

# FLASH GORDON: DE LOS SERIALES DE LOS AÑOS 30 A LAS ACTUALES SAGAS DE CIENCIA FICCIÓN

Tomás Martín Hernández

## RESUMEN

El actual auge de la relación entre cómic y cine es resultado de un proceso histórico que se inicia con personajes como Flash Gordon. Para recordarlo, comenzaremos refiriéndonos a los años 30 del siglo xx, década en la que Flash Gordon ve la luz; y dentro de este periodo, en los mundos de la literatura, el cine y el cómic de ciencia ficción. Esbozaremos aquí el perfil de uno de los más influyentes héroes de papel de todos los tiempos. A continuación pasaremos a recordar su posterior traslado a los medios audiovisuales y a otros soportes. Todo ello dentro del proceso que se origina en los seriales y culmina en las actuales sagas cinematográficas. Finalmente, analizaremos su legado e influencia definitiva, sobre todo, en algunos de los universos creados por la ciencia ficción.

PALABRAS CLAVE: Flash Gordon, ciencia ficción, *space opera*, superhéroe, serial, saga.

## ABSTRACT

«Flash Gordon: From Serial Films Of The Thirties To Nowadays Sci-Fi Cycles». The current surge of the relationship between comics and movies is a result of a historical process that begins with characters such as Flash Gordon. We will start referring to the 1930s, a decade in which Flash Gordon appears; and within this period in the worlds of literature, movies and science fiction comics. Here we will outline the profile of one of the most influential paper heroes of all times. Then we will remember its later transfer to the audiovisual means and the other supports. All within the process that originates in the serials and culminates in the current cinematographic sagas. Finally, we will analyze its legacy and definitive influence, above all, in some of the universe created by science fiction.

KEY WORDS: Flash Gordon, science fiction, space opera, superhero, serial, saga.

## 1. INTRODUCCIÓN

La relación entre el cómic y el cine pasa en la actualidad por uno de sus más importantes momentos. Ello se ha debido, principalmente, a los desarrollos tecnológicos que han posibilitado trasladar a la pantallas todas las exigencias gráficas de la viñetas. Ejemplos de este auge serían la adaptación de *Tin-Tin* de Steven Spielberg y Peter Jackson, la trilogía de *Batman* de Christopher Nolan o la proliferación de



títulos provenientes de *Marvel Cómics*. Sin embargo, esta conexión es ante todo resultado de un complejo proceso histórico. En este han intervenido elementos estéticos y narrativos que han sido reflejados en los múltiples personajes y sus desarrollos. Muchos de ellos se han convertido en auténticos iconos, mientras que de otros se hace necesario recordar su enorme importancia histórica. De esta forma, en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona de 2009 se podía visitar una exposición sobre Flash Gordon. La exposición era uno de los actos que conmemoraba el 75 cumpleaños de uno de los personajes que han vertebrado, entre otras cuestiones, el género de la ciencia ficción. Realizar un recorrido por el origen, el semblante y el legado de Flash Gordon es el propósito de las siguientes palabras.

## 2. AÑOS 30: ORÍGENES DEL HÉROE

### 2.1. LITERATURA, CINE Y CÓMIC DE CIENCIA FICCIÓN

Durante los años treinta, las naves espaciales que transportaban a los intrépidos protagonistas de ficción para correr peligrosas y excitantes aventuras en mil mundos diferentes eran de propulsión atómica. El átomo estaba de moda, y el inmenso poder contenido en el mismo parecía ser capaz de impulsar a la humanidad a una edad de oro en la que nuestros límites solo se verían contenidos por nuestra imaginación. La ciencia ficción había pasado de Julio Verne a Flash Gordon.

Con estas palabras, recogidas en la página web de Fran Kapilla, se podría comenzar a caracterizar la ciencia ficción de los años 30. Tanto los diferentes elementos estéticos como los autores, medios y personajes de este periodo constituyen el escenario en el que situar al personaje que nos ocupa.

Lo primero que habría que recordar, siguiendo a Kapilla, es el hecho de cómo la ficción, en cualquiera de sus medios y estilos, se sirve de la época en la que surge. De momento baste señalar que, en este periodo, las aplicaciones y posibilidades de la ciencia son contempladas con total optimismo. Estamos en la década anterior a la de la 2ª Guerra Mundial, en la que esta valoración cambiará completamente. Todavía en el primer tercio del siglo xx la influencia de Julio Verne y su optimismo con respecto a la ciencia se dejan notar. Atrás parecen quedar las obras de Mary Shelley o H.G. Wells, los otros dos grandes del siglo xix en ciencia ficción, que defendieron perspectivas mucho más críticas hacia la ciencia.

Aunque el punto de vista de estos dos autores citados se retomará con posterioridad, la literatura de ciencia ficción de los años 30 no anda precisamente escasa de posturas problemáticas. Recordemos que en la década anterior, en 1926, Hugo Gernsback había fundado la revista *Amazing Stories*, decana de la ciencia ficción. La época de los 30 comienza cuando en 1931 el checo Karel Capek escribe su famosa obra teatral *R.U.R.* En esta se parte de la idea de *esclavo* para trasladarla al concepto de *robot*, como réplica mecánica del ser humano. Por su parte, Aldous Huxley, un año más tarde, en su ampliamente reconocida *Un mundo feliz*, lograba adelantarse más de medio siglo al debate bioético de tan plena actualidad. En 1937 John W.



Campbell comienza con la publicación de la revista *Astounding Science Fiction*, auténtica precursora de la literatura *Pulp* y baluarte de la ciencia ficción. Con todos ellos se habían sentado las bases del estilo y de los contenidos más usuales del género<sup>1</sup>.

