

## "ARQUITECTURAS VISIONARIO-UTÓPICAS EN FLASH GORDON.

MARIA TERESA MARTIN OLIVER

### 1. INTRODUCCION

El comic, "heredero de 400 años de imagen impresa" (1), se considera hoy en día como uno de los medios narrativos más destacados de nuestra cultura visual. La dedicación de que está siendo objeto en estas dos últimas décadas por estudiosos de la historia del arte, y la gran aceptación mostrada por el público lector desde hace casi un siglo, es prueba de ello.

El papel cumplido a lo largo de su vertiginosa carrera (2), ha variado según las coordenadas histórico-culturales que le rodeaban, pero, en la mayoría de los casos, ha servido para poner en marcha los mecanismos de identificación y de proyección del yo, consiguiendo evadir y consolar momentáneamente al frustrado lector del siglo XX. Las ambientaciones de mundos utópicos, el recurso de lo fantástico y de lo onírico, contribuyen decisivamente a estos fines. Es por ello que, en este artículo, elaborado sobre la base del trabajo que tuve que presentar al final del curso monográfico de doctorado sobre "Arquitectura y Utopía", impartido por el Profesor Ramírez (3), mi interés se centra en analizar la función de las arquitecturas visionario-utópicas visualizadas en "Flash Gordon" (4), comic heroico-mítico del año 1934.

Este recurso de lo utópico y de la ciencia-ficción, que aflora frecuentemente en épocas cuyos valores están en crisis (5),

aparece también en el movimiento expresionista alemán de posguerra (1918-1922). La posible relación entre dicho movimiento artístico y este comic americano, será otro de los aspectos que intentaremos analizar.

## 2. "FLASH GORDON" EN LA HISTORIA DEL COMIC AMERICANO

Dedicaré esta primera parte a describir el marco y los condicionantes que rodean la aparición del comic "Flash Gordon". Tras un periodo de maduración, el comic americano estrena en 1929 nuevos horizontes; se puede hablar de una edad de oro para el nuevo medio de expresión. La ampliación temática a través de la mitología aventurera le hace cobrar nueva vida. No cabe duda que el naturalismo de la imagen cinematográfica (espectáculo-rey para las masas) y el realismo propio de la ilustración en las revistas y la publicidad (cuidado del detalle, sombreado tridimensional...) inciden en la mutación de este género, rebasando el estilo bufo y el grafismo caricaturesco en que habían permanecido constreñidos los comics, desplazándolos de la tradición del chiste gráfico a la de la novela de aventuras, cuyas longitudes e intrigas obligaron a serializar los episodios.

El carácter insólito, es decir, ajeno al ritmo cotidiano, de tales aventuras protagonizadas por personajes agraciados, fuertes, sagaces, además de invencibles, es decir, humanamente envidiables, actuó como estimulante evasión compensatoria de la rutina y las frustraciones cotidianas padecidas por el público lector y aseguró su popularidad. Interesa recordar que el género épico en los comics se desarrolló a partir de 1929, en el año ingrato en que se inició la gran crisis económica mundial, que abrió una etapa de austeridad, cuando no de miseria ciudadana.

En este contexto surge la obra de Alex Raymond, "Flash Gordon", cuyos precursores más inmediatos fueron "Buck Rogers" de Dick Calkins (1929) y "Brick Bradford" del dibujante Clarence Gray (1933). En Flash Gordon se refleja de modo inmediato la construcción de un mito heroico, apoyándolo en cauces, medios e instrumentos tecnológicos. Recordemos el principio de la aventura: "Un meteorito se aproxima vertiginoso y amenazador hacia la tierra. La colisión parece inevitable. Los habitantes de la tierra tratan de huir aterrados. Mientras, el avión en que viaja Flash Gordon y una atractiva pasajera de nombre Dale Arden sufre un accidente. Los dos personajes (unidos ya en un noviazgo eterno) caerán en paracaídas cerca del laboratorio de Zarcov, extraño doctor que ha inventado y construido un insólito artefacto volador que puede desviar mediante un rotundo y arriesgado choque al meteorito que amenaza con destruir la tierra. Presionados por Zarcov, Flash y Dale se embarcan, no con demasiado entusiasmo, en la peligrosa aventura. No es necesario señalar que el triunfo es completo, nuestros héroes logran plenamente su objetivo; la tierra está (y parece que para siempre, o al menos mientras viva Gordon) salvada. En el espacio, un desconocido planeta llamado Mongo, espera a Flash, a su prometida y al científico inventor. Es un lugar fantasmagórico de sugestivos paisajes habitados por extraños seres, por monstruosas criaturas mitad-hombre, mitad-animal y dominado por Ming, un perverso tirano de color amarillo que se convierte en el perfecto antagonista del héroe espacial y que pretenderá, sin ningún éxito, conseguir el amor de la fiel y dulce Dale. Mientras, su hija, la sugestiva Aura tratará inútilmente de conquistar al imperturbable Gordon." (6).

Las aventuras se desarrollan en lugares a cual más atrayente donde las arquitecturas sirven de sostén a la narración iconográfica. En la historieta del 29 de junio de 1941, Gordon lucha

por enésima vez frente a Ming, sólo que ahora logra derrotarle definitivamente. Después el héroe magnánimo devuelve la libertad a los habitantes del planeta Mongo. Ha llegado el momento, largamente deseado, de disfrutar del merecido descanso. De repente, y como anuncio de nuevas y apasionantes aventuras, llega una noticia alarmante: la libertad de la tierra está seriamente amenazada y Flash debe regresar a su planeta de origen. La continuidad de las aventuras queda asegurada.

Teniendo como eje central la lucha interminable entre el héroe terrestre y el emperador Ming, la serie incurre en sucesivas divagaciones temáticas, que consisten especialmente en las irrupciones de Flash en los diversos mundos fantásticos de Mongo, donde aparecen toda una serie de ambientes arquitectónicos.

Raymond acude, siempre en búsqueda de una insoslayable verosimilitud, a acontecimientos, situaciones y personajes que, a pesar de estar deformados, le remiten al receptor a su propia realidad (pasado y presente) histórica. Ello "induce a pensar que Raymond pretendía edificar un poema épico de vastísimas proporciones a la gloria de la civilización occidental: Flash Gordon, efectivamente, puede ser examinado como un museo de antigüedades, si atendemos a los elementos visuales incorporados" (7). Valiéndose de múltiples recursos imaginativos, Raymond supo crear admirablemente un curioso "futuro arcaico" en donde se mezclan los rayos desintegradores y los cohetes espaciales con elementos procedentes de viejas culturales y mitologías.

### 3. UNA VISITA A LOS REINOS DE MONGO

Siguiendo el orden narrativo de la serie vamos a adentrarnos en los distintos reinos que hay, tanto en la superficie

como en el interior (subterráneo o submarino) de este curioso y fascinante planeta dominado por el satánico Ming.

a).- capital de Mongo: el primer contacto con un núcleo habitado que tienen nuestros héroes va a tener lugar en la capital del planeta, sede del palacio de Ming. La panorámica que observan desde el cohete es deslumbrante. La ciudad aparece como una joya perfectamente labrada /fig. 1/, o como un enorme pastel elaborado a base de dulces torretas que se adosan unas a otras y le dan forma puntiguda al conjunto, todo él rematado por caprichosas formas que asemejen artículos de repostería, de ahí que se me ocurra el poco ortodoxo término de "arquitectura repostera" para designar a estos conjuntos fantásticos.

Este dibujo arquitectónico lo podemos considerar plausible ya que no va más lejos que la visión que ofrece la isla de Manhattan o cualquier otro conjunto de rascacielos, sólo que, en este caso, con formas más pintorescas. Los primeros planos de los dibujos arquitectónicos que nos ofrece Raymond contrastan fuertemente con los segundos; los que se sitúan en primer lugar nos muestran una arquitectura más asequible, más de acorde con la norma arquitectónica de la época (en materiales, forma...) mientras que los que aparecen al fondo de la viñeta son más fantásticos, más ilusorios, parecen más propios del mundo creado por la ciencia-ficción(8).

El tamaño de los edificios hace que el hombre de Mongo se sienta pequeño, pues todo está hecho a la medida de un poderoso emperador que ejerce sus ambiciosas facultades en amplios salones sostenidos por macizas columnas que mantienen un paralelismo con las del Imperio Egipcio /fig. 2/. La monumentalidad y la simplificación que este arte antiguo evoca fue ya advertida por los expresionistas en años posteriores a 1900. Las superficies macizas, la precisión

lineal de los perfiles y los elementos estereométricos básicos ocupan de nuevo la atención de los arquitectos. Entre 1908 y 1910, el arquitecto expresionista Behrens, que llamaba a Ramsés II "venerable y antiguo colega", diseñó a base de pilares cuadrados y una pesada corporeidad unos bocetos que nos recuerdan claramente al Antiguo Egipto. Gropius comparaba la forma gigantesca y prieta de los silos americanos (EEUU) con la arquitectura de esta época, y esta misma solución la emplearía más tarde en la fábrica modelo que construye en Colonia, al utilizar unas torres de flanqueo parecidas a pilonos, aparte de unos pequeños pilonos situados a ambos lados de la entrada principal y un muro frontal macizo.

