

LA ARQUITECTURA DE FLASH GORDON

Aspectos gráficos de la arquitectura de un cómic

Pérez Carda, Teófilo

Departamento de Expresión Gráfica y Cartografía

Universidad de Alicante

"... el cómic nos permite ver la historia desde ángulos diferentes a los ofrecidos por el texto escrito. Gracias a su antiacademicismo, el soporte cómic desenclaustra de alguna manera la información que nos ofrece. No en vano la regla de oro del cómic es la de ser entretenido."

GREGORI LURI (3), 1999, 34.



Con este espíritu y desde los aspectos gráficos de un cómic concreto, la serie de Flash Gordon del dibujante Alex Raymond, vamos a pretender analizar el inconsciente colectivo de una cultura, la norteamericana, sobre la arquitectura y la concepción de la Ciudad del Futuro y su relación con la que era su arquitectura y ciudad contemporánea, cuyo reflejo en dicho medio trataremos de ver, y cuyo origen real, académico y culto vamos ahora a rastrear a través de diferentes fuentes, que nos permitan ver las concomitancias que pueda haber.

Como resultado se pretende clarificar cómo el subconsciente culto de la idea de la ciudad americana trasciende desde unas simples viñetas a una masa media de lectores americanos en casi toda su evolución y variedad: desde la "City Beautiful" de Burham hasta el esquema dominante de la Nueva York de Hugh Ferriss, epílogo para la irrupción europea del prisma puro de Gropius y Mies Van Der Rohe.

1. El Cómic: concepto

Brevemente y señalándolo como medio de comunicación de masas de neto carácter norteamericano podemos definir al cómic como estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética.

Además, una estructura narrativa puede formarse mediante una concatenación de palabras, lenguaje oral o

escrito, o de gestos, lenguaje de sordomudos. En el caso del cómic, son pictogramas los elementos o células que componen la estructura narrativa, mencionada antes.

2. La serie de Flash Gordon

La idea de Flash Gordon surge a partir de una propuesta del dibujante Alex Raymond al King Features Syndicate. Basado en los pulps, series de revistas o libros por fascículos periódicos, de consumo inmediato y bajísimo precio, que toman su nombre de la baja calidad del papel con el que se imprimen; partiría de la novela de cierto éxito *When Worlds Collide* ("Cuando los mundos chocan"), de Philip Wylie y Edwin Balmer, publicada en 1932, convenientemente reconducida por el Syndicate.

La rápida aceptación de la propuesta se origina en la competencia que el King pretende hacer a un personaje del cómic de una agencia rival: Buck Rogers.

Nos encontramos pues, en plena década de los años treinta, donde el ideal de escape no es precisamente la aventura científica sino la evasión a mundos y países idealizados, exóticos y llenos de tópicos y prejuicios de todo tipo; perfectamente reflejado en las películas contemporáneas como "El ladrón de Bagdad" entre otras. La caracterización de los personajes es sencilla: el Héroe, Flash Gordon, licenciado universitario y reconocido atleta; la Bella, Dale Arden, de quien sólo conocemos su belleza y devoto amor por Flash; y el Genio, Hans Zarkov, persona cuyo nombre de raíz eslava le proporciona más presencia y exotismo y cuyo único interés es la ciencia y su aplicación para auxiliar al héroe.

A partir de aquí veremos a un Flash Gordon erigido en adalid de las libertades y de los diferentes pueblos de Mongo, en perpetua lucha contra Ming el Cruel como exponente máximo de una dictadura despótica y militar, que representaba todo lo ideológicamente detestable de su público americano. Interpretaciones posteriores intentaron relacionar con sucesos contemporáneos: nazismo y Segunda Guerra Mundial.