Otros muchos autores irían a apoyar con su creatividad la ciencia ficción de principios de siglo en este periodo. Dos auténticos *filósofos de la fantasía*, como los denomina Miquel Barceló<sup>2</sup>, comenzaron sus obras en esta década. El primero de ellos, Olaf Stapledon, que en 1937, con *Hacedor de Estrellas*, sentó las bases de la mayoría de temáticas recurrentes en la ciencia ficción. Por las páginas de esta magna y seminal obra desfilaron tanto los viajes en el espacio y en el tiempo como los alienígenas y las civilizaciones extraterrestres. Por su parte, Clive S. Lewis fusionó este género con el de la literatura fantástica y logró plasmar en su *Trilogía del Planeta Silencioso*, iniciada en 1938, otros muchos de los temas del universo *fantacientífico*.

No obstante, en relación con Flash Gordon, es obligada mención la novela *Cuando los mundos chocan*, escrita en 1932 por Philip Wylie y Edwin Balmer. Este relato, trasladado al cine en 1951 por Rudolph Mate, se planteó la posibilidad de que un planeta pudiera chocar con la Tierra, produciéndose su imparable destrucción. Eje argumental este que dio pie a las aventuras que nuestro héroe comenzó a vivir en las tiras de cómics. El propio Philip Wylie escribió en 1930 su obra *Gladiator. El Superhombre*, a la que se considera precursora de *Superman*. Por lo que se podría encontrar en este autor los orígenes tanto de Flash Gordon, aunque sea solo en el esquema narrativo, como del primero de los superhéroes<sup>3</sup>.

En cuanto al cine de ciencia ficción, uno de los medios en los que nuestro héroe ha tenido una más larga vida, la década de los 30 no es menos interesante. Y esto a pesar de que algunos especialistas, Javier Membra<sup>4</sup> o Jordi Costa<sup>5</sup> entre otros, se hayan afanado en repetir la escasa importancia de este periodo para el género. Destacan en este momento las producciones de la Universal que, tanto en estilo como en temática, determinarán buena parte del cine fantástico y de ciencia ficción posterior. Sea un buen ejemplo de ello la película *El Doctor Frankenstein (J. Whale 1931)*, con la que se abrió la década. Si la novela en la que se inspira supuso para algunos historiadores el inicio del género al que pertenece Flash Gordon, la influencia cinematográfica de esta cinta no resulta inferior. Pero otros muchos son los títulos de gran relevancia. A modo de ejemplo podríamos citar *Jekyll y Hyde (R. Mamoulian 1932)*, una de las mejores adaptaciones del clásico de Stevenson; o *La*

---

<sup>1</sup> Para introducirse en la ciencia ficción de los años 30 se podría consultar: CLUTE, John (1995/1996): *Ciencia ficción. Enciclopedia Ilustrada*, Barcelona, Ediciones B; en COMA, Javier y GUBERN, Roman (1988): *Los cómics en Hollywood*, Barcelona, Plaza & Janés; en COSTA, Jordi. (1997): *Hay algo ahí fuera. Una historia del cine de ciencia ficción*, Barcelona, Glenat; en HARDY, Phil (ed.) (1991): *Science fiction. The Aurum film encyclopedia*, Londres, Aurum Press.

<sup>2</sup> BARCELÓ, Miquel (1990): *Ciencia ficción. Guía de lectura*, Barcelona, Ediciones B.

<sup>3</sup> Son muchos los estudios en los que se sitúa a Superman como el primer superhéroe. Uno de los más recientes es MORRISON, Grant (2011): *Supergods. Héroe, mitos e historias del cómic*, Madrid, Turner Publicaciones.

<sup>4</sup> MEMBA, Javier (2007): *La edad de oro de la ciencia ficción (1950-1968)*, Madrid, T&B.

<sup>5</sup> COSTA, Jordi: *op. cit.*



*isla de las Almas Perdidas* (E.C. Kenton 1932), donde se hace una adaptación de la obra de H.G. Wells, quien en su novela *La isla del Doctor Moreau* cuestionaba la utilización del darwinismo, con un discurso muy parecido al actual debate bioético. En el guión de este clásico también intervino Philip Wylie, lo que debería hacernos recordar la importancia que tienen nombres no especialmente conocidos.

La Universal y Wells volvieron a quedar unidos en *El hombre invisible* (J. Whale 1933), otro de los grandes títulos de ciencia ficción de todos los tiempos, donde se desarrollaba la relación entre ciencia y ética. De este mismo año fue una producción tan absolutamente gigante, en todas las acepciones del término, como *King Kong* (E.B. Schoedsack-M.C. Cooper 1933). El gran gorila, indiscutible rey del cine para muchos especialistas, ha continuado teniendo una enorme vigencia y repercusión hasta nuestros días. Desde múltiples perspectivas, otros muchos títulos fueron también representantes de esta época: *Gold* (K. Hartl 1934) partía de un argumento basado en el viejo sueño alquimista de crear oro; *El Golem* (J. Duvivier 1935) proponía el tema de la vida artificial, tan central en las temáticas de ciencia ficción, pero tratado desde la magia y la religión; *Las manos de Orlac* (K. Freund 1935) volvía a incidir en las repercusiones morales del uso de la ciencia y, sobre todo, de la tecnología.

Lejos de disminuir un ápice en calidad o interés, las producciones de la segunda mitad de la década continuaron manteniendo un gran nivel. Con *El rayo invisible* (L. Hillyer 1936) se continuó indagando en las cuestiones que irán configurando la ciencia ficción; desde el viaje en el tiempo hasta el uso de la técnica. Por su parte, *El Mundo Futuro* (W.C. Menzies 1936), también inspirado en Wells, fue uno de los contados filmes de ciencia ficción en los que la ciencia aparece como salvadora. La Universal había continuado su periplo a lo largo de la década utilizando, entre otros muchos, el personaje de Frankenstein como signo distintivo de la ciencia ficción. En 1935 el mismo equipo de *El Doctor Frankenstein* logró mejorar su propuesta con *La novia de Frankenstein* (J. Whale 1935). La trilogía de la Universal finalizó con *La sombra de Frankenstein* (R.V. Lee 1939), dando lugar a muy numerosas versiones posteriores.