Estas características aparecen también en el interior del palacio de Ming y en la fachada de algunos edificios públicos relacionados con el ejercicio del poder. Lo monumental no pasa, es eterno, de ahí que, quien lo habite goce de esas mismas atribuciones. Como dice Pehnt: "El arte egipcio, como arte nacional de una monarquía sacerdotal jerárquicamente organizada, encarnaba claramente las pretensiones imperialistas del Kaiser Guillermo II, y los arquitectos de los ciclópeos monumentos y fábricas del Kaiser, tanto los que construyeron como los que quedaron en el reino de los sueños, encontraron fácilmente espíritus afines en Egipto y Asiria" (9). Si este arte podía expresar las ambiciones territoriales de un Kaiser, por qué no servir de morada al todopoderoso Ming. Las columnas del salón del trono tienen el fuste acanalado. Su parte inferior presenta una decoración vegetal muy simple que se repite de nuevo en el capitel formando un gran abanico de palmeras que adoptan la forma de un cono truncado invertido. Las dimensiones del salón del trono así como del templo que alberga al gran dios Tao son enormes; la decoración interior es muy simple; los muros rompen su continuidad con la presencia de las columnas anteriormente mencionadas. El ídolo que se venera en el templo es una clara

muestra de la escultura oriental. Esta evocación constante de lo oriental, como sinónimo de poderío religioso y político (teocracia), está presente en esta arquitectura palaciega. Toda ella está horadada por dificultosos pasadizos secretos que comunican entre sí las distintas dependencias, favoreciendo la aventura y el misterio en esta narración; los calabozos son toscos y lúgubres. Lo que es curioso, y ésto se observa en toda la obra, es que estos espacios interiores nada tienen que ver con los adelantos científicos, a no ser por los sistemas de cierres e incomunicación de las celdas con el exterior.

Toda la ciudad se encuentra comunicada por rampas y vías de tráfico que son surcadas por potentes vehículos. Estas pueden ser helicoidales, teniendo como eje una torre, u ortogonales, teniendo como soporte los edificios /fig. 11/. Otras descansan sobre acueductos interminables (10). Las torres de mayor base tienen amplios miradores que bien se escalonan o bien se suceden en vertical acelerando el ritmo ascendente de la misma /fig. 3/.(11). Si los diseños de las naves que cruzan su espacio son excitantes, también van a serlo los hangares que los guardan. En concreto, en los últimos episodios del "mundo de las Cavernas", en abril de 1936, hay un diseño de hangar /fig. 4/ que nos recuerda los que hiciera Erich Mendelsohn entre 1914 y 1917 /fig. 28/. El hangar en cuestión tiene una entrada en forma de bóveda de medio punto peraltada e inclinada hacia atrás, que va perdiendo altura según se inclina, hasta coincidir la clave de la bóveda con el nivel del suelo. La puerta se abre oprimiendo un dispositivo que acciona unas persianas que se juntan horizontalmente en el centro de esta entrada; las dimensiones del mismo están a tono con las de la nave-cohete que alberga, y arquitectónicamente puede realizarse. Es similar este diseño al que hiciera Mendelsohn en 1915 para una estación ferroviaria, sólo que ésta es de mayores dimensiones(12).

La variedad de formas y los continuos entrantes y salientes que ofrece en su conjunto la ciudad, la hace rica en claroscuros. Continuamente aparecen planos que copian técnicas cinematográficas, tales como el picado y el contrapicado, con lo que la escena llama más la atención del lector y se reviste de audacia ya que se rompen los moldes de visión tradicionales.

Hay varias arquitecturas que quisiera comentar antes de terminar este viaje a la capital de Mongo. En concreto, dos arquitecturas funerarias como son la Tumba de la Familia Imperial de Ming /fig. 5/ y la cripta que construye éste para Flash, y por otro lado los arcos de triunfo, como arquitectura conmemorativa. Tanto unas como otras son muestras del poderío imperial del tirano y son una constante en otras arquitecturas al servicio de una ideología dictatorial.

La cripta reproduce modelos funerarios de varias civilizaciones: un poco mastaba, un poco Mausoleo de Halicarnaso; consiste en un volumen rectangular sobre el que se asienta una pirámide truncada que a la vez es coronada por otro rectángulo de menores dimensiones. No hay ningún rastro fantástico en esta construcción, sólo tétrico.

La segunda es una construcción donde las líneas horizontales dominan el diseño. Está situada en el interior de una isla apartada cuya única finalidad es la de servir de soporte a este templo. Se llega a ella ascendiendo por unas escalinatas que nacen casi a nivel del agua, y la fachada de nuevo evoca al misterioso Egipto. Esta se encuentra interrumpida en su parte central por un pórtico convexo levantado por altas columnas y, a ambos lados del mismo, hay ventanas alargadas y estrechas dispuestas en hilera. El edificio

impresiona no sólo por su monumentalidad sino por su aspecto tétrico y amenazador. Nos recuerda a las arquitecturas grandilocuentes del Nacional-Socialismo alemán de los años treinta. El paralelismo entre las arquitecturas que reflejan el espíritu del nazismo alemán y las de la capital de Mongo no sólo está en ese templo funerario sino también en los arcos de triunfo que articulaban de forma majestuosa el espacio y protegía desde lo alto los numerosos desfiles que organizaban ambos jefes carismáticos (Hitler, Ming) /fig. 6/.

Por último hay que hablar del "campo de concentración", construcción tan ligada a la historia de la represión y que también aparece en este planeta. Es un edificio compuesto por un gran cuadrilátero macizo levantado a base de sillares y que alberga en su interior tétricas dependencias. Es factible su construcción y en todo momento parece que nos encontramos más en la tierra que en un planeta extraño.

Son varios los materiales que se emplean en estas construcciones: piedra, que tiene aquí un valor de solidez, poder, eternidad y se utiliza sobre todo en muros, interiores ampulosos y edificios públicos y funerarios; este material, junto con el ladrillo y el cemento, es el que se emplea en aquellos edificios que aparecen en los primeros planos; otros materiales serán el metal y el cristal, utilizados sobre todo en edificios situados en un segundo plano con líneas más próximas al terreno de la ciencia-ficción, con más fantasía y ensoñación y más lejanas de la norma admitida.

Una vez que hemos viajado sobre la capital de este ecléctico planeta, sigamos nuestra ruta a través de otros reinos de extraños seres que viven también bajo la dominación de Ming. Aunque son muchos los reinos que recorre Flash, en su honrosa lucha contra el mal, las arquitecturas que observamos en ellos guardan entre sí una estrecha relación, de tal forma que se puede hablar incluso de dos modelos arquetípicos que se repiten continuamente, sólo alterando algunas características, de manera que haya una adaptación al ambiente del relato.

El primer modelo arquitectónico que se repite iterativamente es el de la capital de Mongo. Veamos dónde y con qué características peculiares.

b).- ciudad submarina: esta ciudad /fig. 7/ se encuentra situada en el fondo del mar. Es muy similar a la anterior, sólo que el hecho de su ubicación la hace más fantástica, y las posibilidades de ser una arquitectura plausible, muy remotas. Vivir bajo el agua, reproduciendo el modo de vida terrestre en ciudades submarinas ha sido y es una ambición permanente del hombre, un sueño que, a pesar de los avances tecnológicos, no ha podido hacerse realidad (por lo menos que se sepa). Abundan los diseños realizados para este fin, que permitirían solucionar, de alguna manera, el dramático problema demográfico que la humanidad tiene planteado en breve. Pues bien, ese deseo ancestral lo satisface Raymond con esta ciudad submarina. En ella viven unos extraños hombres-peces de color verde que incansablemente persiguen a nuestro héroe y lo ponen al límite de sus fuerzas y habilidades.

Se vuelven a repetir las ideas antes comentadas sobre la forma, la influencia oriental (13), en concreto del Antiguo Egip-

to, sólo que en este caso habría que contar con unos materiales que resistiesen la inmersión y con unos dispositivos que, en un determinado momento, permiten que la ciudad se eleve hasta la cima de una montaña, como sistema de defensa. Esta ciudad es más fantástica e irreal que la anterior, no sólo por hallarse sumergida, sino por las posibilidades de movimiento que tiene. A ello también contribuye la peculiaridad física de sus moradores y los diseños de los vehículos que cruzan estas aguas. De cualquier forma, Raymond no se detiene demasiado en ella y, cuando emerge por la cima de la montaña, es destruida por los hombres de Thun, el hijo del rey de los hombres-leones.

c).- ciudad de los hombres-halcones: desde las profundidades del mundo submarino, y tras una corta estancia en las dependencias de Ming, nuestros héroes se desplazan (a la fuerza, por supuesto) a la ciudad de los hombres-halcones /fig. 8/, una fantástica ciudad suspendida en el espacio. Si dejáramos de lado esta circunstancia e hiciéramos la vista gorda a esos seres alados que cruzan el espacio, pensaríamos que están de nuevo en la capital de Mongo. Se repiten los salones ampulosos, los rasgos egipcios, asirios y persas (14), las torres vertiginosas, los sistemas de tráfico elevados /fig. 9/, en fin, todo lo que analizábamos en Mongo-capital. Los vanos que se observan en estas arquitecturas, con forma de arco de herradura, nos recuerdan los orificios de los palomares; no es de extrañar, ya que estos seres se desplazan por medio de sus alas y necesitan de estas entradas para penetrar en el interior de las dependencias. Otro elemento curioso de esta ciudad es la cámara de cristal /fig. 18/ que sirve de gineceo real para las esposas de Vultán, el rey de los hombres-halcones (15). Vemos aquí de nuevo avanzadas técnicas combinadas con elementos pertenecientes a ancestrales culturas. Junto al arco de herradura y al trono de evocación oriental coexiste un fabuloso horno donde un mineral, el

"radium", se quema ininterrumpidamente a fin de obtener la energía suficiente para mantener suspendida la ciudad a cinco mil pies de altura. En efecto, ésta reposa sobre haces luminosos fuertes y brillantes que dan un aspecto aún más fantástico e irreal a la ciudad.

