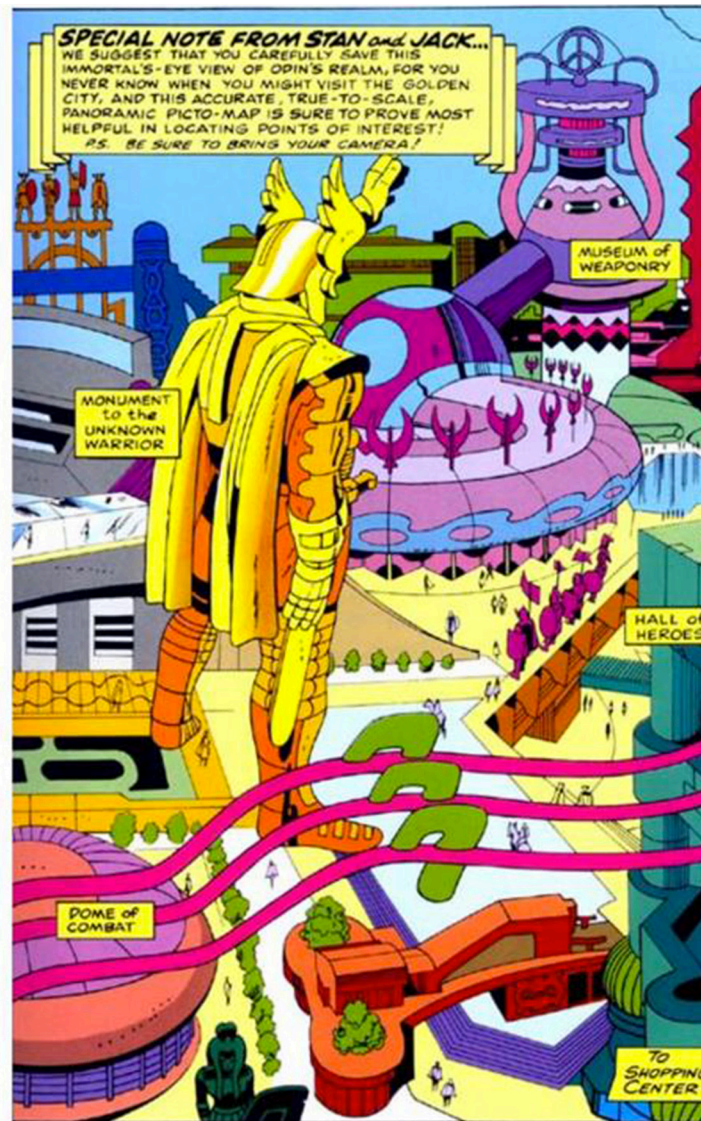


Fig. 22.

presencia de la diagonal, colores vivos, algunos edificios como el Museo de Armas parecen más bien el componente de una máquina. Para potenciar la sensación de dinamismo, el dibujante unifica ambas páginas que componen el dibujo enlazándolas con elementos horizontales que no solo sirven para comunicar las dos partes de la ilustración, sino que también comunican la ciudad. Por un lado, podemos ver el llamado Paseo de los Guerreros que se trata de un paso elevado con una cubierta de vidrio que se alza por encima de un parque. Por otro lado, entre el Salón de los Héroes y el Refugio de Warlock, se tienden tres tuberías cuya función resulta totalmente desconocida, pero no solo dan dinamismo a la escena y a la ciudad, sino que potencian esa sensación de unión entre arquitectura y máquina.

Un elemento que llama la atención es que el Futurismo estuvo en sus orígenes estrechamente relacionado con el fascismo y su vertiente rusa, el Constructivismo con su otra cara de la moneda, el comunismo. Ambas son ideologías autoritarias. Aunque Kirby no lo destaca en ninguna de sus obras, Asgard no es una democracia, su rey Odín, es el único mandatario que impone la ley en su reino. Kirby siempre fue un firme defensor de la libertad, de hecho, luchó contra el fascismo durante la Segunda Guerra Mundial y tras el escándalo del Watergate



Fig. 23.

Fig. 20. Kirby Jack. Asgard

Fig. 21. Scheck, Otto. Diseño de Asgard para el escenario de la obra El Anillo del Nibelungo.

Fig. 22. Kirby, Jack. (1965) Journey into Mystery anual #1

Fig. 23. Estatua de Lenin en Volgograd. Se aprecia su parecido con el Monumento al Soldado Desconocido



Fig. 25

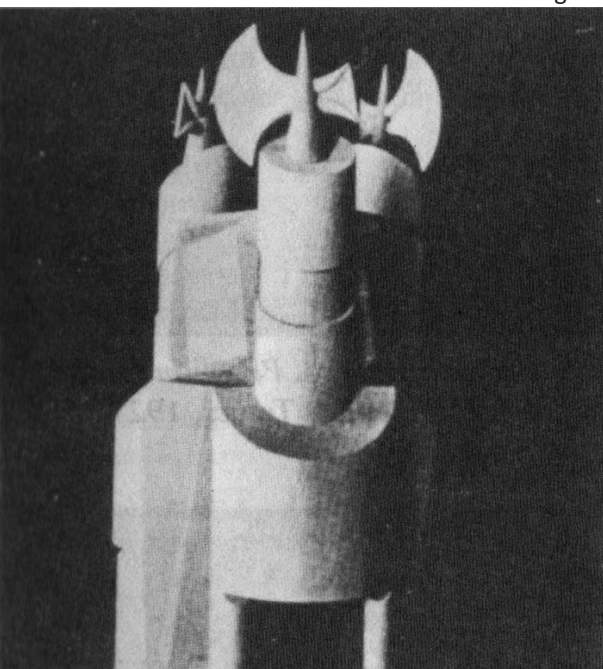


Fig. 26



Fig. 24

en los 70 llegó a reproducir textualmente declaraciones de Richard Nixon (1913-1994) en los discursos de algunos de sus villanos²⁸. Es por tanto muy probable que Kirby buscara plasmar este ambiente totalitario en su representación de Asgard.

La presencia de grandes monumentos asociados con la guerra como el Museo de las Armas, el Paseo de los Guerreros o el Salón de los Héroes potencian esa idea. Se trata de una composición muy sobrecargada llena de edificios, no se ve el horizonte. Merece especial atención el Monumento al Soldado Desconocido, una colosal estatua de un guerrero nórdico que recuerda a las grandes estatuas de dictadores de regímenes autoritarios, no parece casualidad que tenga un brazo alzado. Como líder todopoderoso e inmortal, Odín también posee su monumento propio, un busto dorado de grandes dimensiones a la sombra nada menos que del Yggdrasil, el Árbol de la Vida de la mitología germana y escandinava cuyas ramas y raíces comunicaban los nueve reinos de la cosmología nórdica (Fig. 25).

Como último ejemplo de esta vinculación de los dioses nórdicos con el fascismo, podemos apreciar la semejanza entre *Proyecto del Pabellón fascista* (1927) de Fortunato Depero con las dos hachas gigantes que flanquean el parque que discurre paralelo al Paseo de los Guerreros y une el Árbol de la Vida con el Monumento al Soldado desconocido.

Es muy posible que el hecho de que estos monumentos “fascistas” estén vinculados, directa o indirectamente, con el Yggdrasil no sea coincidencia. El Árbol de la Vida es además de Odín, la única referencia a la mitología vikinga que hay en la ilustración, ya que el Templo de los Titanes hace referencia a la mitología griega (la figura de los titanes no aparece en la mitología nórdica) y Warlok, es un personaje completamente original de los cómics. Esto más allá del desinterés de Kirby por el rigor histórico durante toda su obra (al igual que con el rigor científico) puede ser una crítica velada a la tendencia de los regímenes totalitarios

²⁸ BARTUAL R. (2016). *Jack Kirby. Una odisea psicodélica*. Madrid: Ediciones Marmotilla p. 157

de apoderarse de la historia y la tradición como hicieron en realidad los nazis, precisamente, con la cultura y mitología nórdicas.

Resumiendo, a través de las representaciones de la ciudad de Asgard, sin conocer en profundidad la obra del autor, podemos hacer una lectura de las ideas de Kirby, los dioses arrebatados de toda divinidad se ven convertidos en una avanzada civilización alienígena que pudo ser confundida por dioses por los hombres primitivos. Y, además, va plantando semillas que sugieren una crítica al fascismo que se volverá aún más evidente en la siguiente obra a analizar, el Cuarto Mundo.

3.2- El Cuarto Mundo (The Fourth World, 1970 – 1973)

En 1970, Jack Kirby tras una serie de desavenencias con Stan Lee y la editorial por motivos de derechos de personajes, libertad creativa y contrato, decide abandonar Marvel y comenzar a trabajar para su mayor competidora: DC. Esta editorial estaba entusiasmada con haber fichado al dibujante estrella de sus rivales prometiéndole un mayor salario, seguro médico y la deseada libertad creativa. Una vez en plantilla cuando le ofrecieron dirigir la serie de comics que prefiriera, Kirby pudiendo elegir cualquiera de las series más exitosas de la compañía, buscando no poner en duda el trabajo de sus nuevos colegas, pide dirigir la serie que menos ingresos estuviera generando en esos momentos. Dicha serie resultó ser *Superman's Pal Jimmy Olsen* que resultó ser una serie de tercera protagonizada por al amigo adolescente de Superman que por alguna razón DC se negaba a cancelar.