Como podemos apreciar a partir del breve recorrido realizado, Flash Gordon nació en una época en la que la ciencia ficción cinematográfica era un género en construcción. Se estaban gestando tanto las temáticas como las estéticas que funcionarían como fuentes de referencia para toda la ciencia ficción posterior. En este periodo se llegaron a realizar tres seriales, siguiendo las pautas de la época y con producción de la Universal, sobre nuestro héroe; y acerca de ellos versará uno de los siguientes apartados del presente artículo. Aunque no podemos dejar de mencionar, en este contexto, la película *La máscara de Fu Manchú* (Ch. Brabin 1932) como clara precursora de uno de los personajes centrales de estos seriales. Nos referimos, por supuesto, al archienemigo del héroe que en la figura del emperador Ming reconvirtió el «peligro amarillo» en amenaza extraterrestre.

Ni la literatura ni el cine de ciencia ficción son los medios en los que se originó Flash Gordon. Como es bien sabido este tuvo su alumbramiento en las viñetas del cómic en una época donde este medio se encontraba en auténtica ebullición. Tanto la importancia como el número de personajes que protagonizaron las páginas del



noveno arte de este periodo son incontables. Fueron estos los momentos del auge de detectives como Dick Tracy o de las múltiples adaptaciones de Tarzán. Fue esta la época en la que Harold Foster, a modo de ejemplo, estaba dibujando su inolvidable *El Príncipe Valiente*. Y fue este entorno el que hizo posible el surgimiento tanto del *héroe espacial* como del *superhéroe*, tipologías de personajes que Flash Gordon resume y modela de manera rotunda.

En cuanto al héroe galáctico, protagonista indiscutible de la *Space Opera* sobre la que volveremos más adelante, habría que recordar su origen. Este se debió al personaje John Carter creado por Burroughs en 1912 en su serie de novelas *Bajo las Lunas de Marte*. No deja de ser curioso que este personaje haya tenido que esperar 100 años para su esperada adaptación cinematográfica en *John Carter (A. Stanton 2012)* Aunque en estas obras ya se fijaron los ingredientes fundamentales de la llamada «opera espacial», desde la tecnología al nuevo escenario extraterrestre para la aventura, es obligatorio mencionar a dos precursores aún mas directos de Flash Gordon. Tanto Brick Bradford como, con una muy especial mención, Buck Rogers fueron los dos personajes de cómic en los que se inspiró el genial Alex Raymond para dar vida a Flash Gordon el 7 de enero de 1934. Este dibujante, hasta ese momento especializado en el mundo del espionaje, recibió el encargo de realizar una réplica que pudiera competir en el mercado con el exitoso Buck Rogers. Fue así como cobró vida el rubio Flash, cambiando el heroísmo del deporte, del que surgió, por la aventura espacial. Flash Gordon supuso una síntesis del género en sus inicios y además fue muy cuidado en lo plástico por su creador. De esta forma, un personaje en el que nadie creía demasiado logró convertirse en uno de los pilares centrales de la ciencia ficción.

Flash Gordon fue pionero, asimismo, de los superhéroes, un tipo de personajes de los más populares de la historia del cómic. Fue en la época de los 30, junto a la *Space Opera*, cuando tiene lugar el nacimiento de algunos de los superhéroes más importantes del cómic. Si nuestro atlético héroe vio la luz a mediados de la década, es a su término cuando nacen otros muchos personajes del mundo superheroico. Nos estamos refiriendo a personajes tan conocidos e importantes como Superman, que nació en 1938, o Batman y El capitán Marvel, que lo hicieron en 1939. Todo ello dio lugar a lo que se ha denominado la *Edad de Oro* de los cómics, en la que Superman surge como el primer superhéroe, propiamente dotado de todas sus cualidades, de la historia<sup>6</sup>.

La ciencia ficción se vestía de gala y recibía un impulso imparable en la década de los 30 tanto en literatura, como en cine y cómic. Dentro de toda esta marea de acontecimientos Flash Gordon resulta, desde perspectivas actuales, tanto un reflejo como todo un impulsor de esta época, al menos en algunos de los estilos y líneas temáticas que definirán el género para siempre.

---

<sup>6</sup> MORRISON, Grant: *op cit.*



## 2.2. HÉROE DE PAPEL

Cómo suele ser habitual en el mundo del cómic, Flash Gordon nació como héroe de papel con una serie de características muy definidas. Uno de estos rasgos fue el conjunto de personajes secundarios con los que compartió sus aventuras. Todos ellos aportarían sus personalidades al perfil del héroe, que no por ello dejó de ser el protagonista absoluto. En el caso que nos ocupan fueron muchos los personajes a los que habría que mencionar, dejando a un lado los que aparecieron de manera eventual.

Los compañeros principales del héroe en sus mil y una aventuras eran tres, y han llegado a ser tan populares como el mismo protagonista. Nos estamos refiriendo a Dale Arden, su chica, que resulta de la suma del prototipo de mujer de su época más la heroína emergente. Este personaje evolucionó con el tiempo hasta sufrir más de un giro inesperado, pero su esencia permaneció incuestionable. Dale representó la perfecta novia del cómic: amante, cómplice y fiel al héroe y, por supuesto, siempre necesitada de su ayuda y determinación.

Al lado del protagonista, como perfecto personaje auxiliar, siempre estuvo Hans Zarkov. Su aportación fundamental a la saga que estamos analizando es la sabiduría y, sobre todo, el conocimiento y uso positivo de la ciencia de la que nos hablaba Kapilla. Como si de un «good doctor» se tratara, Zarkov representará al científico ideado por Julio Verne, no solo valedor del conocimiento científico, sino también de la virtud en su aplicación. Mientras que en la literatura y el cine, como hemos mencionado, se está gestando la figura del «mad doctor»; la ciencia en Flash Gordon siempre tendrá un significado positivo, salvador y optimista.