3. Aspectos gráficos de la arquitectura en el CÓMIC

En el breve espacio de este artículo vamos a valorar la presencia de la arquitectura en la vida cotidiana, a través de los medios de comunicación de masas y averiguar cómo es tratada desde el periodismo en la imagen de uno de sus productos más característicos y florecientes en su época: el producto gráfico o cómic. Se trata de indagar

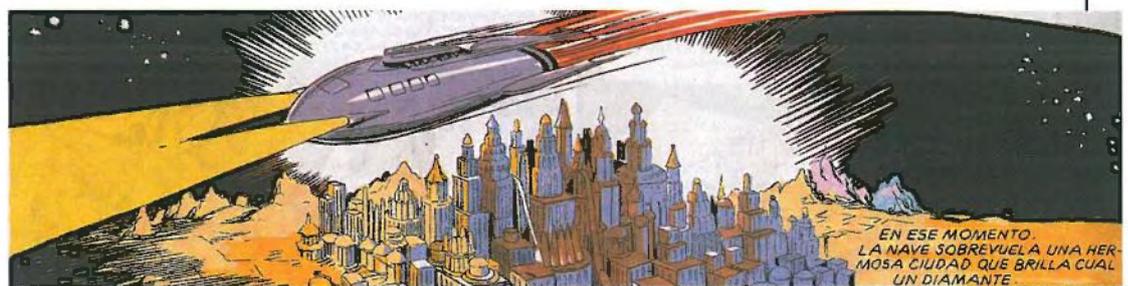
como producto gráfico ¿Qué mensaje aporta a la cultura? ¿Es un medio difusor de cultura? ¿De qué cultura?, determinar, de forma definitiva, el papel ocupado por la arquitectura en el Cómic: protagonismo o mero decorado. Apoyándonos desde sus paralelismos con el cine y situar a qué estilo arquitectónico se adscribe.

En este sentido cómic y cine nacen prácticamente juntos, presentando en un principio caminos paralelos, así como técnicas y recursos. De ahí que la arquitectura en el Cómic se base en una concepción análoga a la del cine, la de considerarla como escenografía en dos vertientes: como mero fondo que apoye al argumento o como auténtica protagonista, en ocasiones, en torno a la cual gire la acción o participe, al menos, como estática actriz secundaria. La arquitectura no se entiende como un fin, sino como un medio: puro maquillaje, pura cosmética, y por ello usada a veces de forma composicionalmente efectista, pero estilísticamente arbitraria.

Qué decir, a ese respecto, que lo que buscaba el autor de cómics era más desarrollar la acción, así como el estudio del lenguaje de la comunicación visual y del encuadre compositivo, que el desarrollar un estilo arquitectónico propio o investigador. Cabe recordar que a ello también colaboraba el ambiente ecléctico estilístico-arquitectónico que prevalecía en la cultura norteamericana, que no llegaba a asumir a sus arquitectos contemporáneos de tendencias más desarrolladas, y en ese sentido, el eclecticismo americano en Wright. En ambos medios, y en concreto en los cómics, vemos

una caterva de estilos diversos, a veces chocantes e incluso contradictorios entre sí, en la yuxtaposición viñeta con viñeta y dentro de una misma viñeta, pudiendo haber sido un catálogo excepcional, sino fuera por la tendencia al tópico, al arquetipo, a fundir todas las tendencias de un mismo estilo, proporcionando un producto estereotipado, cuyos rasgos tópicos fueran fácilmente asimilables por el lector, del cual ya hablan su nivel cultural y adquisitivo y sus intereses personales; es la verdadera razón de génesis tanto del cómic como del cine. En resumen, eclecticismo a dos niveles: por una parte uso indiscriminado de estilos y, por la otra, mezcla y fusión en rasgos generales más tópicos, a partir de las diferentes variantes conocidas de un mismo estilo.

En ese sentido actuaron en una bipolaridad: por un lado



ayudaron a enriquecer el panorama cultural arquitectónico de la gente ordinaria y, por el otro, lo empobrecieron en cuanto a rigor por la tendencia a fundir los estilos afines, creando unas categorías arquitectónicas generalistas y poco sensibles con su realidad histórica. Su función es primordialmente dramática, la arquitectura como actriz y no expresiva, salvo quizá en muy contadas ocasiones, y por ello se codifican a partir de la tradición estilística y la caracterización emotiva de los géneros establecidos.