d).- el circo de la muerte: por si no eran pocas las aventuras en las que se han visto comprometidos nuestros protagonistas, ahora Ming decide organizar el "torneo de la muerte", cuyo único vencedor será premiado con un reino. Por supuesto nadie duda que el apolíneo Flash acabará con todo ser viviente, superando toda una variedad de pruebas mortales sin que se le despeine un rizo de su rubia cabellera. Este torneo tiene lugar en un gigantesco circo situado en el valle formado por cuatro montañas, y hacia él convergen las multitudes ansiosas de ver el espectáculo. Son dos los escenarios arquitectónicos que contribuyen a crear el clima de expectación y tensión que rodea al momento. Por un lado, el trono que utiliza Ming para hacer su entrada triunfal en el recinto; se trata de una arquitectura móvil que reproduce una enorme calavera, simbolizando, claro está, la muerte que se cierne sobre todos los participantes del torneo. Sus vastas dimensiones aumentan el carácter tétrico de esta arquitectura en movimiento. La otra, es el circo /fig. 15/. La evocación romana está presente en este conjunto rectangular. Es una construcción arquiteada, monumental y simple al mismo tiempo; la arena es el centro donde todos los ojos convergen. Está dotado de gradas y los muros aparecen lisos, contruidos con sillares. No hay ningún rasgo fantástico y lo único que llama la atención es el duelo final de los heroicos protagonistas del torneo. Flash, al final, tiene que compartir su laurel con Barin, el rey de Arboria, con lo que se demuestra que Flash no es el único superman de la aventura, sin menoscabo para su gloria pues ambos defienden la misma bandera, el bien.

e).- Arboria o el reino de la selva: Arboria /fig. 12/ será el escenario de nuevas e intrépidas aventuras del incansable e irresistible yanqui. Lo atractivo de esta ciudad es su enclave geográfico. Si el rey Vultán ejercía sus dominios en una ciudad elevada en el aire por potentes haces luminosos, Barín, que es el paladín de la amistad, reina benévola sobre una ciudad ubicada en el corazón de un frondoso árbol selvático. La técnica se ve desplazada, en primera instancia, por la naturaleza como sinónimo de lo bueno, y en otros casos se combina con ella para proporcionar bienestar a los habitantes de este reino feliz. La ciudad en sí es una copia exacta de Mongo-capital. Las torres, las grandes avenidas, la arquitectura severa y austera de sus interiores, los edificios retranqueados como los diseños futuristas... Los que varían son sus accesos. Son enormes pistas que se enredan entre las ramas del árbol selvático, dándole al conjunto una visión espectacular. A estas pistas se llega por medio de unas cabinas individuales adosadas a una cremallera con garfios que se agarran a los árboles. Merecen ser destacados los elevadores /fig. 13/ que suben paralelos a estos árboles y que recuerdan los edificios futuristas de Sant'Elia /fig. 33/ con los ascensores trepando por la fachada. Por todo ello, Arboria es un dibujo arquitectónico fantástico e irrealizable. La interpretación semántica de esta ciudad varía respecto a la que hagamos en su momento de Mongo-capital. En líneas generales se repite el significado, pero hay que introducir una matización respecto al término poder. Aquí no traduzco: colosalismo-macized=poder tiránico, sino poder "benévolo" ejercido con el beneplácito de los gobernados.

Aunque los diseños originales carecían de color, el editor, al aplicarlo a la viñeta, supo marcar esa diferencia semántica. Mientras la capital de Mongo y la ciudad de los hombres-halcones

aparecen coloreadas con la gama del naranja al rojo, aquí en Arboria ha combinado la gama de los azules. Ya el color, de por sí, tiene su propio lenguaje. Es una versión particular del bosque de Robin Hood, con sus típicos arqueros de pluma en el gorro, posiblemente tomado de la filmografía de la época. Esta continua influencia o, mejor dicho, dependencia del comic con respecto a los filmes del momento, hay que tenerla siempre presente, pues está patente, no sólo en los temas sino en los diseños arquitectónicos, el vestuario, clases de planos...

f).- el reino de la magia: de las cálidas tierras de la selva arboreana viajamos a los confines del mundo subterráneo, donde se encuentra un tétrico castillo, refugio de Azura, la reina de la magia, y de sus alquimistas. Syk /fig. 16/, la fortaleza de Azura, es un castillo del medievo europeo defendido por una barrera de llamas en lugar del clásico foso con agua y animales poco sumisos. La elección del edificio y de la época está en consonancia con los atributos de que gozan sus habitantes. El culto a la magia ha existido siempre, pero en la Edad Media revistió una importancia especial, y en ésta la vida gira en torno al castillo del señor feudal. Como tal edificio no tiene éste nada de especial; sus almenas, su torre del homenaje, sus pasadizos, los calabozos, los dragones... Este reino se aparta de la línea seguida por Raymond en el diseño de la capital de Mongo. Son coordenadas distintas aunque sirva como escenario para la lucha entre el bien y el mal.

g).- las heladas tierras de Frigia: de la Alta Edad Media seguimos viaje a la Baja Edad Media y entramos en las heladas tierras de Frigia, que nada tiene que ver con la histórica comarca de Asia Menor del mismo nombre.

El palacio /fig. 14/ se alza en la pared de una montaña

y nos recuerda, por sus arcos apuntados y la esbeltez de sus líneas, al arte gótico. Es un dibujo arquitectónico plausible en cuanto al diseño, aunque algo fantástico por los materiales; aquí la técnica ha jugado su baza: "hay muy poca piedra o madera aquí dentro. El palacio ha sido construído químicamente por los mejores artesanos y científicos de Frigia", dice Fria, su reina (16). El interior muestra bóvedas apuntadas, rítmica repetición de vanos en los que se insertan vidrieras, largas escalinatas..

También el expresionismo tuvo una gran receptividad respecto al gótico. Las nuevas ideas sociales y revolucionarias eran fácilmente relacionables con la Baja Edad Media, ya que se ligaba el espíritu gótico con la liberación del hombre de los mezquinos intereses egoístas. Esto se refleja en las actitudes de dos autores: Wilhelm Worringer (1881-1965) y Karl Scheffler (1869-1951), cuyas obras, "Abstracción y empatía" de 1908 y "El espíritu del gótico" de 1907 respectivamente, habían causado un gran impacto en los historiadores del arte. Este goticismo expresionista se reflejó también en la atmósfera sagrada de interiores cuya finalidad no era sacra: arcadas, logias, balcones, arcos ojivales, almenas (aunque también éstas podían haber derivado de la arquitectura islámica) y la configuración vertical del muro que se obtenía dividiéndolo verticalmente en pilares, proceso que, en cualquier caso, ya había sido sugerido por las estructuras de acero y hormigón armado. Behrens hablaba con entusiasmo de las "raíces expuestas", los haces de soportes apuntados hacia abajo de las primeras catedrales góticas /fig. 27/.

Aquí en Frigia no hay catedrales, pero sí un antiguo palacio que sigue las coordenadas anteriormente descritas.

h).- arquitecturas grutescas. Coralia: "Pasado algún tiempo, Flash

llega a Coralia una ciudad tallada en enormes bloques de coral" (17). El otro tipo arquitectónico de que hablábamos al principio es lo que he denominado "arquitectura grotesca". Bien excavada en piedra, en hielo, o en coral, constituye siempre un espacio edificado habitable. Bien bajo el agua o en el interior de la tierra, los mismos rasgos se repiten. De estas arquitecturas la que resulta más utópica es "Coralia" /fig. 17/, ya que las demás no difieren demasiado de lo que sería una caverna prehistórica. En Coralia, lo que más llama la atención son los fantásticos materiales de que está hecha (coral, conchas... y metal), así como sus curiosas formas externas que nos recuerdan la paciente construcción de las termitas. Llama también la atención el contraste de las grotescas modelaciones del exterior con el funcionalismo austero de las dependencias interiores (similares a las dependencias de Ming). Estas son sencillas y amplias; el trono de la reina está totalmente de acuerdo con el ambiente marino: una gran concha en la que se hunde el asiento. Esta arquitectura está dotada de un minucioso sistema de defensa, horadado en los muros de la ciudad, lo cual da aspecto de bunker al recinto (18). Se repiten de nuevo las sólidas columnas del palacio de Ming, así como esas amplias avenidas donde tiene lugar el desfile victorioso de las tropas de Ondina, la reina de Coralia. Para estos interiores de la ciudad remitimos a la misma valoración sensorial y de significados que para la capital de Mongo.

Del resto de las arquitecturas grotescas diremos lo siguiente: en primer lugar, que no sé hasta qué punto podemos hablar de arquitectura al referirnos a ellas, ya que son simples grutas o cavernas naturales donde la mano del hombre no ha tenido participación apenas, pero dado que éste las utiliza como vivienda propia y dispone en ellas su ajuar, podemos pensar que están actuando como verdaderas construcciones artificiales. En segundo lugar está justificado su uso porque si bien Raymond puede colocar a una reina

civilizada en un castillo gótico, no puede hacer lo mismo con un gigante peludo, con un hombre selvático o un hombre-lagarto. Para cada uno elabora un tipo adecuado de morada. Sus interiores no están trabajados como ocurría en Coralia; sólo el desnudo muro de las paredes de la gruta y las estalactitas y estalagmitas que hacen las veces de columnas son el escenario de múltiples aventuras /fig. 20/.

#### 4. LA TORRE Y LOS SISTEMAS DE TRAFICO A DISTINTOS NIVELES

"Hay una criatura alada en nosotros que se eleva y extiende sus alas más aprisa cada vez a medida que se hunde en el infinito; no la detendrán pues busca una unidad más alta" (19).

En estos dibujos arquitectónicos hay un elemento que protagoniza el conjunto: la torre. Con su ritmo vertical, dinámico y ascendente, manifestación de la lucha del espíritu con la materia, cautiva la fantasía del lector. En cualquiera de los núcleos urbanos y en las arquitecturas grutescas que presenta Raymond, aparece este elemento dominando e imprimiendo un carácter de infinitud y suspensión que te transporta a un mundo elevado y excelso /fig. 9/.