No obstante, el alter ego de nuestro protagonista, su eterno archienemigo, no sólo funcionará como personaje opuesto a Flash Gordon sino como el perfecto contrario del propio Zarkov. El emperador Ming no solo posee un hambre infinita de poder y maldad, sino que la ciencia y la tecnología son los medios más utilizados para lograr sus propósitos. Aparece en esta cuestión uno de los temas clave de toda la ciencia ficción y que quizás definen al género. Recordemos para ello las palabras de Isaac Asimov cuando trataba de caracterizarlo como «*la respuesta humana al uso de la ciencia y la tecnología*»<sup>7</sup>. No es en vano que Ming sea deudor, como está ampliamente reconocido, del personaje de Fu Manchu, con el que no sólo comparte *el peligro amarillo* (sobre el que volveremos), sino la utilización de la ciencia para el mal<sup>8</sup>.

En cuanto a los temas que tratan las aventuras de Flash Gordon, baste señalar, que son aún más conocidos que los propios personajes. Estos se enmarcaron en la eterna lucha entre el bien y el mal trasladada a nuevos escenarios y situaciones. Sus orígenes se remontan a las mitologías clásicas, han ido evolucionando en la historia del teatro y la literatura para llegar a nuestros días también en forma de, entre

---

<sup>7</sup> Aunque encontrar una definición definitiva del género sigue siendo una cuestión controvertida, el propio Asimov presenta un perfil en ASIMOV, Isaac (1981): *Sobre la Ciencia Ficción*, Barcelona, Edhasa.

<sup>8</sup> COMA, Javier, y GUBERN, Roman: *op. cit.*



otros medios, cómic o cine. Flash Gordon surgió mediante una forma de expresión artística, las viñetas, que comenzaba a ser tremendamente popular en los 30. Esta fue la época en que los adelantos tecnológicos comenzaban a verse como fuentes de progreso y aventuras, pero también de amenazas. En lo ideológico nuestro héroe fue un fiel reflejo del mundo que lo vio nacer, a la vez que un símbolo de inquietudes y cuestiones universales que van mucho más allá de la ficción.

La ciencia y la tecnología, como venimos diciendo, van a tener un papel absolutamente central en la vida de Flash Gordon como personaje de ficción pero también como representación de la realidad. Son múltiples los adelantos tecnológicos que configuran el escenario en el que se desarrollarán las aventuras del héroe. En palabras de Román Gubern:

En su universo se mezcla el futurismo de sus astronaves y lanzacohetes con el arcaísmo de sus túnicas, espadas y lanzas, para generar un sugestivo arcaicofuturismo [...]. En la panoplia tecnológica, el diseño de los aparatos futuristas ofrece el delicioso aroma del gusto estético de los años treinta, con sus espaciogiros, rayos acetilenos, cohetes submarinos, hidrociclos, espaciógrafos (televisores), nitrocañones, optoscopios, rayos antiexplosivos, bombas atómicas (en 1935), rayos paralizadores, armotanques, termitones, submarinos aéreos, rotoplanos (helicópteros), pistolas caloríficas, visógrafos, pantallas de rayos mentales, aerotorpedos, cañas sónicas, fúsiles químicos, cañones ultrasónicos, etc.<sup>9</sup>.

La propia tecnología llegó a alcanzar el estatus de un personaje más con el que el héroe deberá compartir su protagonismo.

Otros dos aspectos fundamentales para entender los escenarios en los que se desenvolvía nuestro héroe son el de los diferentes ambientes y el muy diverso bestiario con el que se encuentra. Respecto a lo primero, Flash Gordon no sólo viajaba a otros planetas, sino a lugares dominados por el hielo, islas o cuevas con la gravedad invertida, mundos subacuáticos o islas flotantes en el espacio. En la segunda de las cuestiones se las tuvo que ver con los conocidos hombre-halcón, con dragones vampiro, unicornios, lobos acorazados, cavernosaurios y toda una pléyade de seres fantásticos que llegarán a configurar toda una «taxonomía imaginaria». Ambos elementos, múltiples ambientes y bestiarios, serán muy recurrentes en el género de ciencia ficción; Flash Gordon se nos aparece como un claro precursor de los mismos.

Muchas otras temáticas surgieron en las evoluciones de nuestro personaje, que irían matizando el universo de la ciencia ficción. Así, por ejemplo, Flash sufrió en un momento dado una operación quirúrgica que transforma, eso sí de manera afortunadamente reversible, su respiración pulmonar por branquial. En otras circunstancias se convirtió en un viajero del tiempo o adquirió la invisibilidad y otros superpoderes propios de los héroes de la Marvel. En muchas ocasiones interactuó con diversos robots, otros de los arquetipos específicos de la ciencia ficción desde los tiempos de Capek. Otros elementos que pudieran ser considerados secundarios pero

---

<sup>9</sup> GUBERN, Román (2002): *Máscaras de la ficción*, Barcelona, Anagrama, p. 110.



que no lo son en absoluto, como es el caso del vestuario, aparecen ya con enorme repercusión en los cómics de Flash Gordon. De esta forma, se estaban sentando los cimientos estéticos tanto de la *Space Opera* como del mundo de los *Superhéroes* para los que nuestro protagonista representa una auténtica referencia.