Ya centrándonos en los aspectos gráficos de la arquitectura de Flash Gordon y más concretamente en su representación de la Ciudad, cabe señalar cómo, ya desde un principio, las ciudades van a aparecer visualizadas como un verdadero Manhattan en el que prevalece el rascacielos como modelo único de edificio, sin existir otro alternativo. La ciudad surge como un extraño aglomerado de rascacielos organizados, desde un centro más alto a una periferia más baja, tal como se aprecia en la lámina 1: no existen elementos suburbanos que indiquen cómo la ciudad se apodera del paisaje ni en qué consiste su transición a éste, ya que el límite entre ambos es abrupto y rocoso. No existe, en suma, un modelo viario ni urbanístico, organizador o configurador de la ciudad.

El autor no entra en el debate de la ciudad sólo se limita a esbozar la arquitectura urbana a través de sus edificios. Comenzará con volúmenes prismáticos y ciertos remates cupulados, en ocasiones de formas absurdas,

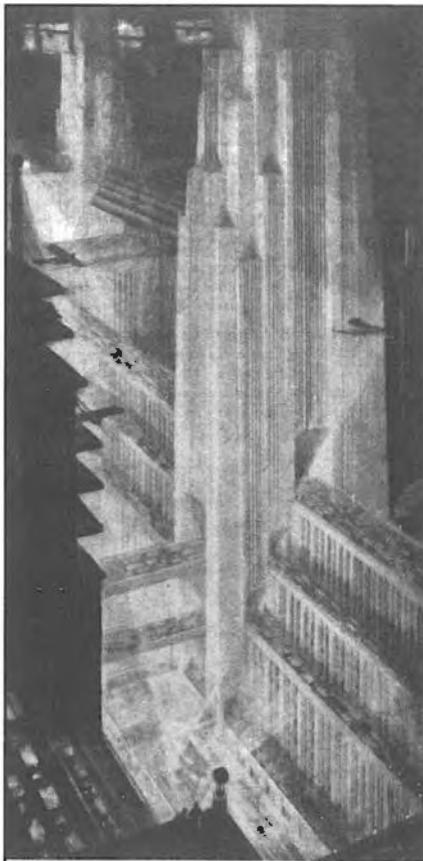


para ir derivando con posterioridad a una arquitectura de rasgos y remates más racionalista y verosímiles, en una operación modernizadora de estilos. Los rascacielos parecen sacados de edificios de principios de siglo de Chicago o Manhattan, con unos rasgos que les proporcionarán el toque exótico requerido por sus lectores, que supone una evolución a modelos más irreales, dentro ya del art decó y evolucionando al estilo aerodinámico, que será el característico más adelante.

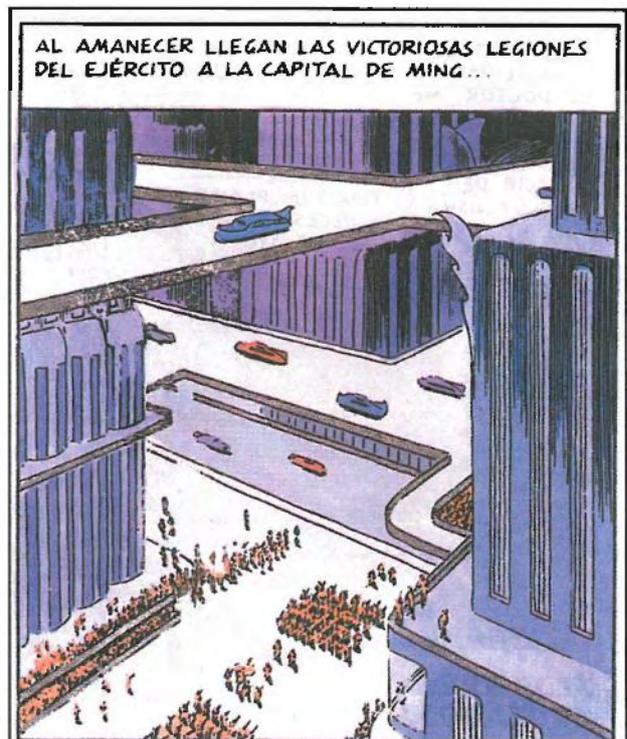
Por ello recurre a la suma de volúmenes, no la analiza, no se plantea el problema del tratamiento del borde de la ciudad con su entorno, ni del límite del edificio con la calle. Recurre a las formas primigenias que tiene todo el mundo en mente, la del vacío o la de unos límites abruptos, sin buscar transiciones. En un segundo término ocasional, parece recurrir también a la disposición urbana del edificio manzana en retícula, como se insinúa en la lámina 1. Por ello los bordes se plasman como murallas o elementos naturales que siempre rodean las ciudades; y así será tanto si son ciudades terrestres, submarinas o incluso aéreas, es decir, con independencia del medio que las rodea y caracteriza y sea cuál sea su naturaleza particularizadora. Para terminar en un borde ameboideo como sublimación final. Sin embargo, el autor toma el rascacielos como constante elemento fundamental de la ciudad, que nace por la adición de ellos; la edificación en altura supone un