En la mayoría de los casos, un camino en espiral asciende por estos gráciles macizos espigados, como si fuera un sendero aéreo. Estos trazados nos recuerdan los paisajes que Hans Poelzig dibujara en 1918, o la famosa maqueta de H. Obrist para un monumento, en 1902. Bruno Taut calificó de "torremanía" a esta utilización persistente de la torre, proponiendo la realización de una, emulando un gigantesco falo. La forma, en la mayoría de los casos helicoidal, recuerda la tradicional iconografía de la torre de Babel, y acumula y suscita connotaciones religioso-culturales. La

fascinación por la torre que tuvo lugar tras la primera guerra mundial, fue una constante en el pensamiento arquitectónico de la época. Esta concentración en vertical de los volúmenes arquitectónicos tenía como argumento racional a favor, el ahorro de tiempos y energías, así como mayor facilidad para la consecución de permisos. Argumentos en contra los había (20), pero se hacía caso omiso de ellos y no permitían que estas motivaciones irracionales distrajeran su atención.

La verticalidad de este elemento arquitectónico se puede interpretar en este lenguaje visual como símbolo de poder, aquello que sobresale y se eleva por encima de la masa. La torre sirve también para descongestionar, por medio de su ritmo ascendente, esos acúmulos de volúmenes arquitectónicos que suponen las ciudades del "futuro arcaico" de "Flash Gordon".

El edificio más importante de la ciudad es el palacio; es el escenario donde se desarrollan las más intrépidas aventuras y donde viven los míticos protagonistas de esta serie. Y ¿quién puede concebir un palacio sin una torre? Las arquitecturas palaciegas de Raymond Ofrecen un modelo de torre que se repite de forma monótona en los distintos ambientes narrados. Una torre acanalada /fig. 9/ con las aristas chafadas, rematada por un motivo escultórico que varía según el caso, y que añade un valor gustativo a esta arquitectura ("arquitectura repostera"). /fig. 7/.

Estos remates escultóricos nos recuerdan a veces las cúpulas gallonadas de tradición bizantina, de la arquitectura rusa del siglo XV, como las que se encuentran en "San Basilio" de Moscú, o las bulbosas de tradición persa-islámica. Otros responden a soluciones caprichosas. Reposan, en la mayoría de los casos, en tambores que varían de dimensiones y formas, adoptando a veces el cuadrado, otras el cilindro (más o menos achatado) y con

frecuencia superponiéndose ambas soluciones. Estos tambores presentan vanos estrechos verticales que acentúan el ritmo ascendente de la torre.

Desde otro punto de vista, podemos valorar estas realizaciones táctilmente, como resultado del trabajo de un orfebre que minuciosamente ha labrado la plata o el oro o tallado el cristal.

El ejemplo verticalista de Manhattan no sólo había provocado vértigo a más de uno, sino que sugirió un modo de vida diferente, donde la aceleración y el movimiento eran los dueños de la situación. Este paisaje arquitectónico lo habita el intrépido ejecutivo americano, víctima del tiempo y del "stress". Para el americano ya empezaba a ser familiar esta estampa (21) y Raymond la proyectó dentro de un ambiente futurista con matices fantásticos (22) /fig. 11/.

Resumiendo, diremos que la torre, en estas arquitecturas, a pesar de participar en el equilibrio de un sistema funcional, mantiene independencia propia, sirviendo de término en el lenguaje iconográfico de esta obra. Sus acepciones semánticas pueden ser, además del poder, escalera hacia la libertad al ser línea ascendente que descongiona los volúmenes arquitectónicos; fragilidad: puede ser destruída con gran facilidad; lo etéreo, la fantasía, el sueño es frágil, puede quebrarse en cualquier momento y dejar paso a la inevitable realidad.

Muy relacionado con este aspecto están los sistemas de tráfico a distintos niveles que tanto atrajeron la atención de los futuristas italianos (Sant'Elia) (23), (Chiattonne, Marchi). En "Flash Gordon", muchos de estos sistemas de tráfico son espirales que recorren serpentinamente a estas torres /fig. 9/. En otros, las vías de comunicación cortan el aire, sostenidas por unas pla-

taformas que se ajustan entre las torres /fig. 11/ o bien están sobre columnas que reposan en el suelo. En el caso de Arboria, el contraste entre los elementos sustentantes (el tronco y las raíces) y las plataformas de comunicación (en metal) atrae la atención del lector por la novedad de esta mezcla en las calidades en los materiales /fig. 12/.

La arquitectura futurista italiana tiene muchos diseños donde aparecen estas vías de tráfico elevadas. No es difícil entender por qué los futuristas hacen hincapié en estos caminos reales de movimiento. Todos ellos sucumben ante la excitación de la era tecnológica. Esta adoración por la máquina atrajo ya a muchos conversos en el periodo del "Art Nouveau". Los temas más importantes del manifiesto futurista de Marinetti (1909) que eran también aplicables a la arquitectura consistían en: la declaración de guerra al pasado, el himno en honor de las masas de la humanidad y la fascinación por la velocidad. Como analiza Pehnt, ésto, traducido a "términos arquitectónicos (...) implicaba la abolición de una arquitectura estilísticamente consciente, la preferencia por las metrópolis sobre las ciudades jardín y la incorporación del tráfico como parte integrante del diseño arquitectónico. (...) Los futuristas no veían la ciudad sólo como el contenedor de una actividad frenética sino como un proceso y un centro de movimiento". (24). Esto explica por qué en las obras de Sant'Elia (1888-1916) y Chiattonne (1891-1957) fundamentalmente y en la de Virgilio Marchi (1895-1960), con menor insistencia, aparezcan diseños de organización del tráfico.

Como conclusión diré que la referencia al movimiento y a sus caminos es muy amplia a lo largo de toda la obra de Raymond ya que en el mundo futuro que presenta no puede tener al tiempo como obstáculo. Todo sucede sin pausas ni esperas. El automóvil, el avión o el cohete son piezas claves para entender estos ambientes

y, con aquellos, las vías por donde circulan. La evocación en el relato de eras pretecnológicas no es un obstáculo para la incursión de estos vehículos. El contraste entre un ambiente egipcio, gótico o de la Alta Edad Media y estas novedades tecnológicas aumenta la excitación de lo narrado.

## 5. HACIA UNA ARQUITECTURA CRISTALINA

"La ciudad era de oro puro, clara como el cristal (...) y el río del agua de la vida brillaba como el cristal". (25).

En la ciudad de los halcones, en "El rayo celeste", la morada de las esposas del rey Vultán es una cámara acristalada que permite observar toda la ciudad /fig 18/.

En "Fugitivos de Ming", podemos ver el recinto diseñado para la ejecución de Flash: una semiesfera de cristal, elevada por un podio al que se llega por una larga escalinata /fig. 21/.

En "El reino de los hielos", vemos a Dale y a Flash bañarse en una piscina cubierta por una techumbre acristalada con formas romboidales.

Más tarde, cuando tratan de destruir al monstruo con tentáculos de las heladas tierras de Frigia, Flash y Korro se sumergen en el río dentro de un esférico globo de vidrio, que hace las veces de batiscafo /fig. 19/.

En "los "Técnicos de Mongo", en junio de 1941, Flash intenta penetrar en el campo de concentración de Ming; este campo tiene un acceso tortuoso que se domina desde "el observatorio de la patrulla de la muerte" que tiene forma esférica, está construido en material transparente (posiblemente en cristal) e incrustado en una de las paredes rocosas que dan a un tajo /fig. 23/.

Por último, escapando de la constante persecución de Ming, el vehículo en el que viajaban el héroe, su heroína y Zarcov se estrella contra una columna de cristal que sirve de apoyo a una pista de tráfico elevada /fig. 22/. (26).

Con esta enumeración queda patente la utilización de arquitecturas "cristalinas" en los distintos mundos de las aventuras de Gordon. Casi siempre la forma preferida para presentar este material es la esférica. Igual ocurre en el expresionismo. Para los integrantes de este grupo el cristal representaba lo supremo, lo definitivo. Podemos hablar de un significado iconográfico del símbolo "cristal" diciendo que éste tiene la propiedad de mostrar su núcleo interior en las facetas de su forma externa: el núcleo consiste exclusivamente en su forma. "El cristal no oculta nada. Su secreto estriba en su transparencia" (27), asegura Pehnt. Continúa diciendo: "El cristal es la vaciedad en la que el Todo se refleja, un símbolo adecuado no sólo para la propensión mística del expresionismo, sino también para esa religiosidad no religiosa tan típicamente expresionista. En los templos cristalinos de Bruno Taut, el hombre busca abrazar lo universal en sus grandes percepciones y se siente al mismo tiempo abrumado por el objeto que su vaga fe ha conjurado". Contamos con antecedentes de esta cristalomanía del expresionismo. En el siglo XIX renace la leyenda del "Grial", que era descrita en varias epopeyas medievales como una piedra milagrosa y enigmática. En el

romanticismo el tema cobra actualidad al estrenarse "Parsifal" de Wagner (1882). El Art Nouveau y los años veinte tienen en su repertorio temático esta misma leyenda. El círculo de intelectuales que rodea a Bruno Taut elogiaba incansablemente la pureza, la claridad, la precisión, el efecto ennoblecedor y el poder redentor de la materia cristalina /figs. 24, 25, 26/.

Los efectos estéticos del cristal cautivaron a los artistas hasta el punto que las formas cristalinas, las plantas en forma de estrellas y los elementos decorativos copiados del mundo mineral tuvieron mucho protagonismo en los años del expresionismo. Con motivo de sucesivas exposiciones internacionales se construyen edificios donde el vidrio es el material más utilizado. Behrens construyó uno para la exposición de "Arts Décoratifs" celebrada en París en 1925, siguiendo la estructura de sistemas de cristalización mineral. Mies van der Rohe realiza unos diseños para unos bloques-torre hacia 1919-1921, inspirados en la refracción de la luz sobre la superficie de un prisma. Hans Soeder ejecuta un proyecto para una estación berlinesa de la Friedrichstrasse siguiendo un trazado radial con material cristalino.