Si bien como espectáculo supone todo un progreso, lo ideológico es, sin duda, el aspecto más cuestionable de Flash Gordon. Baste para ello recordar simplemente su relación con las ideas políticas o la forma en que la mujer aparece retratada en sus aventuras. Políticamente hablando, nuestro personaje pareció situarse un paso más allá del conservadurismo, siendo un fiel defensor del poder establecido (el entendido como justo y benefactor) sin cuestionarlo jamás. En cuanto al papel de la mujer, ya hemos esbozado un breve retrato, próximo a lo retrógrado, de su novia Dale. A esto habría que acompañar algunos momentos enormemente representativos que creemos pueden ayudar a ilustrar esta imagen. Recordemos aquel episodio en el que Dale Arden, mientras ingiere unas pastillas diseñadas para el viaje espacial que va a realizar, suspiró por los efectos secundarios de las mismas en forma de adelgazamiento y «mantenimiento de la línea». Ocasión distinta es en la que los compañeros de Flash llegan a disponer de una máquina capaz de construir todo lo que se desee. Ante el aburrimiento de uno de los personajes femeninos, este es obsequiado con una máquina de coser además nada futurista.

La vida sentimental y el erotismo son también cuestiones que se podrían entender como secundarias. Pero en el caso de Flash Gordon, lejos de considerarse meros ornamentos o elementos circunstanciales, llegaron a definir al personaje. La relación del héroe con su chica fue la del más intenso enamoramiento y la fidelidad más absoluta. Abundaron las viñetas, quizás en medio de la más espectacular y peligrosa batalla, en las que ambos protagonistas aprovechan para declararse su infinito amor.

En cuanto al erotismo, habría que recordar que este abundaba por doquier, y no sólo en los múltiples personajes femeninos. Estos suelen presentarse de manera hipersexuada con maneras y vestuario más que atrevidos. Son relativamente frecuentes los atuendos extremadamente cortos o las atrevidas transparencias. El propio Flash Gordon fue tratado en ocasiones, sorprendentemente para la época, como un símbolo erótico y un auténtico objeto sexual. Este rasgo del personaje ha continuado siendo explotado desde sus inicios hasta las parodias eróticas o el cine pornográfico. En los Cómics no existía princesa o personaje femenino, con las que se encontraba Flash muy a menudo, en la que no despertara la libido o la lujuria. En muchas ocasiones mil y unas artimañas, desde la hipnosis hasta pócimas secretas, se utilizaron para propiciar el tan deseado encuentro amoroso. Los celos de Dale Arden estaban garantizados, de igual forma que el siempre feliz y sentimental reencuentro final<sup>10</sup>.

En cuanto a las fuentes de las que surge Flash Gordon, podríamos afirmar que nació como un hijo de la épica medieval, tan propicia a lo fantástico. Es el personaje del *Caballero Andante*, la figura de ficción de la que parte nuestro héroe,

---

<sup>10</sup> El erotismo es llevado a sus extremos en los filmes *Flash Gordon* (M. Benuiniste 1974) y su secuela.



sólo que trasladado a ambientes tecnológicos y espaciales. Incluso la última de las cuestiones que hemos tratado, la vida sentimental del héroe, parece provenir del más puro escenario medieval. «Más que la novia de un héroe galáctico americano, Dale Arden parecía la prometida de algún valiente guerrero del medioevo español»<sup>11</sup>.

Si la chica de Flash Gordon vino a representar el arquetipo tan conocido de princesa medieval, son otros muchos los personajes provenientes de este periodo que pueblan su particular universo. Fijémonos en las figuras de los reyes y emperadores, así como en la importancia de soldados y militares, tan representativos de la Edad Media. Desde la ficción otros muchos personajes han perdurado como símbolos de una época, tan llena de contradicciones, quizás, como la nuestra. En esta faceta podríamos recordar al Rey Arturo y sus leyendas, Robin Hood, Don Quijote o el mencionado Príncipe Valiente. Todos ellos ficticios pero fieles representantes de un periodo histórico en los que convivió lo excelente con lo terrible de la naturaleza humana.

El ambiente sociopolítico en el que se mueve Flash Gordon parece sacado directamente de la Edad Media. Múltiples territorios, fragmentados políticamente, se enfrentan entre sí mediante guerras interminables al más puro estilo medieval. Los mundos por los que evoluciona nuestro héroe reproducen las características sociales y políticas de la sociedad feudal. Una fuerte jerarquía social da pie a las disputas internas por el poder, también es habitual que se realicen alianzas frente al enemigo común externo, y se reproducen a menudo los esquemas de las intrigas palaciegas. Dentro de este marco nada pacífico, el caballero andante, o galáctico, actuará como baluarte y portador de los más nobles valores del ser humano. La realidad y la leyenda se llegan a confundir para formar parte de las dos caras de una moneda en un periodo muy concreto de la historia de la humanidad, pero que, al mismo tiempo, trata de difundir valores universales.

Desde el punto de vista plástico y visual, la influencia de la Edad Media se hace aún más patente en las aventuras de Flash Gordon. Abundan tantos los castillos como los palacios, así como los torneos y mercados; todos ellos elementos iconográficos originados en el Medioevo tanto histórico como imaginado. En cuanto a la utilización de las armas, y pese al definitorio uso de los adelantos tecnológicos de la época de Flash Gordon, las influencias medievales también se hicieron notar. De esta manera Rafael Marín, autor y crítico de cómics, titula uno de sus artículos sobre Flash Gordon «Del Florete a la Pistola Láser»<sup>12</sup>.

Pero a pesar de que Flash Gordon es un héroe de ficción, con sus más profundas raíces en la épica medieval, también es un héroe de su tiempo. A medida que el personaje fue evolucionando, a sus aventuras se fueron incorporando elementos extraídos de la más absoluta realidad. En cuanto a sus orígenes, los años 30 constituyeron una época de profunda depresión económica, circunstancia esta que no sólo resulta bien conocida sino que se aproxima, de manera muy inquietante, a nuestra

---

<sup>11</sup> Salvador Vázquez en VV.AA. (2007): *Del tebeo al Manga. Una historia de los cómics* (tomo 1) Girona, Panini, p. 118.