Una vez al cargo, se encontró con un personaje nada interesante que repetía siempre las mismas formulas ya agotadas hasta la extenuación. De ese modo, decidió darle un giro total a la serie y buscar un enfoque menos superheróico y más cósmico. Jimmy Olsen pasaría a formar parte de una de las cuatro series que componen el llamado *Fourth World (Cuarto Mundo)* junto con *New Gods*, *Forever People* y *Mr Miracle*.

El Cuarto Mundo era una saga conformada por estas cuatro series que, si bien sus argumentos eran independientes entre sí, juntas compartían una mitología y mundos propios que iba creciendo y alimentándose a medida que se desarrollaban las series por separado. *El Cuarto Mundo* fue el mayor proyecto de Kirby y el más personal, en esta saga pudo desarrollar sus ideas sobre la mitología y lo cósmico, los arquetipos y el monomito campbelliano²⁹.

La historia del *Cuarto Mundo* es una saga que tiene su origen cuando tras una gran guerra, los dioses antiguos son destruidos. Este concepto de los dioses pereciendo tras una gran batalla proviene de la leyenda del Ragnarok, consecuencia del estudio de Kirby de la mitología nórdica trabajando en *Tales of Asgard*³⁰. Según si-

29 BARTUAL R. op.cit p. 124

30 COOKE J. B. *The Death of the Old Gods*. 2010 kirbymuseum.com [consulta junio 2020]



Fig. 27

Fig. 24. Elaboración propia. Acuarela de Asgard según Jack Kirby

Fig. 25. Ilustración de un manuscrito islandés del siglo XVII que representa al Yggdrasil.

Fig. 26. Depero, Fortunato (1927) Proyecto de Pabellón Fascista

Fig. 27. Kirby, Jack. Arriba. Nueva Génesis. Abajo. Apokolips.



Fig. 28.



Fig. 29.

que la historia, de las cenizas de estos dioses surge una nueva raza de seres poderosos conocidos como los Nuevos Dioses que viven divididos en dos bandos. Por un lado, los dioses representantes de la luz que residen en el mundo de Nueva Génesis y los seguidores de la oscuridad que habitan en el sombrío mundo de Apokolips.

Como se puede apreciar a simple vista solo mencionando el argumento podemos ver uno de los principales arquetipos que más se ha repetido a lo largo de la historia, la lucha del bien contra el mal. Esta diferenciación entre estos conceptos queda de manifiesto con el nombre de los mundos que representan: la luz hace referencia al primer libro de la Biblia, el génesis que narra el nacimiento del mundo, y el de la oscuridad último que cuenta el final de éste, no en vano el emblema del mundo de Apokolips es una Omega, la última letra del alfabeto griego.

Nueva Génesis se presenta como un planeta totalmente virgen con una única ciudad dorada flotante muy similar a la representación de Asgard que apareció en Marvel. Esta ciudad que recibe el nombre de Supertown, aparece en contadas ocasiones a lo largo de la saga y siempre vista desde el exterior. A diferencia de la aproximación que se produce con la ciudad de Asgard, Supertown se presenta como una ciudad idealizada, casi inalcanzable, mientras que Asgard estaba unido a la Tierra por el puente del arcoíris, ésta se encuentra totalmente separada del suelo firme. Supertown representa el ideal de la ciudad del futuro que tenía la sociedad estadounidense de la época. La clase de ciudad ideal que podría encontrar el joven Kirby en cualquier revista *Pulp*. Mientras que intenta dotar a Asgard de personalidad aquí la ciudad pasa a ser algo idealizado, un concepto.

Asgard es una ciudad llena de grandes palacios y monumentos con nombres concretos, mientras que Supertown se presenta como una amalgama de edificios de estética futurista sin ninguna función concreta.

En la década de los 60, América había vivido un periodo de transformación, tras haberse erigido como vencedora de la Segunda Guerra Mundial y establecido como una superpotencia. La sociedad estadounidense parecía capaz de lograr cualquier cosa, desde alcanzar la igualdad de derechos civiles a mandar al primer hombre a la luna, ganando así la carrera espacial y estableciendo la superioridad del modelo capitalista americano frente al comunismo soviético. La tecnología y el progreso había mejorado la calidad de vida de la clase media americana, todo parecía posible. Esta situación aparentemente idílica comienza a desmoronarse durante el desastroso desarrollo de la Guerra de Vietnam. Como protesta a la presencia estadounidense en esta guerra surge el movimiento hippie que busca la paz y aspira a la construcción de un mundo mejor.

Jack Kirby sentía gran simpatía por el movimiento hippie y al diseñar la ciudad de Supertown, intenta crear ese mundo ideal que busca la sociedad americana en su momento. Logra aunar

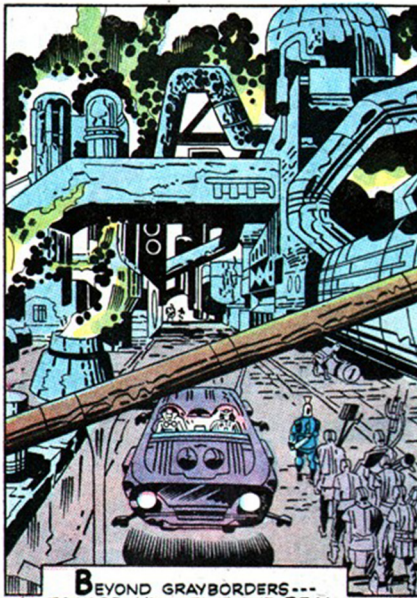


Fig. 30.



Fig. 31.

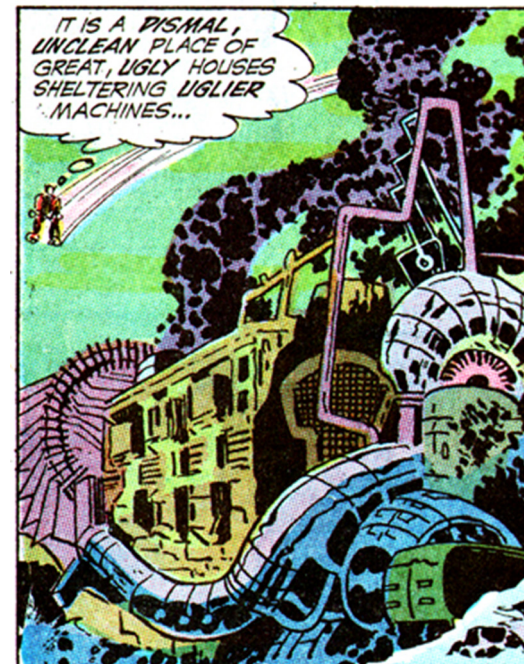


Fig. 32.

el auge del desarrollo tecnológico con el anti-belicismo y respeto por la naturaleza de la contracultura hippie. De hecho, los protagonistas de *Forever People*, originarios de Supertown tienen una marcada estética y personalidad hippie. Por lo tanto, el mundo de Nueva Génesis no es más que una representación de sueño americano según Kirby. Es el arquetipo del paraíso. Esta búsqueda de utopías ha sido una constante en la historia del arte, pero durante la década de los 60 hubo un auge de esta tendencia en los estados unidos, proliferando ideaciones de casas o ciudades del futuro, muy en la línea de lo que busca plasmar Kirby con Supertown.

En contraposición al mundo de Nueva Génesis y la ciudad de Supertown, se encuentra el mundo de Apokolips, el reino del villano de la saga del *Cuarto Mundo*, Darkseid. Al igual que Nueva Génesis es el arquetipo del paraíso, de un lugar ideal que ha alcanzado la cumbre del desarrollo tecnológico y cultural, Apokolips es la otra cara de la moneda, su antítesis, es el arquetipo del infierno.

Este mundo es todo lo contrario a Nueva Génesis, se trata de un planeta completamente urbanizado en toda su superficie, surcado de grandes pozos de fuego que alimentan la ciudad. Sus habitantes viven completamente esclavizados trabajando en las fábricas de armas que llenan ese mundo.

Apokolips es lo que se conoce como una ecumenópolis, termino bautizado por el arquitecto y urbanista griego Constantinos Dioxadis (1913-1975) para referirse a la situación en el que las ciudades de un mundo crecen hasta tal punto que ocupan toda la superficie existente y forman una única gran ciudad.

La ciudad de Apokolips recuerda más al brutalismo soviético y a la corriente del Archigram³¹, centrada en la tecnología, que a las

31 Archigram fue un grupo de arquitectura inglés fundado en los 60 conocida por sus propuestas teóricas basadas en la tecnología y las ciudades del futuro.