alarde tecnológico, por tanto, el progreso, y esa es, en base al valor connotativo que su cultura contemporánea le da, la razón de su elección y uso como personaje urbano principal. No obstante, las causas que provocan la implantación de los rascacielos en lugares como Manhattan y Chicago, tales como la escasez de suelo en un determinado punto urbano central o neurálgico o, en el caso particular de Manhattan, con un crecimiento limitado a una isla por unos límites físicos determinados, y la especulación debida a la capitalización comercial del suelo, no parecen existir en estas ciudades fantásticas. Por tanto, el rascacielos sólo es un mero símbolo de progreso tecnológico y sobre todo, de poder.

Junto con el rascacielos se tomarán otros rasgos como aspecto exótico estereotipado, achacable a su concepción contemporánea de lo que va a pretender representar la Moderna Ciudad del Futuro, como son las circulaciones por autopistas aéreas y a diferentes niveles organizando el tráfico como ideas con toda probabilidad prestadas de películas tan arquetípicas como la película "Metrópolis" de Fritz Lang, de 1926. Recursos que muestran tal nivel de falta de reflexión se lleva de una manera tan superficial que, el autor del cómic, establece en la ciudad una mezcla casi barroca de estilos, con formas imposibles que incluso hacen difícil el distinguir entre naves cohete y los mismos edificios, al hacerlos tan semejantes que llegan a fusionarse.



La ciudad de
Hugh Ferriss



AL AMANECER LLEGAN LAS VICTORIOSAS LEGIONES
DEL EJÉRCITO A LA CAPITAL DE MING...

La ciudad de
Alex Raymond

Desde estos inicios en los que las ciudades son en realidad verdaderas tartas de difícil digestión, en las que cada estilo representa un sabor y es de una crema diferente se va a evolucionar, poco a poco, a su uniformización, ganando en homogeneidad y coherencia hacia formas con curvas más suaves y esbeltas, llagándose a olvidar de los antaño volúmenes prismáticos y de las siempre molestas e incomprensibles autopistas aéreas para incorporarse a hacia un estilo a mitad camino entre lo aerodinámico y lo art decó: un estilo de consumo, que entronca con la naturaleza comercial misma del cómic y la idea popular de la Moderna Ciudad del Mañana.

Así pues, molestas cuestiones tales como ¿Para qué sirven unas pasarelas en una ciudad cuyos moradores son hombres voladores? Son resueltas mediante caracterizaciones de edificios dentro del marco general del estilo aerodinámico y a nivel particular tomando prestados a nivel edilicio elementos anecdóticos, de gran impacto, imágenes sugeridas ya por las ilustraciones del arquitecto futurista italiano Antonio Sant'Elia en los años veinte, y el gran ilustrador de la moderna ciudad americana Hugh Ferriss

En su evolución, como línea estilística oficial, se asume el denominado estilo aerodinámico o stream line, que se convierte en un arquetipo. Así, dentro de la idea de



Metrópolis

un futuro maquinista, las máquinas proporcionan una imaginaria particular, adaptada a la línea estilizada que sugiere el movimiento del estilo aerodinámico, cuya simple imitación tiene el sentido fetichista de poseer la modernidad, vía paralela por la cual, también, caminaba el Movimiento Moderno. A este respecto, conviene recordar que el mito de la máquina y de la tecnología industrial fue obsesivo y tema de especial inspiración, tanto para las vanguardias europeas de principio de siglo como, particularmente, en la escuela alemana de diseño y arquitectura de la Bauhaus.