<sup>12</sup> VV.AA. (2007): *Del tebeo al Manga. Una historia de los cómics* (tomo 1) Girona, Panini



actual coyuntura. En tal escenario, como ha sido profusamente estudiado, la ficción es utilizada para cumplir con varias funciones en lo social y lo psicológico. De esta forma caracteriza Jordi Costa al héroe de los 30:

Estos justicieros dotados a menudo de características sobrehumanas servirían al público de la Depresión como instrumento de evasión a la par que como imagen de esperanza<sup>13</sup>.

Recordemos que Superman no se arrojaba por las ventanas, como hicieron muchos financieros de Wall Street, sino que volaba hacia lo más alto partiendo de ellas.

Por otra parte, habría que señalar que el *peligro amarillo* fue fijado desde la ficción por las trece novelas sobre Fu Manchú de Sax Rohmer; y que esta supuesta amenaza parte de la realidad histórica. Esta surgió de acontecimientos como la victoria nipona de la guerra ruso-japonesa de 1905 o la presencia de mano de obra china durante la fiebre del oro en California a mediados del siglo XIX. Hechos que terminaron por convertir unos muy característicos colores de piel y rasgos faciales, de manera genérica, en un peligro. Tales condiciones son las que heredará el emperador Ming para erigirse como el enemigo más temible del héroe que nos ocupa y, por extensión, de toda la especie humana.

Más allá de planteamientos xenófobos, que desgraciadamente perduran hasta nuestros días, los años 30 fueron un período entre guerras. Cercanas aún las ensangrentadas trincheras de la primera contienda bélica mundial, se respiraba en el ambiente que lo peor estaba por llegar. La II Guerra Mundial se vislumbra para los historiadores como el acontecimiento más influyente, desde muchas perspectivas, de todo el siglo XX y del que nosotros seguimos siendo deudores. El mundo de ficción de Flash Gordon no podía permanecer al margen de tales hechos. Debido a ello en un momento de sus avatares el rubio y atlético héroe decidió aparcar momentáneamente sus aventuras espaciales cuando siente que su patria lo necesita. En un inusitado viaje de vuelta a la Tierra, Flash entra a formar parte de la aviación americana para enfrentarse con «un ejército a medio camino entre alemán y ruso». Logra, por supuesto, no sólo convertirse en un héroe de guerra, ya lo era del deporte y de las galaxias, sino estrechar aún más los lazos entre la realidad y la ficción.

Como hemos venido comentando ampliamente, otra de las facetas que convierten a Flash Gordon en un héroe representante de su tiempo es el protagonismo de la ciencia y la tecnología de su época. Aunque esta cuestión volverá a plantearse más adelante, queríamos hacer mención de los significativos cambios que se introdujeron a partir de los años 50. Si su creador, Alex Raymond, siempre mantuvo el estilo épico, es en el período de Don Barry en el que Flash Gordon alcanzó su plenitud tecnológica. Es aquí cuando el personaje se transformó, pasando de un héroe medieval tecnológico a auténtico astronauta, como no podría ser de otra forma a la luz de la ciencia de esta

---

<sup>13</sup> COSTA, Jordi: *op. cit.*



época. Pero en las aventuras de Flash Gordon se van a incorporar otro tipo de elementos que, muy relacionados con la ciencia, también escapan de ella. Como es el caso del optimismo por la carrera espacial, el miedo a los efectos atómicos o la llegada a la escena cultural de la *cuestión alienígena* son integrados en los cómics de Flash Gordon. Todo ello ha terminado porque el personaje de Flash Gordon se haya convertido en una imposible fusión entre el idealismo de Don Quijote y los nuevos retos tecnológicos del futuro héroe Neil Armstrong, el primer hombre que pisó La Luna.

### 3. DE LAS VIÑETAS A LA PANTALLA

En el momento de escribir estas palabras es inminente el estreno de *Ironman 3* o la nueva adaptación de *Superman y*, entre otros proyectos, se esperan las segundas entregas de *Thor y Los Vengadores*. Todos ellos son héroes de papel que ya han vivido la transición a las pantallas en diversas ocasiones. Se pone así de manifiesto la estrecha relación existente entre los mundos del cómic y el cine, con orígenes y desarrollos paralelos. Este tránsito de un medio a otro, tan de actualidad, fue el que vivió Flash Gordon en los 30, tan sólo dos años después de su nacimiento. El éxito de los cómics fue tal que la Universal se apresuró a realizar la versión cinematográfica en forma de seriales. Estos eran conjuntos de capítulos, entre 10 y 15, con aproximadamente 25 minutos de duración, que se estrenaban semanalmente en las salas de cine y que en España se llamaron «jornadas».

Señalemos algunas cuestiones fundamentales que tienen que ver con la vida de Flash Gordon en el séptimo arte. Por una parte, recordar que la década de los 30 es la época de los seriales, que se pusieron de moda a partir del cómic y que tan sólo entre la Columbia y la Universal se llegaron a realizar más de 120. Y por otro lado, como no podría ser de otra manera, que Flash Gordon ha disfrutado de una larga e intensa vida en la novela, la radio, la publicidad, el merchandising, la moda, el cine y la televisión. En tercer lugar, y en lo referente al cine, todos los elementos del cómic de Alex Raymond sirven de inspiración y modelo al menos para la realización del primero de los seriales<sup>14</sup>.