Fig. 28. Kirby, Jack. El Cuarto Mundo. Supertown
 Fig. 29. Kirby, Jack. (1971) *Forever People* #2
 Fig. 30. Kirby, Jack Apokolips
 Fig. 32. Chernikov, Iakov Arte Industrial Soviético ca. 1930
 Fig. 32. Kirby, Jack El Cuarto Mundo. Apokolips

ciudades futuristas de la ciencia ficción tradicional. La mayoría de los edificios parecen fábricas, híbridos entre arquitectura y máquina. Podría decirse que se trata de una ciudad de la Revolución Industrial o un centro industrial soviético trasladado a la ciencia ficción. A diferencia del colorido que reina en la ciudad rival, Apokolips es un lugar gris y sombrío. Uno de los barrios obreros de esta ciudad tiene el nombre de Armagetto (Fig. 15), un juego de palabras entre Armagedón³² y gueto. Kirby, hijo de inmigrantes, pasó su infancia viviendo en un barrio de clase obrera que no debió de ser muy diferente a lo que plasma en sus viñetas, donde todos tenían que trabajar duro para poder alimentar a sus familias y los jóvenes se veían casi obligados a formar parte de bandas callejeras.

De este modo, Apokolips representa el lado negativo de la sociedad americana llevada al extremo, una sociedad donde la democracia ha muerto y sus habitantes se han vuelto dóciles bajo el puño de un tirano. La tecnología no sirve para beneficiar a la sociedad, sino todo lo contrario, la esclaviza y se pone al servicio de la guerra y la destrucción. Mientras que Nueva Génesis es una utopía, Apokolips es una distopía. Un mundo que se consume a sí mismo, en busca de la energía necesaria para alimentar todas las máquinas que lo componen.

Como ya se ha mencionado, *El Cuarto Mundo* fue la obra más ambiciosa y personal de Kirby por lo que el autor no pudo evitar realizar una crítica al fascismo en la figura de Darkseid, el tirano de Apokolips. Este villano busca lo que se denomina la ecuación de la Anti-vida que no es tanto una fórmula que elimina la vida sino el libre albedrío. Darkseid busca acabar con la libertad, por ello la estética de su mundo es tan apocalíptica, es la consecuencia de la pérdida de la libertad. Los secuaces del villano son soldados sin rostro cuyo comportamiento y diálogo son casi iguales que los que plasmaba en los soldados nazis que combatían contra el Capitán América en sus cómics y los dos lugartenientes de Darkseid son parodias de Goebbels y del doctor Mengele.

Aunque con sus historias buscaba entretener al lector y hacerle vivir aventuras en otros mundos, había visto con sus propios ojos los efectos del fascismo y de la guerra y por eso a la hora de querer representar el mal como concepto recurre a los elementos más negativos de su propia experiencia: el gueto en el que se crió y la guerra en la que combatió. No deja de tener un carácter moralizante y antibelicista.

Como curiosidad hay que destacar el parecido que guarda el aspecto exterior de Apokolips con la Estrella de la Muerte de las películas de *Star Wars*, el arma definitiva del Imperio galáctico, la facción enemiga de la saga a la que George Lucas también vinculó con el fascismo. No es el único aspecto en común entre la trilogía original de la saga cinematográfica y el *Cuarto Mundo*, tanto en estética como en conceptos argumen-

32 Lugar bíblico donde tendrá lugar la batalla definitiva entre el bien y el mal.

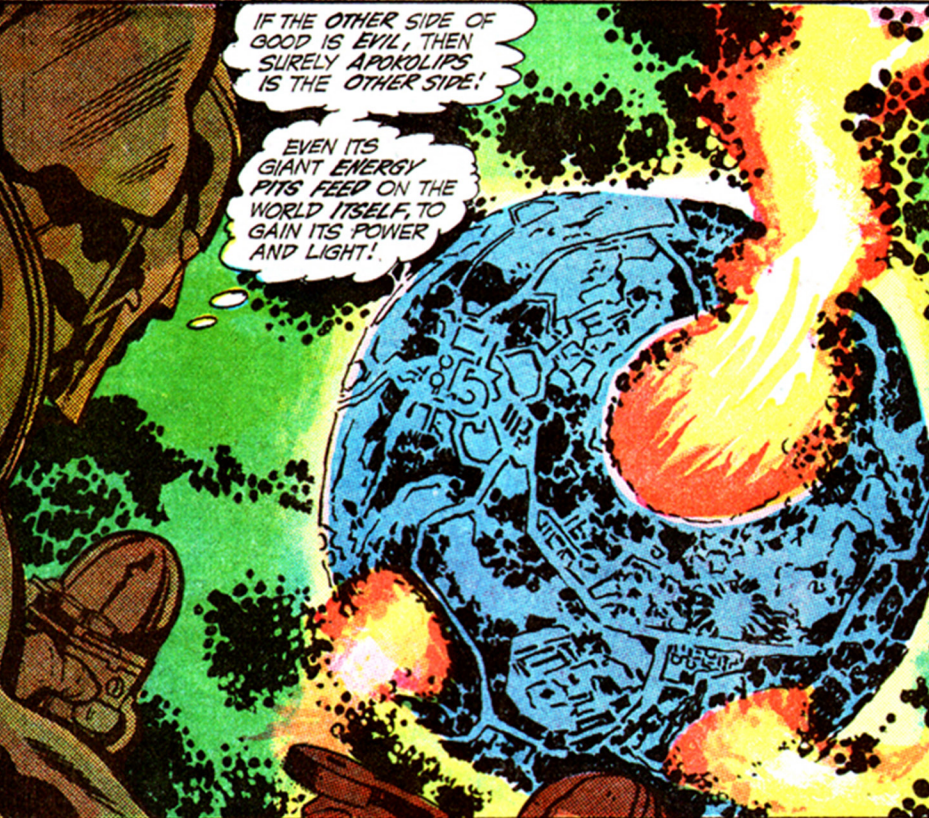


Fig. 33.

tales, si bien es cierto que estas semejanzas puedan deberse a que ambas buscan crear una versión moderna del *Héroe de las Mil Caras* (1949) de Campbell, Lucas tuvo una reunión con Kirby en la que hablaron del argumento de la saga kirbiana.³³

A pesar de presentar estos dos mundos, la mayor parte del argumento del *Cuarto Mundo* se desarrolla en la Tierra, así presenta seres divinos viviendo en situaciones mundanas, por ejemplo, *Mr Miracle*, originario de Nueva Génesis trabaja como un escapista al estilo Houdini. A diferencia de la gran mayoría de las aventuras de Kirby el telón donde tiene lugar la acción no es la ciudad de Nueva York, sino la ciudad ficticia de Metrópolis.

A la hora de representar a lo largo de toda su carrera la ciudad de Nueva York, o cualquier ciudad semejante, no recurre a representaciones detalladas de edificios reales, por el contrario, dibuja una ciudad tipo inspirada en las ilustraciones de Hugh Ferriss, referente de muchos artistas de comic y ciencia ficción a la hora de representar la ciudad. Aparecen edificios grises muy ortogonales y macizos completamente opuestos a las formas alcadadas y los colores vivos de ciudades como Asgard o Supertown.

En cuanto a los interiores arquitectónicos cuando Kirby representa espacios corporativos, como despachos y oficinas parece decantarse por un estilo muy parecido al Art Decó, con líneas rectas y geométricas comunes al Futurismo y Constructivismo y fuerte presencia de la simetría que puede apreciarse tanto en la arquitectura en sí como en el mobiliario. Se trata de un estilo muy similar al que tenían en los años 60 las oficinas como las de las editoriales para las que trabajaba. No en vano quienes ocupan estos despachos son en su mayo-

33 MORROW, J. *Collected Jack Kirby Collector Volume 1* (2004) TwoMorrows Publishing p. 87



Fig. 34.



Fig. 35

Fig. 33. Kirby, Jack. Apokolips vista desde el espacio.

Fig. 34. Estrella de la Muerte. Star Wars. Se aprecia el parecido con el mundo de Apokolips

Fig. 35. Kirby, Jack. (1963) Los Cuatro Fantásticos #4. Se aprecia desde la ventana la ciudad de Nueva York

ría villanos ya que Kirby durante gran parte de su carrera no tuvo una buena relación con la mayoría de sus superiores editoriales. Este estilo se popularizó recientemente en la cultura popular con la serie *Mad Men* (Matthew Weiner, 2007- 15).

En esta viñeta del Cuarto Mundo, podemos ver uno de estos despachos, destaca la presencia de la simetría en la composición, en el eje central aparece la figura humana flanqueada por las cortinas. Al fondo se aprecia la silueta de una ciudad, los muebles son muy sobrios y geométricos. La ilustración plasma un espíritu de éxito y masculinidad.

Por otra parte, cuando la situación se desarrolla en viviendas y domicilios, con el objetivo de potenciar esa sensación de que los protagonistas son seres de otro mundo que intentan adaptarse al nuestro, aunque no siempre con éxito, Kirby utiliza una decoración más anticuada y asfixiante. Aparecen decoraciones más orgánicas y recargadas en escenarios oscurecidos que dan la sensación de misterio y decadencia. Cuando están vinculados a los villanos recuerdan más a escenarios de una historia de terror (género que Kirby había tratado en el pasado) que al género de superhéroes o ciencia ficción. El mobiliario guarda cierto parecido con Mackintosh y la Sezession.