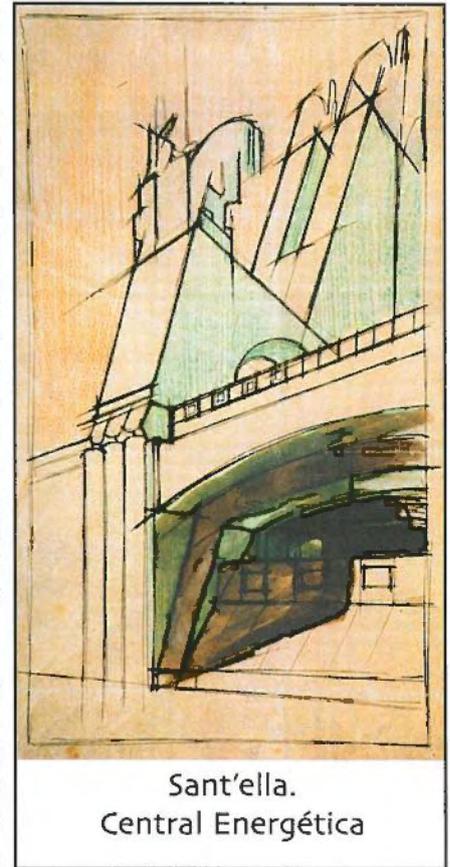
En contraposición, y volviendo la mirada

hacia el público y la cultura popular, el autor recurrirá a estilos historicistas, convenientemente simplificados y vulgarizados a la dimensión de un público general y amplio, para crear ciertos ambientes, en aventuras concretas, que sugieran lugares exóticos y alejados de la cultura americana, pero en todo caso extrañamente reconocibles y evocadores.

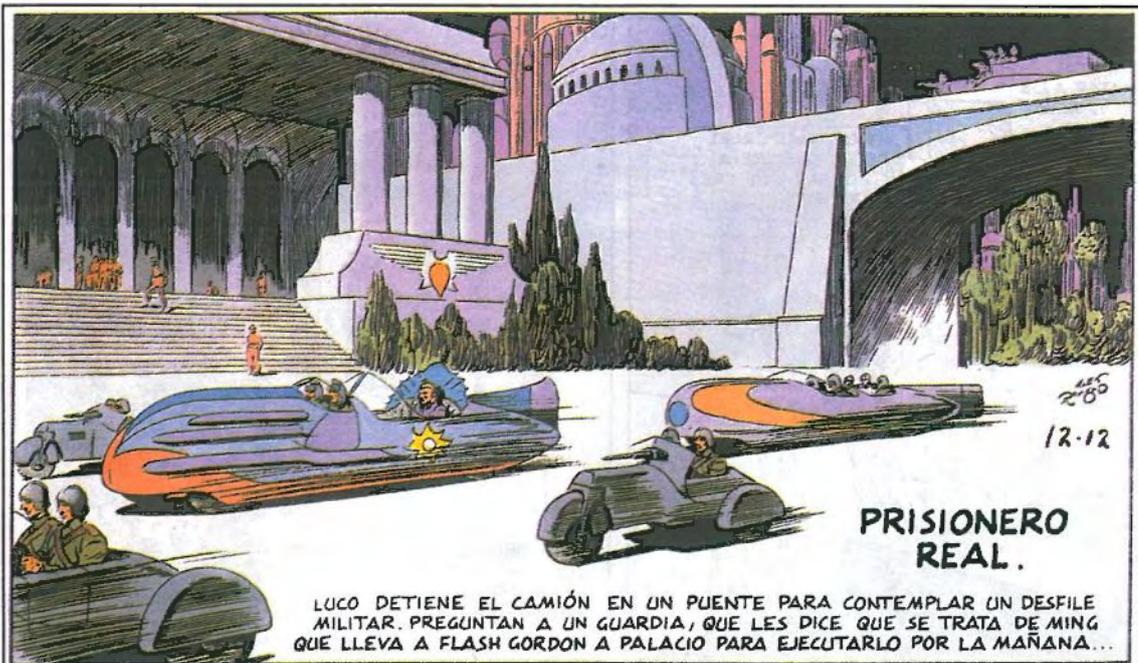
Al final, el prototipo de ciudad que prevalecerá a lo largo de la serie es el ejemplarizado en la pequeña lámina 7: el de una ciudad centrípeta, donde los edificios se ordenan de mayor a menor altura desde un centro a una periferia, apelotonándose unos con otros sin establecerse separación viaria, ni estructura urbana definida, más allá de la sugerida por un centro subyugador. Es la ciudad reducida a la city anglosajona, la del poder burocrático, sin saberse muy bien dónde vive su población, dónde disfruta o dónde muere. Presenta una frontera con su entorno, neta y sin resolver en la mayoría de las ocasiones, si no es con una muralla o con el mencionado, ecléctico y poco satisfactorio, contorno ameboideo, que funciona más como elemento de marco.