Este fue realizado por Frederick Stephani en 1936 y sus 13 capítulos, bajo el título genérico de *Flash Gordon*, parten de un guión trasladado a la pantalla a partir del cómic original. La historia que se nos narra arranca de la inminente colisión entre la Tierra y el planeta Mongo, que se dirige a ella. El héroe deportivo Flash Gordon, su novia Dale Arden y el Doctor Zarkov se verán obligados por la circunstancias a ser los elegidos para evitar la catástrofe. Con este objetivo tendrán que viajar al planeta Mongo en el que, tras conocer a Ming el cruel, vivirán mil y una aventuras. Todas

---

<sup>14</sup> La vida de Flash Gordon en cine y televisión se puede consultar en COMA, Javier, y GUBERN, Román (1988): *op. cit.*; HARDY, Phil (ed.) (1991): *op. cit.*; NAVARRO, Antonio José (ed.) (2008): *El cine de ciencia ficción. Explorando mundos*, Madrid, Valdemar; URRERO, Guzmán (1994): *El cine de ciencia ficción*, Barcelona, Royal Books.



ellas estarán marcadas por las pautas que analizábamos en el apartado anterior al referirnos al contenido del cómic, del que intentan ser un fiel reflejo.

El éxito de esta producción fue tal, pues entre otras cosas contó con casi el doble de presupuesto que las habituales, que se pensó en mejorarlo en un segundo serial. El público de los años 30, que conocía perfectamente el cómic así como su estructura por entregas («el serial era un cómic en movimiento» como afirma Pablo Herranz<sup>15</sup>), quedó maravillado por las evoluciones del héroe en la pantalla. Aunque el actor protagonista repitió, se trataba de Larry «Buster» Crabbe, quien también interpretaría a Tarzán y a Buck Rogers; en la dirección se incorporarían Ford Beebe y Robert Hill. En 1938 se pudieron ver sus 15 episodios con un guión original y algo alejado del cómic bajo el título *Flash Gordon Trips to Mars*.

En esta ocasión la Tierra recibe tanto el impacto de un posible rayo como la visita de dos alienígenas procedentes de Marte. Las catástrofes geológicas y meteorológicas se suceden y amenazan con destruir la Tierra. Es entonces cuando Flash Gordon y sus amigos deciden viajar hasta el planeta rojo en el que descubren que el aliado de la princesa marciana y causante de sus males no es otro que Ming. A partir de aquí se vuelven a repetir, con importantes novedades en cuanto a temas y personajes, algunas de las peripecias del serial anterior. Parece como si se pretendiese copiar el argumento original pero sustituyendo el escenario del planeta Mongo por Marte. Lo que, en absoluto, fue suficiente para el propósito de mantener ni el interés ni la calidad del primer serial. Hay bastante acuerdo entre los críticos en la consideración de este segundo serial como de bastante peor calidad que su predecesor.

Sin embargo, esta segunda incursión de nuestro héroe en la pantalla tuvo bastante éxito, hasta el punto de que se llegó a estrenar una especie de resumen en forma de largometraje y con el título *Mars Attacks the World*. Tanto por los títulos como por las temáticas se hace patente lo cercano del tremendo éxito radiofónico de Orson Melles, que sirvió para colocar a Marte en el centro de la ciencia ficción de la época. Incluso se llegó a rodar en 1940 un tercer serial bajo el título *Flash Gordon Conquers the Universe*. En sus 12 episodios se insistía en un hilo argumental bastante parecido al anterior. La Tierra comienza a verse amenazada por la temible epidemia mortal conocida como «La Muerte Púrpura». Flash Gordon descubrirá que se debe a un polvo proveniente, para variar, del planeta Mongo. Hasta allí tendrán que dirigirse tanto Flash Gordon como sus acompañantes habituales, para encontrar y traer a la Tierra un antídoto a la enfermedad. En la búsqueda de tal substancia los expedicionarios se verán abocados a todo tipo de aventuras que empiezan a recordar bastante a las de los anteriores seriales.

Flash Gordon, junto a muchos títulos a los que hacíamos referencia en el apartado 2, marcó el cine de ciencia ficción de los 30. Pero su vida en la pantalla sólo acababa de empezar, pues disfrutará de toda una serie de adaptaciones con resultados muy dispares y que llegan hasta nuestros días. A modo de ejemplo, en 1955 dispondría de una serie en 39 capítulos dirigidos por W. Worsley y G. von Fritsch para la

---

<sup>15</sup> HERRANZ, Pablo (1998): *Rumbo al infinito*, Valencia, Midons.

pantalla pequeña. Era la época en que la televisión empezaba a dominar el mundo audiovisual, pero tanto la temática como el estilo nos otorgaron un Flash Gordon muy por debajo de aquel de los años 30. Lo que no causó, en absoluto, que su carrera televisiva se viera truncada en forma alguna. Sucedió justamente lo contrario, y pudo disfrutar de múltiples versiones de entre las que destacan las tres series de animación en las que sigue siendo el personaje protagonista. De todas ellas es especialmente notable *Las Aventuras de Flash Gordon* (Sutherland, Towsley, Zukor) de 1979. Sus creadores se inspiran directamente en Alex Raymond pero intensificando tanto las cuestiones tecnológicas como, sobre todo, la espectacularidad.

*Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980) es la adaptación al cine más conocida; sobre todo por la banda sonora de Queen. Este largometraje, producido por Dino De Laurentis, contaba con todo un elenco de primeras figuras de la interpretación, entre las que destacaban Max von Sydow, Topol y Ornella Muti. Su estética, a medio camino entre el homenaje y la parodia, no consiguió convencer a los críticos. Sin embargo, este acercamiento al personaje resultó un intento de volver al original de Alex Raymond tanto en el espíritu como en el contenido. Este cómic filmado cuenta con el suficiente espectáculo, humor y erotismo para ser considerado como el auténtico rescate del héroe de los 30. Así lo ha entendido, en contra de análisis mucho más canónicos, Fernando Savater<sup>16</sup>, al entender esta película básicamente como un divertimento cinematográfico inspirado en un clásico del cómic. Es curioso señalar que, debido a estar filmada varios años después de *La Guerra de las Galaxias*, esta película utiliza buena parte del entramado visual del éxito de George Lucas. Habría que recordar, como haremos más adelante, que las aventuras de Luke Skywalker y sus amigos se basaron en Flash Gordon. En los universos de la ficción las influencias son múltiples, llegando a darse el caso, como el que nos ocupa, de una adaptación inspirada en una versión libre del original.