Son muchos los diseños que ejemplifican la tendencia al uso de este material dentro de los expresionistas de la llamada "Cadena de cristal" (Glaserne Kette) y no nos vamos aquí a detener en enumerar sus logros. Sólo decir que la utilización de este material no se ciñó de forma exclusiva a este movimiento. El edificio cristalino sigue estando en la mente y en algunas realizaciones de arquitectos posteriores a este grupo, y se considera pieza importante en la construcción de ciudades del futuro.

Raymond recoge esta inclinación por la arquitectura cristalina y la refleja, si no con mucha frecuencia, sí de forma

llamativa. La significación de estos pequeños diseños es similar a la interpretación expresionista. Flash es ejecutado es esa cabina transparente a la vista de todos; el cristal, por lo tanto, no va a ocultar nada, manifiesta por el contrario el frágil maniqueísmo que sostiene a estas aventuras, deja traslucir el núcleo, y una vez más vemos cómo la arquitectura sirve de sostén a la narración iconográfica elaborada por este autor. La tentación de imaginar estructuras cristalinas como elementos sustentantes, creando un ambiente etéreo y fantástico, no fue exclusiva de nuestro autor.

La preferencia por la forma esférica en estas soluciones arquitectónicas es un hecho que puede ser interpretado como un deseo de dejar patente la similitud entre dicha forma y la estructura interna del cristal, cerrada en torno al núcleo.

## 6. FUNCION DE LAS ARQUITECTURAS VISIONARIO-UTOPICAS EN EL LENGUAJE ICONOGRAFICO DE "FLASH GORDON"

Es fácil constatar que la civilización en la que estamos insertos es la "civilización de la imagen": el hombre, a través de medios técnicos como la litografía, la fotografía, el fotograbado y el cine y, más recientemente, el video y el videotex, está en condiciones de asimilar, dominar y transformar la realidad. El lenguaje de la imagen ha llegado a ser, en estos tiempos, instrumento indispensable en la relación humana. Es en este marco en el que debe plantearse la función del comic y su gran aceptación. Podemos decir, siguiendo a Gubern, que "los comics constituyen un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario", es decir, "una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética" (28).

Pero, tratando de encontrar argumentos que fundamenten una semiología de los comics, recurriremos al estudio que sobre este tema tiene realizado J.A. Ramírez. Para este autor, la historieta es "un relato icónico-gráfico o iconográfico-literario destinado a la difusión masiva en copias mecánicas, idénticas entre sí, sobre soporte plano y estático, y cuyos códigos (icónico y eventualmente literario) tienden a integrarse en sentido diegético-temporal" (29). En este relato icónicográfico, la imagen cumple por sí misma una serie de funciones que posibilitan la comprensión de los procesos mimético-descriptivo y diegético-narrativo que operan en el comic(30).

Lo que nos interesa ahora analizar es el papel que cumplen las arquitecturas aquí visualizadas, como elementos integrados en la imagen y que participan en las funciones de anclaje y re-

levo respectivamente (31). Según este autor, "no puede haber un funcionamiento de la imagen si no hay fijación de sentidos y tampoco puede haber relato sin una operación de relevos" (32).

### Función de anclaje

Mediante la función de anclaje realizada por la imagen, según unos procedimientos que pasamos a analizar, se ponen de manifiesto connotaciones semánticas de carácter descriptivo y estable.

#### a).- papel de las arquitecturas en la composición del escenario:

las arquitecturas son elementos que, en este comic, se eligen frecuentemente para formar parte del escenario. Unas veces sirven de marco para el diálogo de los personajes /fig. 2/ y otras absorben totalmente el protagonismo en la viñeta /fig. 1/. En el primer caso, la misma proporción/desproporción volumétrica entre arquitecturas y personajes, es decir, la jerarquización que se plantea entre dichos integrantes de la imagen, lleva consigo una significación propia: a medida que aumenta la razón volumen arquitectónico/tamaño del personaje, aumenta el grado de representatividad de lo ilusorio-solemne-dramático- ..., en definitiva, valores semánticos que facilitan la comprensión heroico-mítica del argumento. La disminución de dicha razón supone la ausencia de esos componentes semánticos y la participación en el lenguaje iconográfico de los valores realismo-dominio de la situación- ... (33). En el segundo caso, al adueñarse la arquitectura de la superficie del cuadro, es ella misma la que se encarga de anclar la significación de la imagen.

#### b).- papel de las arquitecturas en el encuadre: el encuadre es otro procedimiento utilizado para anclar la polisemia de la imagen.

"Dado un escenario se elige un punto de vista determinado por

el lugar donde se encuentra el objetivo y por la proximidad al tema" (34). El estudio del encuadre en "Flash Gordon" nos pone en relación con el lenguaje del cine, dada la gran influencia de este medio en el género de la historieta.

Las arquitecturas, por regla general, se adaptan al marco de la viñeta, a consecuencia de lo cual éstas se distorsionan. A una viñeta vertical corresponde una lectura vertical de la arquitectura /fig. 14/, a un marco alargado corresponde un desarrollo en horizontal de la misma /fig. 5/. Pero la técnica que pone más de manifiesto el componente semántico (el significante en relación con lo que significa) de las arquitecturas aquí visualizadas es la perspectiva. Las arquitecturas están insertas en encuadres cinematográficos: primer plano, plano medio, plano tres cuartos, plano general,... ; pero quizás lo que más llame la atención sean las angulaciones (picado y contrapicado), /fig. 10 y 9/ que tienen como resultado la distorsión y deformación arquitectónica. Las arquitecturas así tratadas refuerzan los efectos expresionistas y acentúan el clima de expectación, riesgo y dramatismo del momento. Estas "adjetivaciones del encuadre" (35) son muy frecuentes a lo largo del relato. El carácter expresionista de estas arquitecturas junto con este aumento de la expresividad introducido con la aplicación de estas adjetivaciones, favorece la comprensión del relato y la valoración heroico-mítica del mismo.

c).- el enfoque y las arquitecturas: también las arquitecturas contribuyen a lograr el efecto de "profundidad de campo". Para ello se colocan en primer plano volúmenes arquitectónicos caracterizados por el realismo fotográfico y la justa proporción de sus trazos, y, a continuación, se sitúan sucesivamente otras que se definen por su carácter abocetado (desenfocado), el cual va en aumento para contribuir a esa sensación de alejamiento que permite re-

saltar las primeras. De esta manera la arquitectura juega un papel muy activo en la descripción del relato.

d).- "reconocimiento" de estilos arquitectónicos: el "reconocimiento" (establecer una relación entre un significante -visual- y un significado, en virtud de un código aceptado) de arquitecturas que responden a un determinado estilo arquitectónico, añade significación a la lectura del comic. En esta historieta, Alex Raymond hace desfilar arquitecturas de rasgos orientales (Antiguo Egipto, ...) con su caracterizada monumentalidad que indica poder, superioridad; otras de inspiración futurista que "preludian curiosamente el industrial design de la era espacial, que es la que ya vivimos" (36) y que comporta una significación dentro de las coordenadas de lo intrépido y de la aventura sin límites tecnológicos; también aparecen castillos del medievo con una fuerte evocación hacia un mundo de dimensiones mágicas; palacios que gozan del verticalismo y la transparencia de lo "gótico", y que, bajo una óptica maniqueísta, nos hablan del bien; grutas y cavernas que recuerdan modos de vida prehistóricos. En definitiva, los rasgos estilísticos de estas arquitecturas (significante) comportan una traducción semántica (significado), fijada a lo largo de la historia de los estilos artísticos, por la función que cumplía el arte en esas etapas históricas.

#### Función de relevo

Mediante la función de relevo, llevada a cabo por la imagen, se representan las transformaciones de lo anteriormente descrito (por medio de la función de anclaje). La función relevo comporta la narración, la acción, la función verbal. En este sentido, las arquitecturas, como partes integrantes de estas imágenes, también favorecen esta función: la sólo sucesión de dos planos con

referentes arquitectónicos (bien iguales o acusando ciertas transformaciones) es suficiente para que la narración se lleve a cabo. Y, aún más, una sola viñeta puede constituir un relato.

Podemos concluir que las arquitecturas que aquí se visualizan contribuyen de manera notoria a realizar las funciones de anclaje, es decir, la descripción de los referentes, la congelación instantánea de la expresión icónica, así como la de relevo, entendida como narración, como la manifestación de los cambios y transformaciones sufridas por los referentes.

El autor recurre a la elección del momento gestual más significativo de tales arquitecturas para que estas dos funciones sean fácilmente comprendidas por el lector, de ahí el acusado expresionismo de las mismas.

## 7. EL PROCESO "FEED-BACK" ESTABLECIDO ENTRE LOS RASGOS ESTILÍSTICOS DEL EXPRESIONISMO Y "FLASH GORDON", CONCLUSION.

"Por su calidad de medios de comunicación de masas, los comics han influido sobre las colectividades en que incidían, a la vez que eran influidos por las reacciones y acontecimientos protagonizados por estas colectividades. Es éste un principio dialéctico al que ningún medio de comunicación de masas puede sustraerse, sujetos como están a un proceso similar al que en cibernética se denomina "feed-back". (...) Por el carácter icónico-literario de su lenguaje, los comics aparecen relacionados de alguna manera con el teatro, la novela, la pintura, la ilustración publicitaria, la fotografía, el cine, la televisión y los rasgos estilísticos del mundo objetual en que viven inmersos sus propios creadores" (37). La

interconexión entre el comic y el mundo de la cultura es un hecho fácil de constatar. La mayoría de los dibujantes pertenecientes a la década dorada del comic americano (1930-1940) tenían fuertes vinculaciones con el mundo artístico y en particular con los "mass media". A. Raymond, el autor, "había estudiado pintura en la Escuela de Arte de Grand Central, en Nueva York, antes de trabajar en los comics como ayudante de Russ Westover, Chic Young y Lyman Young" (38). Era, por tanto, conocedor de los distintos estilos artísticos que jalonan la historia del arte, y lo demuestra el uso que de ellos hace en su obra. He señalado anteriormente que las arquitecturas aparecidas en sus "cuadros" tienen un fuerte matiz expresionista, sobre todo aquellas que están dentro del marco de la ciencia-ficción (en concreto, las que denomino "arquitecturas reposteras", en las que se insertan las torres y los sistemas de tráfico a distintos niveles, y las arquitecturas cristalinas).