Por lo tanto, se puede afirmar que, en la saga del *Cuarto Mundo*, su autor logra a través de las distintas arquitecturas definir visualmente los distintos mundos que componen esta epopeya épica, plasmando arquetipos presentes en las distintas mitologías y leyendas antiguas, no solo a nivel argumental, sino que también ayuda a generar distintos ambientes y entornos que permiten conocer la ideología de los personajes que se esconde detrás del argumento.



Fig. 36.



Fig. 37.



Fig. 38.

3.3 LOS ETERNOS (THE ETERNALS. 1976-78)

Durante su etapa en DC, Jack Kirby descubrió que la libertad creativa que le habían prometido en un principio no era tal cosa. Con el fracaso comercial de *El Cuarto Mundo* que hizo que todas sus series menos *Mr Miracle* fueran canceladas, la editorial perdió la confianza inicial en el artista al que acabaron utilizando como una especie de comodín para que realizara series que buscaban hacer la competencia a Marvel³⁴.

En aquellos años, su antiguo socio Stan Lee se había convertido en una de las figuras más importantes del mundo editorial del comic. A pesar de sus discrepancias creativas, Stan Lee y Kirby siempre tuvieron un gran respeto profesional el uno por el otro, por eso recibió al dibujante con los brazos abiertos en su editorial cuando este le sugirió su interés en volver a Marvel.

Este retorno tiene lugar en 1975 y el artista, que no respondía ante nadie más que ante Lee, llevó a cabo tres proyectos muy personales: retomó por primera vez en años al personaje del Capitán América cuyos derechos había cedido a la editorial, una adaptación al comic de *2001: Una odisea en el espacio* (*2001: A space odyssey*. Stanley Kubrick 1986) y la serie de *Los Eternos*, una historia original del dibujante.

La historia de *Los Eternos* comienza cuando unos exploradores encuentran unas ruinas incas donde acaban descubriendo que los dioses que adoraban eran en realidad seres del espacio responsables del origen de la raza humana. Unos seres cósmicos llamados Celestiales vinieron a la Tierra donde tomaron a los homínidos primitivos y experimentaron con ellos creando así a la raza humana. Cuando volvieron a su mundo dejaron al cuidado de la humanidad a seres modificados genéticamente dotados de grandes poderes que reciben el nombre de Eternos y son los que fueron confundidos como dioses por las civilizaciones antiguas.

Esta historia se basa en la teoría de los antiguos astronautas de Erich von Daniken (autor de *Recuerdos del Futuro* 1968) y en la teoría de la panspermia que sugiere que la vida en la Tierra es de origen extraterrestre. Aquí es donde Kirby desarrolló por completo estas ideas sobre dioses y alienígenas, aunque eran temas que ya había tratado en su anterior etapa en Marvel y en *El Cuarto Mundo*, aquí elimina cualquier rasgo de fantasía o magia que pudiera quedar en sus obras anteriores y se sumerge de lleno en la ciencia ficción pura. No juega con dobles significados, los dioses antiguos son alienígenas y lo dice de forma literal. Algunos nombres de los Eternos son similares a los personajes mitológicos que inspiraron como Thena y Atenea o Zuras y Zeus.

34 PORRAS, ARTURO. *Centenario Jack Kirby. Vida y obra del Rey de los cómics*.
<http://www.zonanegativa.com/centenario-jack-kirby-vida-obra-del-rey-los-comics/> [Consulta: 15 de junio de 2020]

Fig. 36. Kirby, Jack. *Cuarto Mundo*. Ejemplo de un interior corporativo.

Fig. 37. Ejemplo de un despacho Art Decó

Fig. 38. Kirby, Jack. *El Cuarto Mundo*. Ejemplo de un interior doméstico.

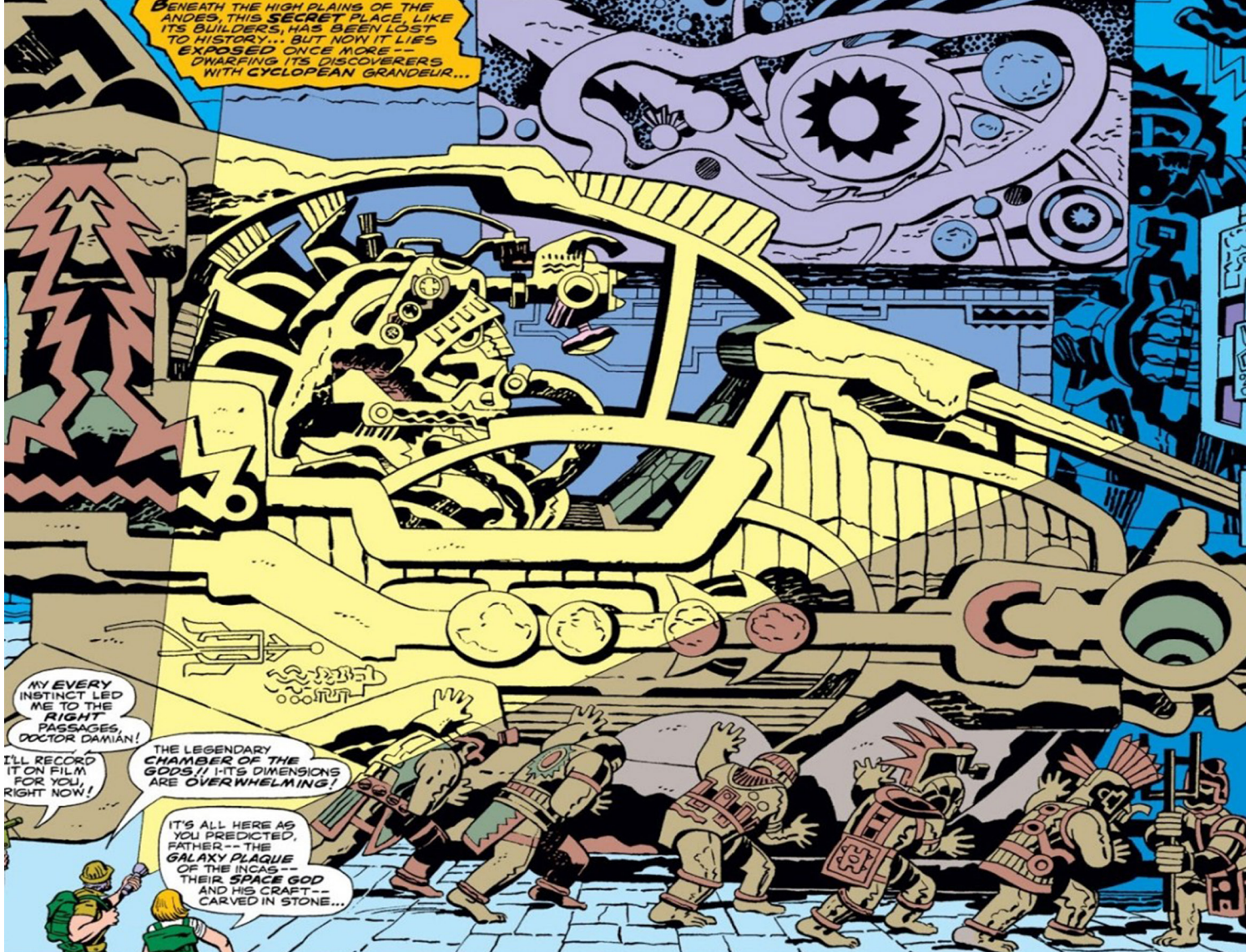


Fig. 39.



Fig. 40.

En la serie se afirma que cada uno de los Eternos ha inspirado a más de una divinidad a lo largo de la historia, encarnando así literalmente el concepto de arquetipo que tanto interesaba al autor, por ello el personaje de Makkaris es a la vez Mercurio, Toth y Odín (distinto al padre de Thor de los cómics)³⁵.

A pesar de que el comic afirma que las ruinas en las que se tiene el primer contacto con los Eternos son de origen inca, y de hecho se encuentran en Perú, toda la estética que rodea este lugar y sus personajes es de inspiración maya, cultura que se extendió principalmente por la zona de México y Honduras. Esto seguramente se deba a una confusión del artista al mezclar dichas culturas, buscando que el lector entendiera que la acción se desarrolla en Sudamérica representando el aspecto que estas civilizaciones tenían en el imaginario popular, restándole importancia al rigor histórico como ya había hecho con la cultura vikinga.

Una de las ilustraciones más reconocidas de esta saga y que mejor resume el mensaje que busca transmitir aparece en su primer número (Fig. 39). Esta imagen es una reinterpretación de la lápida de la tumba del rey Pakal (Fig.40). Esta losa representa al rey ascendiendo al reino del cielo para renacer del mismo modo que lo hace el Sol. Aunque para algunos es-

35 BARTUAL R. op. cit. p. 202

tudiosos como von Daniken, se trata de la representación de un astronauta montado en una nave espacial visto a través de los ojos de los mayas, por eso a esta obra se le conoce como el astronauta de Palenque. Esta obra sirvió igualmente de inspiración pocos años después a H.R. Gigger para algunos diseños de la película *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott 1979).