Tras este breve análisis estilístico, se puede establecer ya un modelo de ciudad, que va a ser en suma, el correspondiente a la ciudad de Mingo, como aplicable a toda ciudad por excelencia. A este modelo se llega partiendo de ensayos previos, como son los casos de la Ciudad Estratosférica de los Hombres Halcón ya vista, o el de Coralía, la Ciudad Sumergida.

Se llega en ocasiones a la estilización máxima, aerodinámica, donde edificios y cohetes se confunden, o con soluciones sorprendentemente modernas, planteando cuestiones como: la relación entre la forma del edificio y la de la máquina, como expresión de la ciudad verdaderamente moderna: la Moderna Ciudad del Futuro, la representación de sistemas viarios definidos a diferentes niveles, la presencia de grandes edificios de escala suprahumana, con indicación expresa del carácter alienante de la Moderna Ciudad del Futuro, en contacto con la preocupación expresada en películas



Sant'ella.
Central Energética



Una calle de Mingo según Alex Raymond

como "Metrópolis" de Fritz Lang y "El Mundo del Mañana" de William Kameron Menzies, y la siempre irresoluta relación con el medio ambiente, que se resume en el corte brusco, sin solución de continuidad o diálogo.

Por tanto, de Mingo, su origen o causa del nacimiento como ciudad se desconoce, más allá de poderlo presumir en el egocentrismo de su tiránico emperador, que le da nombre. No se sabe cuál era el modelo anterior o si es fruto de una evolución y desde dónde evolucionó, en ese caso. Sólo conocemos que es la ciudad más importante y avanzada, que su arquitectura se utiliza como medio de opresión o dominio de la ciudadanía, y por ello, quizás nazca o guarde cierta relación con las imágenes de ciudades y megalómanos proyectos de la época fascista, alemana e italiana, por ser éstos su contemporaneidad. El autor establece, de modo casi inconsciente, paralelismos con el momento histórico que vive, paralelismos que traslada a la arquitectura y al urbanismo convenientemente simplificados y sin duda, al servicio revalorizador y acentuador del protagonismo del Héroe, con marcada caracterización propagandista del libertador americano, con lo que se aprecia las siguientes características: el Dictador Fascista, como al Emperador Ming: no sólo el nombre resulta oriental, incluso sus rasgos lo son. Personifica al terror amarillo, tan popular en la prensa y las novelas de principios del siglo XX; la Ciudad de Mingo, frente a los-Proyectos para Berlín: con la utilización de escala no gigante, sino aún mayor, suprahumana, en busca de subyugar, de empequeñecer al hombre como individuo frente al poder social. El Hombre es una pequeña pieza de un gran engranaje; la imagen de Tecnología, progreso y modernidad: era la imagen seduc-

tora de estos regímenes. Eran países que habían sufrido una profunda regeneración y que tras una Gran Guerra, seguida de una profunda depresión, surgían de sus cenizas. Era el caso de una Alemania, en la que sus líderes políticos eran elogiados por sus homólogos europeos y estadounidenses, en una primera etapa, hasta que se convirtieron en una amenaza por su ansias expansionistas a nivel ideológico y físico. Es por tanto el caso de Ming, un dictador enfebrecido con el ansia de dominio sobre Mongo, su planeta. Y, por último, el individualismo, que motiva la oposición al absolutismo tiránico de aquél: éste no es más que Flash Gordon, héroe típicamente americano atlético y deportista, portador de sus principales valores raciales, culturales e incluso políticos. Viene a ser la proyección subconsciente cultural del papel deseado para unos E.E.U.U. activamente intervencionistas en su entorno próximo, aunque todo esto ya sea materia de otra índole.