Al igual que el comic "Flash Gordon" influyó de alguna manera en la vida del lector americano de aquellos momentos, Raymond, en la gestación de su obra, se vió condicionado por el bagaje cultural de su época. Es posible que, a la hora de elegir el momento gestual más significativo de estas arquitecturas, tuviera presente el repertorio de los arquitectos expresionistas alemanes y de los futuristas italianos, aunque ésto es simplemente una hipótesis basada en la similitud de muchos diseños, en los tipos arquitectónicos utilizados (como los bloques-torre y los sistemas de tráfico a distintos niveles), los materiales (hormigón, acero y cristal) y la evocación de ciertas etapas de la historia del arte (Egipto, el Extremo Oriente, el Gótico,...). Aparte de esta posible influencia expresionista-futurista venida de Europa, también habría que estudiar la huella que las construcciones americanas de fines del XIX (sobre todo el ejemplo de la Escuela de Chicago y el desarrollo verticalista del edificio) y del primer

tercio del XX crearon en el universo plástico de A. Raymond. Su ciudadanía americana y su larga estancia neoyorquina aseguran el contacto entre estas realizaciones plásticas y el autor. El problema se plantea al tratar de hallar explicación a la posible influencia expresionista-futurista gestada en Europa. De todos es sabido que, para aquellos años, la revolución en los medios de comunicación era una realidad conquistada por el hombre moderno, y sobre todo por el americano. Las, hasta ahora, insalvables barreras espacio-temporales que obstaculizaban el trasvase cultural entre las distintas naciones parecían superadas. Las realizaciones y proyectos americanos eran conocidos en el continente europeo en gran medida y viceversa. Esto se puede fácilmente constatar por los viajes, asistencia a exposiciones (39), participación en concursos de proyectos arquitectónicos (40) y difusión de libros y revistas de estas escuelas y movimientos. Pero estamos hablando de conocimientos circunscritos a una élite intelectual y no al americano medio, entre los que incluyo al autor de este comic.

Habría que encontrar un vehículo que materializase el proceso "feed-back" entre los rasgos estilísticos del mundo objetual expresionista (41) y las masas populares americanas.

Tal vez la respuesta esté en las películas alemanas expresionistas proyectadas en América tras "romper el bloqueo impuesto por los aliados al cine alemán al acabar la guerra" (42). "El gabinete del Dr. Caligari" (1919) de Robert Wiene, "El hombre de las figuras de cera" (1924) de Paul Leni, ... y por supuesto "Metrópolis" (1926) de Fritz Lang, pudieron ser un vehículo asequible y directo donde los americanos pudieron conocer algunos de los caracteres del expresionismo alemán referido. El mérito de "El gabinete ... " radica fundamentalmente en las revolucionarias

rias innovaciones de sus decoradores y figurinistas: Hermann Warn, Walter Reimann y Walter Rohrig, activos miembros del grupo "Sturm" de Berlín, impulsor de la estética expresionista. "La baza principal de esta película estuvo en su desquiciamiento escenográfico, con chimeneas oblicuas, ventanas flechiformes y reminiscencias cubistas, utilizado todo en función no meramente ornamental sino dramática y psicológica, creando una atmósfera inquietante y amenazadora" (43). En "El hombre de las figuras de cera" aparecen decorados que nos sugieren los dibujos de Finsterlin, que asemejan "gigantescas esculturas huecas" (44), similares a las arquitecturas que aparecen en nuestro comic, y que yo denomino "grutescas". Este director, al igual que "Lubitsch, Pola Negri y Murnau, abandonó Alemania para trabajar en los estudios californianos" (45) En 1926, el arquitecto y director cinematográfico Fritz Lang realiza "Metrópolis", donde muestra un expresionismo arquitectónico y monumental, épico y solemne; nos introduce en una estremecedora visión futurista, lograda a través de los decorados arquitectónicos; "supo jugar con espacios, volúmenes y claroscuros con habilidad de prestidigitador" (46). Rascacielos, arquitecturas subterráneas, ... articulaban un sistema de metáforas de significaciones fijas (tal como ocurre en "Flash Gordon"). Sería muy extensa la relación de arquitectos expresionistas y de artistas ligados a este círculo que tuvieron participación en la configuración del cine expresionista alemán. Pero sí quisiera dejar claro que "la arquitectura cinematográfica ofreció algo más que la oportunidad de dar realidad provisional a ideas arquitectónicas que de otro modo no hubiesen tenido nunca la posibilidad de ser llevadas a cabo" (47) y ello fue la transmisión del dramatismo en términos claramente pictóricos. "Los objetos sirven psicológicamente como espejo de las emociones", afirmaba Taut. Las arquitecturas visualizadas en "Flash Gordon" posiblemente están bajo la órbita de influencias de este movimiento, y tal vez, el vehículo de transmi-

sión fuera este cine.

No se deben apreciar estas arquitecturas sólo en sus aspectos espaciales, sino teniendo también en cuenta otros valores, tales como los sensoriales.

Por ejemplo, podemos hablar de valores gustativos, sobre todo si tenemos en cuenta la interpretación que hice al principio de estas arquitecturas como "arquitecturas reposteras"; también acústicos, pues el uso del metal y el cristal lo suscita, así como la velocidad a la que se ven sometidos los vehículos ultrarápidos que se lanzan por las rampas helicoidales de la ciudad.

Ya hemos dicho al principio que la arquitectura que aquí aparece sirve de sostén material a la narración, es decir, la hace posible al darle un marco "real" donde sobrevivir. De hecho, dado que las aventuras siguen un esquema iterativo a lo largo de toda la obra, todo parecería igual, habría una gran monotonía si los ambientes no variaran, y en la creación de esos ambientes la arquitectura juega un papel fundamental. Por lo tanto, habrá que reconocer que la arquitectura cobra un papel protagonista en estos relatos ya que la realidad fantástica de "Flash Gordon" no es posible sin el marco espacial que aquella le presta; ese héroe mítico tiene significación dentro de estos límites espaciales que configura la arquitectura, y esa trama se desarrolla siempre en relación con estos volúmenes tridimensionales fantásticos, aunque en muchos de los casos plausibles.

La arquitectura que aquí vemos hay que analizarla también en su aspecto semántico (como ya hemos adelantado anteriormente). Si Raymond diseñó estas arquitecturas y no otras es porque, a través de estas concretas, quería comunicar algo. En al-

gunos casos, alusiones al poder dándole esa macized y esa monumentalidad a los edificios, en otros, la atemporalidad de la lucha del bien y el mal. Cualquier escenario histórico anterior puede servir de marco a este pretencioso maniqueísmo atemporal. El bueno, en este caso el americano (con lo cual queda claramente justificado el intervencionismo yanqui en Mongo), triunfa incansablemente sobre el malo (representado por el peligro amarillo que tanto temían todos los países occidentales de aquel momento -de ahí la frecuencia de connotaciones orientales que tiene esta arquitectura-). Estas arquitecturas con sabor turista posibilitan además la traducción de: mundo futuro= lugar donde algunos sueños de la humanidad cobran vida.

#### 8. CLASIFICACION DE LOS REINOS DE MONGO SEGUN SUS ARQUITECTURAS

"arquitectura repostera"	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Capital de mongo</li> <li>. Ciudad submarina o de los hombres-peces</li> <li>. Ciudad de los hombres-halcones</li> <li>. Arboria</li> </ul>
"arquitectura grutesca"	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Coralia</li> <li>. Caverna de los gigantes peludos</li> <li>. Caverna de los hombres-lagartos</li> <li>. Caverna de los hombres selváticos</li> <li>. Caverna del monstruo de los hielos</li> </ul>
arquitectura de evocación romana: "El circo de la muerte"	
arquitectura de evocación medieval: "El reino de la magia"	
Arquitectura de evocación gótica: "Las heladas tierras de Frigia"	