No es casualidad que el artista tome una imagen que no solo es muy característica del arte de Mesoamérica, sino que también se trata de una obra de arte muy reivindicada por los seguidores de las teorías de von Daniken. Es uno de los principales argumentos que esgrimen los defensores de esta teoría para justificarla y dado que el hilo principal de esta historia consiste en que esta teoría es cierta, Kirby adapta al astronauta de Palenque a su estilo dándole un aspecto más parecido a la ciencia ficción con un estilo futurista, pero no deja de lado los motivos geométricos tan propios no solo de los mayas, si no de gran parte de las culturas nativas americanas antes de la llegada de los europeos. Estas formas geométricas, fractales y repetitivas son una constante en la obra del autor. Podemos verlas a lo largo de su obra no solo en las arquitecturas si no como se ha mencionado anteriormente también podemos verla en las maquinarias que diseñaba o en sus personajes³⁶.

En el mismo número de Los Eternos, podemos ver lo que se describe como “un vehículo de descenso para tres pasajeros” muy similar a los llamados atlantes de Tula, de la cultura tolteca. También nos recuerda a personajes clásicos de Marvel diseñados por Kirby como Galactus, quien guarda también semejanza con los tótems de las tribus del norte de América, dejando de manifiesto que la influencia del arte precolombino en su obra es anterior al intento de plasmar estas culturas en sus viñetas.

En el arte maya es muy común que al representar la figura humana aparezca rodeada por estos patrones convulsos y ondulantes, que añadido a al aspecto hierático y plano de los rostros antropomórficos representados, hacían difícil la distinción de la unidad objetiva y la figura se funde con el resto del relieve. Esto es un rasgo muy significativo también de las ilustraciones de Kirby donde en ocasiones los personajes o las máquinas que diseña se convierten en una amalgama de estas formas “kirbianas”, híbrido entre el arte maya y el Futurismo.

La arquitectura que se puede apreciar en las viñetas es muy maciza y geométrica compuesta por grandes bloques de piedra sobre los que aparecen grabados y esculturas.

En el segundo número de la serie aparece la nave de los eternos, una viñeta en la que el artista da rienda suelta a su estilo futurista, en una composición simétrica en la que predomina la nave propiamente dicha, esta nave tiene forma ovalada como las naves espaciales clásicas del cine de ciencia ficción, guarda



Fig. 41.



Fig. 42.

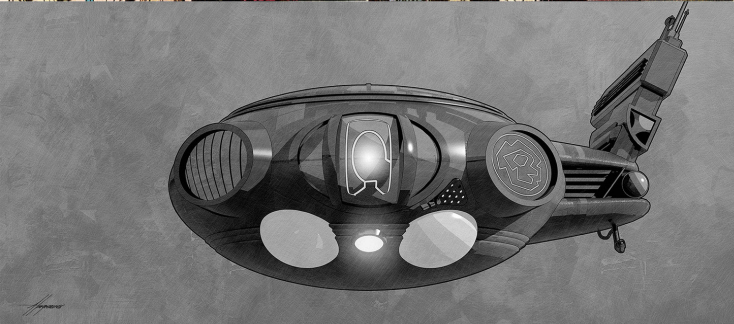
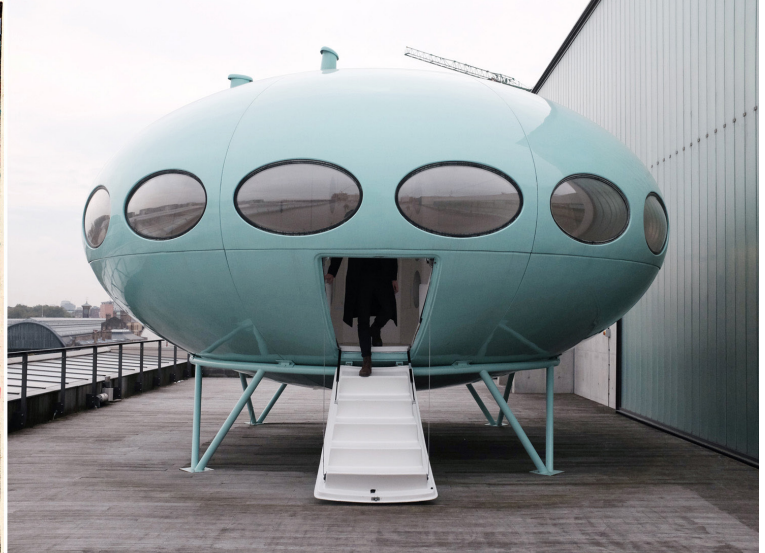
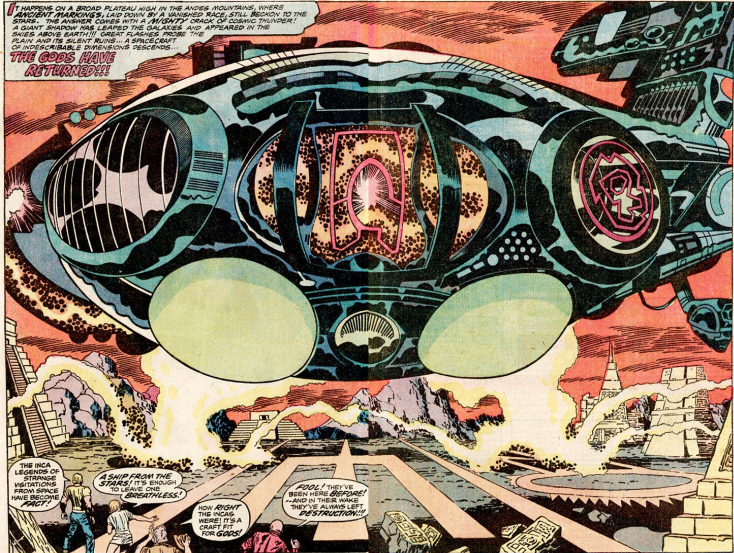
Fig. 39. Kirby, Jack. (1976) The Eternals #1

Fig. 40. Losa de la tumba del rey Pakal (ca. 648) Palenque, México.

Fig. 41. Atlantes de Tula (ca. 900) Hidalgo, México

Fig. 42. Kirby, Jack. (1976) The Eternals #1

36 BARTUAL R. op. cit. p.207



arriba. Fig. 43. Fig. 44
 abajo. Fig. 45 Fig. 46.

un parecido más que razonable con la *Futuro House*³⁷ del arquitecto finlandés Matti Suuranen también inspirado en los ovnis del típicos del cine . Tal es la simetría que la caja de texto de la esquina superior derecha tiene la misma forma que el alerón del lado izquierdo de la nave. Mientras que la parte superior de la viñeta todo tiene un aspecto tecnológico, la parte inferior contrasta completamente con el resto del dibujo al aparecer unas pirámides mayas. De este modo, destaca esta relación entre los seres del espacio y la adoración que recibían por parte de los humanos primitivos quienes, al ver por primera vez un vehículo semejante, confundieron a sus ocupantes por dioses.

La nave de los eternos sirvió como inspiración para el diseño de una de las naves que aparece en la película de *Thor: Ragnarok* (Taika Waititi, 2017) una película cuya estética retro futurista y colorida es un homenaje reconocido a la obra de Jack Kirby.

Como ya se ha mencionado la arquitectura en *Los Eternos* es de inspiración maya e inca y entre las pirámides que podemos ver en la imagen podemos ver semejanzas con la pirámide de Kukulcán, la de Tikal I o la de Palenque (donde se encuentra el famoso astronauta). A pesar de la creencia popular de que todas las grandes civilizaciones mesoamericanas construían pirámides escalonadas, los incas, que supuestamente es la cultura a la que pertenecen las ruinas del cómic, no lo hacían.

En la portada del primer número aparece como protago-

37 La llamada Futuro House fue una de las viviendas móviles diseñadas por el arquitecto finlandés Matti Suuranen que buscaban plasmar el auge tecnológico de los años 60.

MATEO GARCÍA, M. y PÉREZ CARRAMIÑANA, C. (2012). *Una casa del futuro finlandesa a orillas del mediterráneo*. Revista de Arquitectura, 14, 61-70. p. 63



Fig. 47.



Fig. 48.



Fig. 49.

nista la cabeza de una gran estatua que es un cruce entre un guerrero maya y un astronauta, otra versión del astronauta de Palenque en la tumba del rey Pakal. Este gran busto recuerda a los moais de la isla de Pascua, a los que Kirby ya había utilizado en algunas ocasiones. Otro miembro del mundo del cómic, Hergé, ya había utilizado una imagen similar en su comic *Vuelo 714 para Sídney* en 1966 y años más tarde en la película de *Prometheus* (Ridley Scott, 2012) aparecería una enorme cabeza de piedra similar. Lo que además tienen en común estos cómics y esta película es que las tres tratan el origen extraterrestre de los dioses y su influencia en la creación de la raza humana.