Es la propuesta raymondiana de la Moderna Ciudad del Futuro, directamente vertida de su contexto cotidiano, de su época, cuyo rasgo más distintivo con unos rasgos fijos tales como el uso del estilo aerodinámico estilizado, la presencia siempre apelotonada y sin orden de unos edificios cuya materialización se realiza acudiendo a un único tipo de rascacielo: verticalísimo con apoyo de huecos, molduras verticales y remates, siempre siguiendo la estética de la nave cohete.

En suma, toda una imagen de consumo sin más estudios o complicación, pero sin duda, de una gran magnificencia e impacto visual.

Así pues, la Moderna Ciudad del Futuro propuesta se convierte en telón de fondo,



4. Conclusión

Por fin, llegados aquí, ya sólo queda concluir señalando de forma definitiva cómo el cómic de Flash Gordon ha sido perfecto receptor de unas ideas, entre las que cabe citar la que nos ha interesado: la de la arquitectura de la Ciudad Americana que, además, a lo largo de su trama ha ido evolucionando en los aspectos tan básicos como su organización y morfología, en relación directa con la tipología del rascacielo americano.

Es decir, como medio de comunicación ha permitido que ciertas ideas, procedentes de un estamento culto, hayan podido trascender desde unas simples viñetas al subconsciente del lector medio americano, e incluso ir más allá de su entorno geográfico. Y ello, en casi toda su evolución y variedad, desde la City Beautiful de Burnham hasta el esquema dominante de la Nueva York de Hugh Ferriss, para acabar incluso, asumiendo ideas de un nuevo diseño de modernidad y, quizás, ligeramente europeizante donde la línea vertical del rascacielos aterrazado y estiloso deja paso a la horizontal de planos abstractos superpuestos en formas ya curvas, ya prismática, pero siempre puras, para influencias posteriores.

Y para concluir, se puede decir que, analizando las imágenes de un cómic que es representativo de una época, hasta el punto de atravesar un océano y conocerlo en su lejana Europa, hemos podido ver:

– Cómo ha ido evolucionando, en una cierta época y un cierto periodo de tiempo, la ciudad americana en los aspectos tan básicos como su organización, su morfología y su relación con una tipología tan americana como es la del rascacielos.

– Cómo el subconsciente culto, de la idea de ciudad americana, ha trascendido desde unas simples viñetas a la masa media de lectores americanos, e incluso por extensión europeos, en casi toda su evolución y variedad, para acabar en un nuevo diseño ligeramente europeizante, por el que el grafismo vertical del rascacielos aterrazados y estiloso deja paso a la horizontal superpuesta del rascacielos prismático y puro.

5. Bibliografía y Créditos

Lamina 1, 3, 6 y 7: Copyright de 1988 de Ediciones B S.A. Grupo Z y King Features Syndicate Inc.

Lámina 2: Fritz Lang, Película "Metrópolis", 1926.

Lámina 4: Hugh Ferriss.

Lámina 5: Antonio Sant'Elia

1. CAMEL, Luciano; LONGATTI, Alberto. Antonio Sant'Elia. The Complete Works. Rizzoli New York. 1988. pp. 312.

2. FERRIS, Hugh, The Metrópolis of Tomorrow. Ives Washburn, Publisher. Published by Princeton Architectural Press. New York .1929, Reedición de 1988. pp.199.

3. GREGORI LURI, M; SEGALÉS, Antonia. "El Cómic histórico" en Cuadernos de Pedagogía número 199 de enero. Madrid. 1992. Páginas 32 a 35 incluidas.

4. RAYMOND, Alex. "Flash Gordon" en Colección Edición Histórica de Flash Gordon,. Ediciones B. Tebeos S.A. Grupo Z. Reedición. Barcelona. 1988. Números 1 al 18 inclusive, cada ejemplar 32 páginas.