#### NOTAS

- 1.- RAMIREZ, J.A. Medios de masas e Historia del Arte. Ed. Cátedra. Madrid, 1976, pág. 148.
- 2.- Para un estudio histórico del género: Como, J. Del gato Félix al gato Fritz. Histotia de los comics. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979, así como la bibliografía que sobre este tema aparece en este libro y en el citado anteriormente.
- 3.- Universidad de Málaga, Facultad de Filosofía y Letras, año 1980-1981.
- 4.- He trabajado sobre la siguiente edición: RAYMOND, A. Flash Gordon. Héroe del comic. Buru Lan Ediciones. San Sebastián, 1972, tomos 01, 02 y 1.
- 5.- Tal es el caso de la sociedad americana tras la crisis del capitalismo financiero de 1929, así como la sociedad alemana de posguerra (Revolución de Noviembre y República de Weimar).
- 6.- ARIZMENDI, M. El comic. Ed. Planeta y Ed. Nacional. Barcelona, 1975, pág. 96.
- 7.- COMO, J. Op. cit., pág. 110.
- 8.- Este efecto es el que comentaremos al analizar la función de anclaje realizada por la imagen, en concreto, mediante el enfoque. Observaremos a lo largo del viaje que la ciencia-ficción sólo sirve de pretexto para que Raymond ensaye (personajes, naves siderales, artefactos y máquinas futuristas, etc...) y demuestre su habilidad de dibujante, y para situar la figura tópica de su héroe. "Flash Gordon", por lo tanto se amolda a una convención gráfico-argumental que consiste en construir un protagonista dotado de unas cualidades estereotipadas (físicas y psicológicas) que le permiten realizar toda clase de hazañas heroicas.
- 9.- PEHNT, W. La arquitectura expresionista. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1975, pág. 50.
- 10.- Para un análisis más detenido me remito al apartado 4 de este artículo.
- 11.- Esto mismo sucedía en los diseños futuristas italianos, sobre todo en los de Sant'Elia y Chiattonne, y en la "Torre de Einstein" en Postdam de E. Mendelsohn, realizada entre 1917 y 1921.
- 12.- En estos diseños de Mendelsohn las formas siempre son onduladas con pilares verticales o inclinados, unificados bajo una cubierta curva, pares de pilones o superestructura en forma de portada. Como decía el propio Mendelsohn, la esencia de estos bocetos está en la uniformidad del perfil y la gradación de pares similares, además de su desarrollo simétrico a lo largo de un eje único. Otra característica es su pronunciada horizontalidad al dar mayor importancia a los elementos de carga que a los elementos verticales de sustentación.
- 13.- Aquí el trono de su rey, Kala, es un asiento esculpido sobre un macizo ídolo oriental cuya cabeza reproduce las facciones de estos curiosos hombres-verdes.
- 14.- El rey de los hombres-halcones, Vultán, fiel servidor de Ming, recibe a sus atrevidos visitantes sentado en un majestuoso trono cuyo respaldo tiene forma de abanico de plumas y posee unas terribles garras a sus pies. Esta utilización de elementos zoomórficos en las esculturas nos transporta a los reinos asirio y persa de la antigüedad, en los que éstas tenían la misión de unir lo terrenal con lo divino.
- 15.- Remito al apartado 5 de este artículo.
- 16.- RAYMOND, A. Flash... op. cit., tomo 1, pág. 41.

- 17.- RAYMOND, A. Flash... op. cit., tomo 02, pág. 7.
- 18.- El bunker tuvo un momento importante tras la primera guerra mundial, no ya como reconocimiento a la defensa que prestaba, sino por su forma en sí y por las posibilidades que este tipo de arquitecturas daría respecto a problemas como el aislamiento, ya térmico, ya sonoro.
- 19.- HENSEN, H. Das Erlebnis der Architektur. Colonia, 1920, pág. 99. Citado en PEHNT, W. Op. cit.
- 20.- Tales como la saturación del tráfico en esos diminutos espacios urbanos, como sucedía en América.
- 21.- Los grandes rascacielos americanos son un éxito especial de este período, ya que la mayoría de ellos fueron construídos después de la depresión: Edificio Barclay en Nueva York (1926) de Mackencie, Voohees y Gmelin; Edificio Chrysler en Nueva York (1930) de Van Alen; el Empire State Building (1929-1931) de Shreve, Hammon y Lamb; el Edificio Mac Grae-Hill (1929-1931) de Hood, Godley y Fouilhoux, y por último el Rockefeller Center (1931-1939) que articulaba el espacio de un nuevo orden disciplinado.
- 22.- Habría también que tener en cuenta la obra de Hugh Ferriss, The metropolis of tomorrow, publicada en 1929, donde da una panorámica del futuro que revela su obsesión por una arquitectura cristalina que resplandece a la luz. Este autor comparaba, según palabras de Pehnt, "la ordenanza neoyorkina con una matriz de pirámides y formas cónicas que el arquitecto debería ir rellenando con cada uno de sus proyectos". (En PEHNT, W. op. cit., pág. 162).
- 23.- Su obra es "el primer intento consciente -aunque imperfecto y limitado a los enunciados verbales- de trasladar al campo de la arquitectura el espíritu revolucionario que sopla en los medios de vanguardia". BENEVOLO, L. Historia de la Arquitectura Moderna. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1974, pág. 438.
- 24.- PEHNT, W. op. cit., págs. 170 y 173.
- 25.- Sobre Jerusalén, en "El libro de los cantares" y "Evangelio de San Juan".
- 26.- Quisiera resaltar la utilización de la columna transparente, que tiene antecedentes en la historia del arte. En concreto, entre 1566 y 1571, Giacomo Zanigidi, llamado Bertoiá, dibuja una fantástica arquitectura de cristal en la "Sala del Bacio" del Palazzo del Giardino en Parma, donde sus elementos de sostén son columnas cristalinas (sólo el fuste). Tomado de RAMIREZ, J.A. Cinco lecciones sobre Arquitectura y Utopía. Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Málaga. Málaga, 1981, pág. 20.
- 27.- PEHNT, W. op. cit., pág. 37.
- 28.- GUBERN, R. El lenguaje de los comics. Ed. Península. Barcelona, 1972, págs 105 y 107. Habría que remarcar que la vinculación de este medio narrativo con la "palabra" no es condición indispensable para la existencia del mismo, ya que la imagen, por sí sola, puede cumplir las funciones de narración y descripción, características de este género.
- 29.- RAMIREZ, J.A. op. cit., pág. 198. En esta definición, el relato se comprende como "... la representación de un acontecimiento o una serie de acontecimientos reales o ficticios" -según Gerard Genette- "... por medio de cualquier lenguaje o combinación de lenguajes", completa J.A. Ramírez, op. cit., pág. 198.
- 30.- El primer proceso "supone una instantánea ideal que reproduce una realidad y consagra convencionalmente un espacio de la escritura y un tiempo de lectura con independencia del devenir temporal de la ficción", y el segundo "tiene a hilar, cronológicamente, las detenciones miméticas; su función es verbal". En RAMIREZ, J.A. op. cit., pág. 200.

- 31.- Para ello sigo la sistematización utilizada en la obra anteriormente citada.
- 32.- RAMIREZ, J.A. op. cit., pág. 211.
- 33.- La motivación de estos valores semánticos no es exclusiva de este procedimiento, como ya analizaremos más adelante.
- 34.- RAMIREZ, J.A. op. cit., pág. 211.
- 35.- GUBERN, R. op. cit., pág. 133.
- 36.- GUBERN, R. op. cit., pág. 89.
- 37.- GUBERN, R. op. cit., pág. 83.
- 38.- GUBERN, R. op. cit., pág. 89.
- 39.- En 1910, Frank Lloyd Wright asiste a la Exposición de Berlín; en 1924, Mendelsohn viaja a Norteamérica,...
- 40.- Por ejemplo, la participación de "Gropius y Meyer con un espléndido organismo en acero, vidrio y cerámica, y Max Taut, con una torre de vidrio" (BENEVOLO, L. op. cit., pág. 516) en el primer concurso de resonancia mundial, organizado en 1922 por el diario "Chicago Tribune" para su nueva sede, dotado con un premio de un millón de dólares.
- 41.- Me refiero, en concreto, a la arquitectura expresionista visionario-utópica que se desarrolla en Berlín entre 1918-1922, íntimamente ligada al proceso histórico de aquellos años. Perdida la guerra, la historia alemana registra la Revolución de Noviembre y la instauración de la República de Weimar. En este marco, la arquitectura expresionista se caracteriza por el visionarismo y el vanguardismo, origen de proyectos utópicos que no se materializan. He consultado: MARCHAN FIZ, S. "Arquitectura visionario-utópica en Berlín, 1918-1922". Revista de arte. Goya. Julio-Agosto, 1973, págs 16-23.
- 42.- GUBERN, R. Historia del cine. Ed. Lumen. Barcelona, 1974, vol. I, pág. 196.
- 43.- GUBERN, R. Historia... op. cit., pág. 195.
- 44.- PEHNT, W. op. cit., pág. 98.
- 45.- GUBERN, R. Historia ... op. cit., pág. 220.
- 46.- GUBERN, R. Historia ... op. cit., pág. 204.
- 47.- PEHNT, W. op. cit., pág. 167.

## ILUSTRACIONES

- 1.- Vista aérea de Mongo-capital. En RAYMOND, A. Flash Gordon. Héroes del comic. Buru Lan Ediciones. San Sebastián, 1972, tomo 01, pág. 4.
- 2.- Entrada principal del palacio de Ming. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 01, pág. 31.
- 3.- Edificios de Mongo. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 01, pág. 192.
- 4.- Hangar del príncipe Barin. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 01, pág. 194.
- 5.- Tumba de la familia imperial de Ming. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 02, pág. 167.
- 6.- Desfile militar en la capital de Mongo. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 02, pág. 130.
- 7.- Ciudad submarina. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 01, pág. 18.
- 8.- Visita exterior de la ciudad de los hombres-halcones. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 01, pág. 74.
- 9.- Rampas aéreas en la ciudad de los hombres-halcones. En RAYMOND, A. Op. cit. tomo 01, pág. 62.
- 10.- Ciudad de los hombres-halcones. Torre vigía. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 01, pág. 52.
- 11.- Capital de Mongo. Sistema de tráfico elevado. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 02, pág. 122.
- 12.- Arboaria vista desde la autopista. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 1, pág. 10.
- 13.- Elevador construido con lianas en Arboaria. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 02 pág. 79.
- 14.- Palacio de Frigia. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 1, pág. 107.
- 15.- Circo de la muerte. Interior. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 01, pág. 94.
- 16.- Castillo de Azura en el reino de la magia. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 01, pág. 149.
- 17.- Coralia. Vista exterior. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 02, pág. 7.
- 18.- Ciudad de los hombres-halcones. Gineceo del palacio del Rey Vultán. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 01, pág. 51.
- 19.- Reino de los hielos. Cámara submarina. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 1, pág. 103.
- 20.- Caverna de los gigantes peludos. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 1, pág. 63.
- 21.- Capital de Mongo. Cámara de ejecución pública. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 02, pág. 136.
- 22.- Capital de Mongo. Columna que sostiene una pista de tráfico. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 01, pág. 193.
- 23.- Alrededores de la capital de Mongo. Observatorio de la patrulla de la muerte en el campo de concentración de Ming. En RAYMOND, A. Op. cit., tomo 1, pág. 187.