3.4 EL SEÑOR DE LA LUZ (LORD OF LIGHT 1979)

En 1978 Jack Kirby finalizó su contrato con Marvel y, a pesar de las insistencias para que renovara dicho contrato, eligió abandonar a la editorial. Desde entonces tomó la decisión de no volver a trabajar nunca más para ninguna de las grandes editoriales, se dedicaría a proyectos más pequeños y personales e incluso se adentraría en el mundo de la animación.

Uno de esos proyectos personales fue la de crear una serie de diseños y artes conceptuales para una fallida adaptación al cine y posterior apertura de un parque temático de la novela *El Señor de la Luz* (Roger Zelany, 1967). La novela daba un giro diferente a las teorías que habían inspirado a *Los Eternos*. Cuenta la historia de unos científicos astronautas que quedan atrapados en un planeta lejano en el que para sobrevivir utilizan la tecnología convirtiéndose en seres superiores que serán temidos y venerados por los nativos del nuevo mundo. De este modo, los científicos deciden de



Fig. 50.

- Fig. 43. Kirby, Jack. (1976) *The Eternals* #2
- Fig. 44. Suuronen, Matti. (1968) *Futuro House*
- Fig. 45. Hargreaves, Sean. Arte conceptual *Thor: Ragnarok* (2017)
- Fig. 46. Fotograma *Thor: Ragnarok* 1:33:52
- Fig. 47. Hergé. (1966) *Vuelo 714 para Sídney*
- Fig. 48. Kirby Jack. (1976) *The Eternals* #1
- Fig. 49. Poster *Prometheus*. (2012)
- Fig. 50. Portada del libro *Lord of Light*



Fig. 51.



Fig. 52



Fig. 53

forma consciente tomar el papel de los dioses del hinduismo para someter y esclavizar el nuevo mundo. Se trata de una obra que trata de unir reflexiones filosóficas y religiosas con la ciencia ficción.

Este proyecto de Kirby pretendía realizar los diseños para los escenarios de la película que se proyectaron para ser permanentes y servir de paso para un parque temático basado en dicha película, ubicado en Montreal, sin embargo, por problemas con los derechos, este proyecto fue cancelado. Estos diseños de Kirby, junto con el borrador del guion fueron, utilizados por la CIA durante la crisis de rehenes de Irán, en la que unos agentes encubiertos fingieron estar buscando localizaciones exóticas para la filmación de la película pudiendo así rescatar a dichos rehenes. Esta historia fue adaptada en la película *Argo* (Ben Affleck, 2012)

A pesar de nunca ser utilizados para su propósito, estas ilustraciones siguen teniendo un gran interés ya que al final de su carrera podemos ver como Jack Kirby utiliza gran parte de los elementos y técnicas utilizadas en el medio del cómic para adaptarse a una arquitectura con pretensiones de ser construida.

En la novela, los protagonistas toman sus nombres y poderes de la mitología hindú por lo que los diseños del artista tienen una marcada estética que recuerda a dicha cultura. Pero no renuncia a su estilo particular e introduce elementos propios de la ciencia ficción y muchos de los personajes divinos guardan gran parecido con los grandes seres cósmicos introducidos en su trayectoria del mundo del cómic, como lo son los Celestiales.

Al tratarse de un lugar que se iba a tener que construir, a pe-



Fig. 54

sar ser diseños muy previos a la producción, sí que puede apreciarse una diferencia respecto a las ilustraciones que realizaba de Asgard u otras localizaciones fantásticas que eran más una amalgama de edificios fantasiosos que una ciudad en sí misma. Sin embargo, aquí si se aprecia un interés en crear un espacio más realista no tanto en su estética si no en su funcionalidad.

Aquí, plantea grandes paseos llenos de vegetación flanqueados por grandes estatuas de dioses. Canales para navegar con barcas, con embarcaderos y puentes que los cruzan, pasos elevados para mejorar las circulaciones e incluso una red de transporte que comunicaba con el aeropuerto en un sistema cubierto de tuberías subterráneas.

Como puede verse en la imagen 51 la ciudad está conformada por cuatro zonas que se unen entre sí en un punto central marcado por un edificio en forma de obelisco. En este plano general pueden apreciarse algunos de los edificios que se analizarán a continuación. Se pueden apreciar algunos elementos del estilo de Kirby, colores muy vivos que en estos diseños se convierten en colores casi flúor. Abigarramiento excesivo, aparecen gran cantidad de edificios y todos ellos totalmente cubiertos de elementos, grandes estatuas y sistemas de recorrido tubulares. Recuerda al diseño de la ciudad de Asgard, siendo esa ilustración la mayor aproximación del artista hasta este momento del urbanismo y la arquitectura.

Se trata de la obra de Kirby que más rigor tiene a nivel arquitectónico ya que estudió libros de arquitectura hindú para realizar estos diseños. Esto puede apreciarse en las arquitecturas semejantes a los templos tradicionales cuyo colorido y recargamiento concuerdan muy bien con su estilo, aunque este, como no, los lleva por el camino de la ciencia ficción, su especialidad. Los templos hindúes tienen una composición de edículos, se conciben como recreaciones de edificios a pequeña escala que se combinan entre sí, hasta alcanzar la escala adecuada, esto los dota de un carácter de fractalidad³⁸. Esta fractalidad está presen-

- Fig. 51. Kirby, Jack. Plano de Science Fiction Land
 Fig. 52. Kirby, Jack. North Esat Corner of Heaven
 Fig. 53. Templo de Meenakshi Amman. Tamil Nadu, India. (c.a 1623-1655)
 Fig. 54. Kirby, Jack. Paseo en Science Fiction Land



Fig. 55.



Fig. 56.

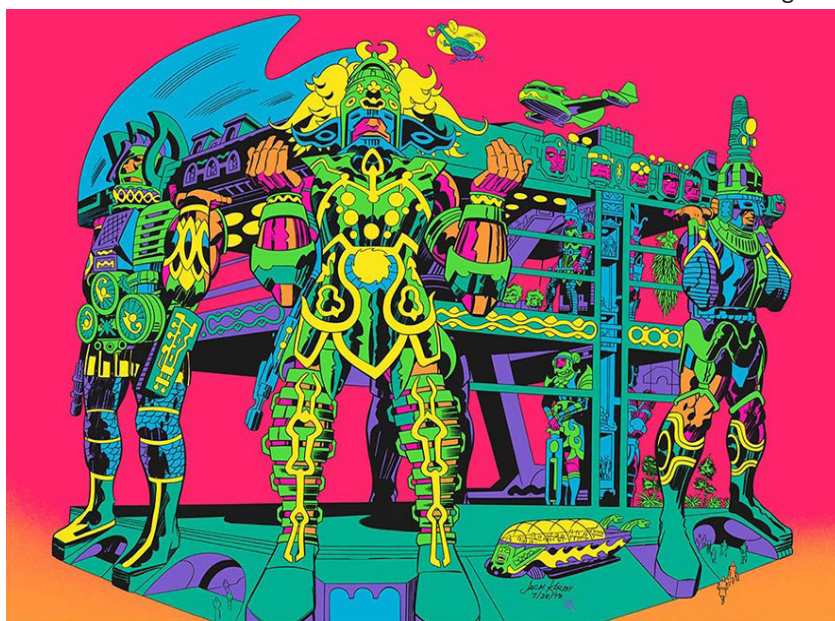


Fig. 57.

te tanto en el arte maya como en las ilustraciones del autor³⁹.

Este edificio (Fig. 56) recibe en nombre de *Hostal de Hawkana*, seguramente estaba pensado para convertirse en un lugar de alojamiento para los visitantes del futuro parque temático. Como casi toda la obra del autor, toma un elemento reconocible por el ideario popular y lo amolda y modifica para adaptarlo a su propio estilo. Este juego de tres cúpulas bulbosas de estilo persa recuerda al Taj Mahal uno de los exponentes de la arquitectura india más conocidos, pero en vez de la pulcritud blanca de un edificio funerario, Kirby juega con colores excesivos y adapta su juego de patrones geométricos habitual para generar una sensación más oriental a sus dibujos. Este hostel está dividido en tres módulos comunicados por pasarelas bajo los que discurre un canal por el que pasan embarcaciones, otra posible atracción del parque temático. Podemos apreciar también la presencia de edificios auxiliares, fuentes y parques, e incluso una escalinata que baja hasta el canal como un embarcadero.

38 JONES, D. *Arquitectura. Toda la historia.* (2011) Barcelona. Blume p. 114

39 BARTUAL, R. op.cit. p. 92



Fig. 58.

No hay que olvidar que estas ilustraciones eran conceptos no solo del diseño de un parque, sino también de los decorados de una película, por lo que la estética primaba por encima de todo.