- 24.- Bruno Taut. Pabellón del vidrio en la Exposición Werkbund, Colonia, 1914. Alzado.
- 25.- Hans Scharoun. Musikhalle, 1920. Acuarela, Col. Scharoun, Berlín.
- 26.- Wassili Luckhardt. "Cristal sobre una esfera", ca. Proyecto de un edificio religioso. (2a. versión). Lápiz cera. Vista. Col. Wassili Luckhardt, Berlín.
- 27.- Wenzel August Hablik. Fantasía. De Rufzum Bauen, Berlín, 1920.
- 28.- Erich Mendelsohn. "Proyectos y dibujos para estaciones", 1915.
- 29.- Erich Mendelsohn. "Fábrica de óptica". 1917.
- 30.- Carl Krayl. Formas, de Stadtbaukunst aletr und neuer Zeit. Fruhlicht, I, num. 2, 1920.
- 31.- Hugh Ferriss. Proyecto de rascacielos basado en las ordenanzas zonales de Nueva York, anterior a 1926. Análisis del edificio en términos de patios de luz.
- 32.- Una visión del New York del futuro. Tomada de Ruuland Europa América. Erich Mendelsohn, Berlín, 1929.
- 33.- A. Sant'Elia. Edificio escalonado, 1914. Tinta y lápices de colores. Villa Comunale dell'Olmo, Como.
- 34.- Erich Mendelsohn. Torre de Einstein. Postdan, 1917-1921. Vista general.



1



¡¡HEMOS  
TRAICIONADOS!  
DOS ACORAZADOS!

2



LOS PACÍFICOS  
DANOS SALUDEN EN EL  
EMPERADOR MIENTRAS  
EL VEHICULO CORRE  
POR LAS CA-  
LLES...

3

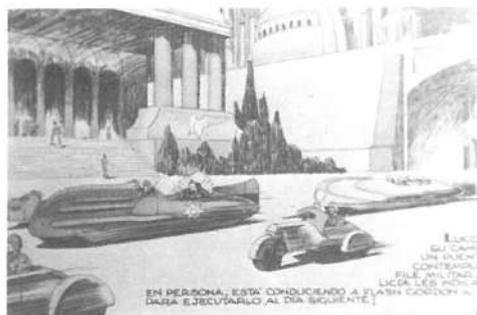


... EN LA GRAN PROPRIEDAD  
DEL INGENIERO BARRIN DONDE DE  
LA ESTA LA NAVE COHETE DE ZARKOV...  
ESTE TRUQUE UN BOTÓN  
Y LOS ARMADILLOS  
SUERTAS DE  
MUNDANMEN-  
TOS LA NAVE  
DE DESTINO  
A TRASE...

4



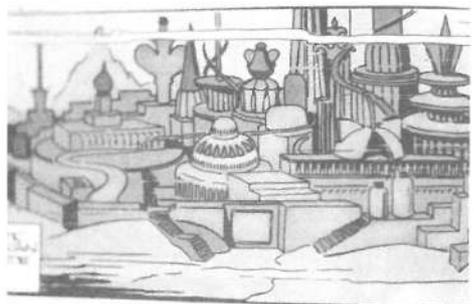
5



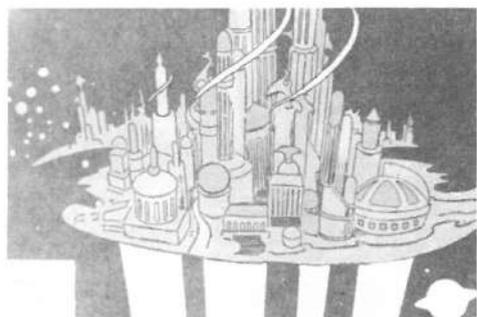
EL CO  
SA UNO  
CONTINUA  
SILE ANTI  
LUGA LES INDI  
EN PERSONA, ESTÁ CONDUciendo A ELASH GORDON  
DAVA EJECUTARLO AL DIA SIGUIENTE

6

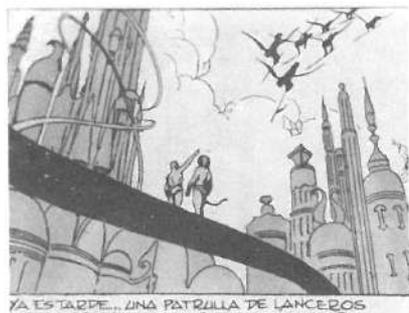
ESPECIAMENTE V EN GRUPOS, LOS POCOS SUPERVIVIENTES DE ESA...



7



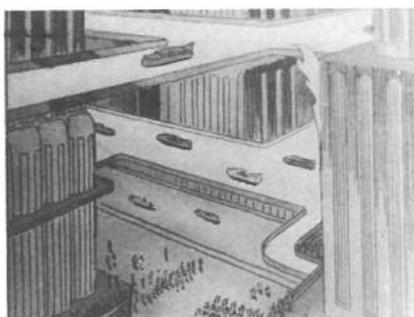
8



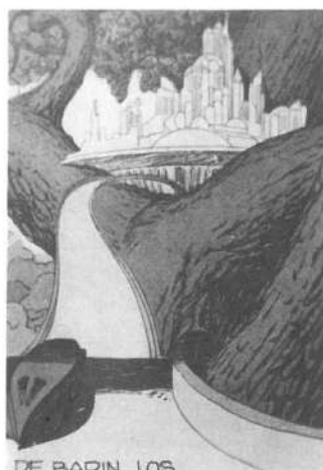
9



10



11



12



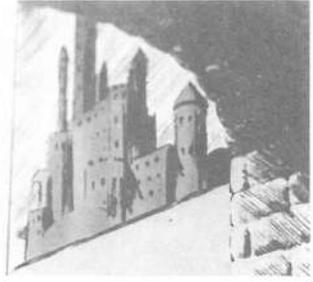
14



13



15



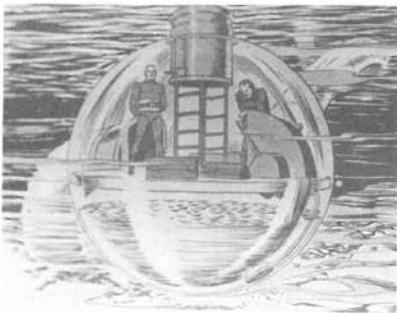
16



18



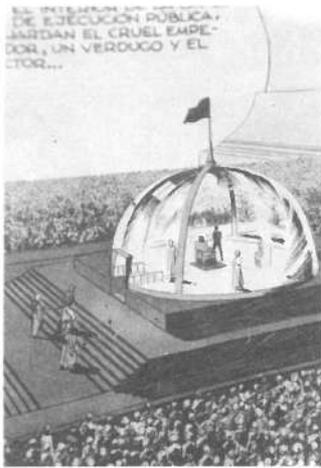
17



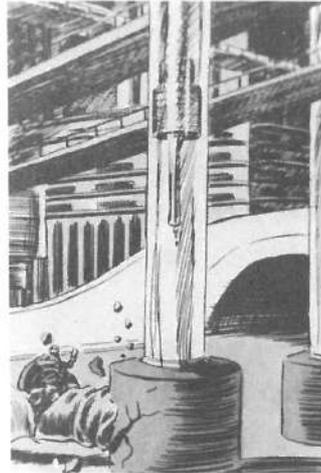
19



20



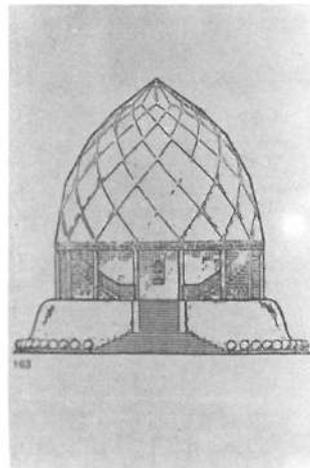
21



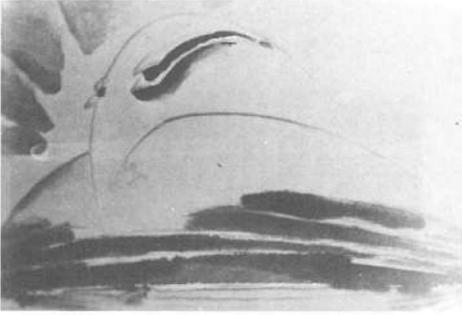
22



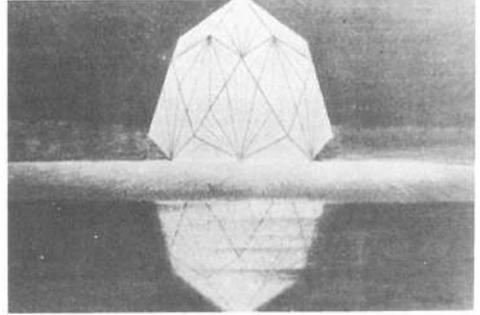
23



24



25



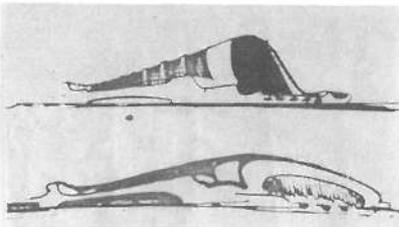
26



27



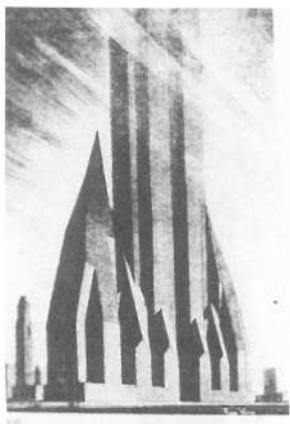
29



28



30



31



32



33



34