La Terminal de los Dioses (Fig.57) fue diseñada como un escenario de la película y como el lugar en el que los visitantes llegaban al parque desde el aeropuerto local a través de los túneles. Se trata de la primera ilustración que realizó Kirby para este proyecto y se pueden apreciar las influencias del arte maya de su anterior trabajo en *Los Eternos*. Las cuatro figuras que “sostienen” la estructura también recuerdan a los Atlantes de Tula. Con el tiempo, tras distintas investigaciones estos diseños comienzan a nutrirse del estilo de la tradición hindú. Estaba pensado que las cabezas albergaran bares y restaurantes y sus ojos se iluminaran como balizas para el helipuerto de su azotea, también había ascensores para comunicar con el nivel de calle.

Este edificio bautizado como las *Cámaras de Brahma* (Fig. 58), era uno de los escenarios principales de la película. Uno de los miembros del proyecto, Barry Geller, afirmó que este dibujo causó terror en los ingenieros que tenían que darle un punto de vista más arquitectónico a los diseños de Kirby⁴⁰. Consistía principalmente en un jardín en una plataforma circular elevada, alrededor de una flor de loto que debía emitir una gran fuente de luz que se viera desde los alrededores. Éstos debían tener androides musicales imitando a los dioses de la novela.

Este jardín se sustenta sobre tres cabezas muy del estilo de Kirby en los cómics y el edificio está flanqueado por dos enormes estatuas, una de un dragón y otra de una gran ave similar a un fénix, que recuerdan más a la cultura china que a la india.

En su interior había proyectada una enorme sala de gran altura con una estatua del dios inspirada en el arte tradicional hindú, pero no acierta realmente con la manera tradicional de representar a este dios, que se solía repre-

40 MITCHELL M. *Secret history of lord of light concept art by jack kirby, the film that became Argo*. <http://www.thegeektwins.com/2013/03/secret-history-of-lord-of-light-concept.html> [consulta 1 agosto 2020]

Fig. 55. Taj Mahal 1632

Fig. 56. Kirby, Jack. Holsthal Hawkana

Fig. 57. Kirby Jack. Terminal of Gods

Fig. 58. Kirby Jack. Chambers of Brahma



Fig. 60



Fig. 61.



Fig. 59.

sentar con tres cabezas. Kirby sustituye esas dos cabezas por unas de serpiente que constituyen el trono del dios.

Por lo tanto, en la adaptación de *The Lord of Light*, aunque no se trate de un cómic, es una obra importante en la trayectoria del artista y resulta interesante porque adapta el medio del cómic, al convertirse en una aplicación práctica de su arte al mundo de la arquitectura. Otra aplicación práctica, también en el mundo del cine, del arte de Jack Kirby a la arquitectura aparece en la ya mencionada película *Thor: Ragnarok* (2017).

Esta película toma elementos del artista neoyorkino tanto en el argumento (la trama gira en torno a la profecía del Ragnarok que anunciaba la caída de los dioses, tema recurrente en la obra del autor), personajes (aparecen personajes como Hela y Surtur que a pesar de ser originarios de la mitología nórdica su aspecto y personalidades son reflejo de las reinterpretaciones de Kirby de dichos mitos, o los personajes del mundo de Sakaar llevan armaduras imitando a los Celestiales de los Eternos) pero sobre todo en la estética.

El director de la película, Taika Waititi (1975), reconoció que la película es una especie de “carta de amor” al arte de Jack Kirby del que siempre fue un gran admirador. La estética de esta película se diferencia considerablemente de las dos anteriores de la trilogía que estaban inspiradas en la etapa en los cómics de Thor de Walt Simonson, con un estilo más centrado en la magia y la fantasía que en la ciencia ficción. *Thor: Ragnarok* apuesta por este aspecto retofuturista tan característico de Kirby a través de la geometría, las líneas rectas, la paleta de colores saturados con toques metalizados para potenciar el aspecto futurista e industrial y la búsqueda de cierta simetría en las composiciones.

CONCLUSIONES

En este trabajo se ha podido apreciar cómo la arquitectura puede servir de apoyo al cómic a la hora de profundizar en la historia, los personajes y el mensaje que busca transmitir, va más allá de un simple escenario. En el caso concreto de Jack Kirby, esta arquitectura está casi siempre ligada a la ciencia ficción, aunque como se ha visto, toma referencias de diversas fuentes tanto de la cultura popular como de experiencias propias.

A lo largo de su obra, a medida que sus lápices iban gestando los distintos mundos en los que ambientar sus historias, la arquitectura se va adaptando y amoldando a las características del mundo que el autor imaginaba. Estos mundos no son solamente un lugar en el que se desarrolla la narrativa, si no que la potencian. Estos mundos, generalmente representados por el artista por medio de esta arquitectura es un recurso narrativo más, ayudan a reforzar el mensaje a transmitir.

En *Relatos de Asgard* la representación del reino de los dioses nos da una perspectiva muy diferente de entender las mitologías, otorgando a los seres divinos un enfoque más humano, presentándolos no como seres todopoderosos sino como habitantes de un mundo más desarrollado que el nuestro, en el que la magia no es más que ciencia avanzada. Por ello la arquitectura se aleja de referencias que podrían haber sido más evidentes, como la arquitectura nórdica o medieval, buscando mejor un aspecto futurista inspirado en las novelas y películas de ciencia ficción del género *Pulp*.

En *El Cuarto Mundo* utiliza la arquitectura para establecer un contraste entre el mundo origen de los villanos, Apokolips y el mundo idealizado de Nueva Génesis. Estos dos mundos son la representación que Kirby hace del bien y del mal, la libertad del progreso contra el fascismo, la utopía contra la distopía. Estos dos mundos son los dos posibles destinos que depara el futuro y según el autor es la libertad de la sociedad lo que puede llevarnos a uno u otro. Por ello para representarlos se sirve por un lado de las ilustraciones de arquitectura que buscaban plasmar una sociedad y futuro ideales, muy característicos de la sociedad estadounidense de los años sesenta, con grandes edificios y monumentos de formas imposibles. Por otro lado, imita el aspecto de las ciudades obreras industrializadas haciendo hincapié en aquellas que pertenecen a regímenes totalitarios, creando una ciudad conformada casi exclusivamente por fábricas retorcidas y siniestras que representan la pérdida de libertad del individuo.

Los Eternos y *El Señor de la Luz* representan las teorías sobre un origen extraterrestre de la humanidad y profundiza más en la visión de las mitologías que hizo en *Relatos de Asgard*, para ello, buscando unificar pasado y futuro, plasma una arquitectura híbrida entre la tradicional maya e hindú y la ciencia ficción.

Fig. 59. Arquitectura Kirbyana en Thor Ragnarok
Fig. 60. Kirby, Jack. Interior de la Cámara de Brahama
Fig. 61. Estatua de Brahama. Museo de arte de Cleverand.

En el *Señor de la Luz* la arquitectura cobra mayor importancia, pues es la primera vez que el autor realiza diseños con intención de ser materializados en el mundo real, se desdibuja la frontera entre la fantasía del cómic y la realidad. Se produce la relación en la dirección opuesta, ya no solo la arquitectura influye en el cómic, sino al revés, los diseños fantásticos e idealizados dan el salto de las viñetas para inspirar arquitecturas reales.

Este binomio arquitectura - cómic demuestra que funciona bien en ambos sentidos. Dado que la primera abarca gran parte de los aspectos de nuestra vida, incluso los más insignificantes, también puede afirmarse que la vida influye en gran medida en ella. La arquitectura debe de pensarse para el mundo real, pero en ocasiones medios como el comic, el cine, el arte, la literatura o los videojuegos pueden permitirse soñar e imaginar con arquitecturas muy diferentes de las reales. Las cuales pueden influir en proyectos de edificaciones concretas. Porque la arquitectura puede encontrar inspiración en cualquier aspecto de la vida cotidiana, como por ejemplo un cómic de superhéroes.

BIBLIOGRAFÍA

BARTUAL, R. (2016). *Jack Kirby. Una odisea psicodélica*. Madrid: Ediciones Marmotilla

CHAMORRO RAMOS, Á. (2017) *El viaje del héroe campelliano. Continuidad y ruptura del monomito en la fantasía épica contemporánea*. Facultad de Humanidades. Universidad Pompeu Fabra.

CICORA M. A. (1999) *Wagner's Ring and German Drama: Comparative Studies in Mythology and History*. Greenwood Press

COOKE, J. B. (2010) *The Death of the Old Gods*. kirbymuseum.com [consulta junio 2020]

DALY N. K. (2009) *Norse Mythology from A to Z*. Chelsea House Publishers

JONES, D. (2011) *Arquitectura. Toda la historia*. Barcelona. Blume.

KANT, I. (1764) *Lo bello y lo Sublime*

KIRBY DIARIST (2010) *Jack Kirby three Thors* <<https://kirbymuseum.org/blogs/effect/2011/05/04/kirbysthreethors/>> [consulta julio 2020]

LÓPEZ SACO, J (2016) *Mito e Historia: la rivalidad de dos hermanos*. El Futuro del Pasado, 7, 259-278. <<http://dx.doi.org/10.14516/fdp.2016.007.001.009>> [Consulta julio 2020]

LANGER J. (2015) *Diccionario de mitología nórdica: símbolos, mitos y ritos*.

LUS ARANA L. M. (2016) Nueva York, al otro lado del espejo. El cine y la ciudad como texto. Revista Programa Proyecto Arquitectura n. 14 pp. 41-51

MANCEBO ROCA J.A. (2008) *Arquitectura futurista*. Editorial Síntesis.

MITCHELL M. (2013) *Secret history of lord of light concept art by jack kirby, the film that became Argo*. <<http://www.thegeektwins.com/2013/03/secret-history-of-lord-of-light-concept.html>> [consulta 1 agosto 2020]

MORROW, J. (2004) *Collected Jack Kirby Collector Volume 1*. Two-Morrrows Publishing

PEÚBE *El Thor de Jack Kirby (2 de 3)* <<https://entodoelcolodrillo.com>>

blogspot.com/2011/05/el-thor-de-jack-kirby-2-de-3.html> [Consulta 17 junio 2020]

PORRAS, ARTURO. *Centenario Jack Kirby. Vida y obra del Rey de los cómics.*

<<http://www.zonanegativa.com/centenario-jack-kirby-vida-obra-del-rey-los-comics/>> [Consulta: 15 de junio de 2020]

TUSET SOUTO, J (2011). *El otro lado del espejo: Arquitectura y cómic, la obra de Schuiten y Peeters.* Tesis (Doctoral), E.T.S. Arquitectura (UPM).

URIA J.M. (2013) *Jack Kirby. El cuarto demiurgo.* Estudio en Escarlata.

LISTADO DE IMÁGENES

Fig. 1. Hergé. Tintín en América.

Fig. 2. Hergé. El cetro de Otokar.

Fig.3. <https://metropolisoftomorrow.tumblr.com/post/609777496/city-of-the-future-by-harvey-wiley-corbett-1>

Fig. 4. <https://www.metalocus.es/es/noticias/metropolis-el-car-tel-de-pelicula-mas-caro>

Fig. 5. <https://lynceans.org/all-posts/frank-lloyd-wrights-1956-mile-high-skyscraper-the-illinois/>

Fig. 6. <https://www.entre-image.com/es/albumes/365-schuiten-peeters-l-echo-des-cites.html>

Fig. 7. <https://www.pinterest.es/pin/329959110175988227/>

Fig.8. <https://www.atalayanocurna.com/2016/01/galeria-de-jack-kirby.html>

Fig. 9. <https://guiasdelectura.com/capitan-america-captain-america-comics-vol-1-captain-americas-weird-tales-vol-1-captain-america-vol-0/#:~:text=La%20primera%20aparici%C3%B3n%20del%20Capit%C3%A1n,finalizando%20en%20su%20n%C3%BAmero%2075.>

Fig.10. <https://www.rtve.es/noticias/20170131/cuarto-mundo-obra-maestra-jack-kirby-como-autor-completo/1482684.shtml>

Fig. 11. <https://www.zonanegativa.com/ego-planeta-viviente/>

Fig. 12. <https://www.classicposters.com/art-of-rock/steve-miller-blues-band/poster/3182>

Fig. 13 <https://www.comicsbeat.com/sdcc-12-kirby-meets-kan-dinsky/>

Fig. 14. <https://www.comicsbeat.com/sdcc-12-kirby-meets-kan-dinsky/>

Fig. 15 <https://www.flickr.com/photos/65185095@N00/4583033626/in/photostream/>

Fig. 16. <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-19575/recordando-a-antonio-sant%25e2%2580%2599elia/stu->

dio-per-centrale-elettrica_1914

Fig. 17. https://marvel.fandom.com/wiki/Journey_into_Mystery_Vol_1_83

Fig. 18. <https://www.pinterest.com.mx/pin/405605510183365843/>

Fig. 19 <http://capnscomics.blogspot.com/2010/10/gods-portfolio-by-jack-kirby.html>

Fig. 20 <https://www.polygon.com/comics/2020/4/12/21216860/marvel-dc-comics-god-jesus-heaven-hell-exist-religion-censorship-comics-code>

Fig. 21 <https://norse-mythology.org/cosmology/the-nine-worlds/asgard/>

Fig. 22. <http://www.heavymetal.com/news/get-jacked-up-20-explosive-spreads-by-comics-legend-jack-kirby/#!prettyPhoto/11/>

Fig. 23. https://www.tripadvisor.es/Attraction_Review-g293948-d13417622-Reviews-Vladimir_Lenin_Statue-Bishkek.html

Fig. 24 https://www.tripadvisor.it/Attraction_Review-g293948-d13417622-Reviews-Vladimir_Lenin_Statue-Bishkek.html

Fig. 25 https://vignette.wikia.nocookie.net/mythology/images/0/02/AM_738_4to_Yggdrasill.png/revision/latest?cb=20180217013747

Fig. 26 <https://lamanodelextranjero.com/2019/10/10/el-cuarto-mundo-de-jack-kirby/>

Fig. 27. <http://amrazgz.blogspot.com/2019/03/1970-el-cuarto-mundo-jack-kirby-3.html>

Fig. 28. <https://dc.fandom.com/wiki/Supertown>

Fig. 29 <https://www.todocoleccion.net/comics/comic-forever-people-numero-2-vol-2-from-earth-to-forever~x116086279>

Fig. 30. <https://dc.fandom.com/wiki/Apokolips>

Fig. 31 <https://mattsko.com/2014/11/28/soviet-industrial-art-1930s/>

Fig. 32. <https://www.polygon.com/comics/2017/11/20/16666622/justice-league-steppenwolf-apokolips-darkseid-jack-kirby>

Fig. 33. <https://dc.fandom.com/es/wiki/Apokolips>

Fig. 34. <https://www.netambulo.com/fallos-de-fisica-en-el-cine-de-ciencia-ficcion-la-explosion-de-la-estrella-de-la-muerte/>

Fig. 35. <https://dochermes.livejournal.com/tag/fantastic%20four>

Fig. 36. Kirby, Jack. Jimmy Olsen.138

Fig. 37. <https://www.houzz.es/fotos/art-deco-and-antiques-ph-vw-vp~5214930>

Fig. 38. Kirby, Jack. The Hunger Dogs.

Fig. 39. <https://www.blogarama.com/arts-and-entertainment-blogs/260340-cinemascomicscom-noticias-cine-comics-series-videojuegos-blog/31874582-marvel-construye-tumba-los-dioses-para-proxima-pelicula>

Fig. 40. <https://www.crystalinks.com/pakalbreathingintheuniverse.html>

Fig. 41. <https://criteriohidalgo.com/destacado/preven-reemplazar-con-replicas-los-atlantes-de-tula>

Fig. 42. https://www.pinterest.es/pin/Ads9lFfQCJETiHCypo-prw0pbugs2MekaX7K_mWak4U30xpNP11wfbE/

Fig. 43. <https://kirbymuseum.org/blogs/dynamics/2013/07/30/kirby-1976/>

Fig. 44. <https://blog.planreforma.com/casas-del-futuro-i/>

Fig. 45. <https://www.seanhargreavesdesign.com/thor-raganok>

Fig. 46. Thor: Ragnarok (Taika Waititi) 1:33:52

Fig. 47. <https://www.iberlibro.com/buscar-libro/titulo/vol-714-sydney/autor/herge/>

Fig. 48. <https://viniloblog.com/eternals-religioso-universo-marvel/>

Fig. 49. <https://es.ign.com/reportaje/79074/feature/top-30-mejores-posteres-del-cine-de-ciencia-ficcion>

Fig. 50. https://www.goodreads.com/book/show/13821.Lord_of_Light

Fig. 51. <http://www.heavymetal.com/news/jack-kirby-poster-preview-check-out-these-8-black-light-beauties-available-soon/>

Fig. 52. <http://www.heavymetal.com/news/jack-kirby-poster-preview-check-out-these-8-black-light-beauties-available-soon/>

Fig. 53. <https://www.pinterest.es/pin/249105423126173528/>

Fig. 54. <http://www.heavymetal.com/news/jack-kirby-poster-preview-check-out-these-8-black-light-beauties-available-soon/>

Fig. 55. <https://recomiendoelmundo.com/el-tesoro-de-agra/>

Fig. 56. <http://www.heavymetal.com/news/jack-kirby-poster-preview-check-out-these-8-black-light-beauties-available-soon/>

Fig. 57. <http://www.heavymetal.com/news/jack-kirby-poster-preview-check-out-these-8-black-light-beauties-available-soon/>

Fig. 58. <http://www.heavymetal.com/news/jack-kirby-poster-preview-check-out-these-8-black-light-beauties-available-soon/>

Fig. 59. http://im3djoe.com.au/cg/portfolio_thor.html

Fig. 60. <http://www.heavymetal.com/news/jack-kirby-poster-preview-check-out-these-8-black-light-beauties-available-soon/>

Fig. 61. <https://centuriespast.tumblr.com/post/33454317945/shiva-as-brahma-late-900s-or-early-1000s-south>