De la película de Hodges, considerada un clásico, han pasado 30 años en los que la presencia de Flash Gordon en las pantallas ha sido constante. En los años 70 fue cuando se realizaron las adaptaciones eróticas, para algunos autores claramente pornográficas, de nuestro personaje<sup>17</sup>. En 1982 se realizó el telefilm *Flash Gordon: The Greatest Adventure of All* dirigido por Gwen Wtzler, y en 1982, Flash Gordon fue el líder de un grupo de héroes del cómic en la serie *Los defensores de la Tierra*. En 1996 Hearst Entertainment realizó una nueva serie de dibujos animados para la televisión. Y en fechas tan recientes como 2007, SciFi Channel comenzó a emitir una nueva entrega del héroe con bastantes novedades y resultados más que discutibles. Es sabido que el director Stephen Sommers adquirió en 2004 los derechos cinematográficos del personaje, por lo que le auguramos un próspero futuro. Todos estos casos son algunos de los ejemplos en los que el héroe ha aparecido de manera directa. Sin embargo, ha sido mucho más determinante la repercusión que ha tenido,

---

<sup>16</sup> SAVATER, Fernando (2008): *Misterio, emoción y riesgo*, Barcelona, Ariel.

<sup>17</sup> Ver nota 10.



en estilo y contenido, para buena parte de la ciencia ficción producida en cómic, televisión y cine desde los años 30 hasta el presente.

## 4. LA ESTELA DEL HÉROE

### 4.1. UN HÉROE POR ENTREGAS

El legado de Flash Gordon a la ciencia ficción del siglo xx y lo que llevamos del XXI es incuestionable. Pese a sus grandes limitaciones ideológicas y nula capacidad crítica, la trayectoria del héroe deportivo y galáctico ha resultado crucial para el género. La repercusión de este personaje, que puede ser analizada desde muy diversas perspectivas, parte de la propia estructura de periodicidad en la que ha estado instalado toda su vida. Su origen, en los periódicos, se debe a las tiras dominicales, conocidas como *Sundays*, en las que los lectores tenían que esperar una semana para continuar la historia. Si el personaje tenía éxito, como fue el caso, disponía de una tira diaria en la que sus creadores disponían de más espacio para hacer evolucionar al héroe.

Sólo tiempo después se publicaban la recopilación de tales tiras en las que se tenía que respetar el formato original. De esta forma la estructura, al menos en el período inicial de Alex Raymond, obligaba a terminar cada página con el héroe en apuros. En la siguiente el problema es retomado y resuelto de forma victoriosa; hasta que el héroe participa en nuevos conflictos, y vuelta a empezar. Al menos esta es la estructura que aparece en la edición de lujo que, en España, editó en 1992 Ediciones B de las épocas de Alex Raymond y Don Barry. Con este formato, que será trasladado al cine, cada capítulo termina en el momento más peligroso para el héroe con el fin de provocar la espera ansiosa del lector. En el siguiente se recordaba lo que había sucedido hasta el momento y se podía volver a respirar tranquilo viendo, una vez más, cómo salía airoso el protagonista.

En el caso de Flash Gordon, esta vertebración del relato por entregas no sólo ha repercutido en lo formal sino en el contenido de sus aventuras. Para empezar, sería imposible seguir manteniendo el tópico, al menos en cine, de que las «segundas partes nunca fueron buenas». Precisamente las historias están pensadas para que se puedan dar tanto esta segunda parte, que tienen que superar en interés a la primera, como otros muchos otros capítulos de la serie. Esta exaltación total del «To Be Continued», tanto en cómic como en cine, sirvió para generar en el consumidor una auténtica adicción. Los lectores y espectadores, ávidos de emociones fuertes y espectacularidad, mantenían en lo más alto la comercialidad del producto en sus casi religiosas visitas a kioscos y salas de cine.

Pudiera parecer, dada su cercanía en el tiempo, que con *Star Trek* y *Star Wars*<sup>18</sup> se crearon las sagas de ciencia ficción. Sin embargo ambas series, entre otras

---

<sup>18</sup> Muy abundantes son las obras que analizan estas dos sagas, aunque en forma de introducción se pueden consultar: MARTÍNEZ, Eduardo (2008): *La Guerra de las Galaxias. El mito renovado*,

muchas, sólo recogen una muy larga tradición de entregas periódicas que ayudó a fraguar en los años 30 el personaje de Flash Gordon. Como venimos señalando, es este el momento en el que se pasó de las tiras de cómic a los seriales de cine, reproduciéndose las estructuras narrativas. Y con la llegada de la televisión los seriales dieron pie a las series, al tiempo que el lenguaje cinematográfico era utilizado como referente obligatorio pero al que se descargaba de buena parte de su poética. Estas series fueron el origen de nuestro concepto actual de saga, emparentado con la *Space Opera* y que tiene su origen en la literatura fantástica. Finalmente tales sagas se han convertido en auténticas *franquicias*, productos de marca que no esconden en absoluto su comercialidad. A este caso pertenecerían, dentro de un conjunto de títulos que va en aumento, los casos de *Parque Jurásico*, *Matrix* o *Alien*.

#### 4.2. CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Como más arriba comentábamos, resulta imposible realizar un semblante de Flash Gordon sin subrayar la importancia que la ciencia y la tecnología tienen en sus aventuras. Tal aspecto serviría para definir, y a la vez diferenciar, el subgénero de la ciencia ficción dentro del fantástico en los diferentes medios. La ciencia y la tecnología representan el auténtico motor que caracterizará al héroe, el escenario en el que habita y los problemas que ha de acometer. De un lado, no se puede olvidar que nos estamos refiriendo a la ficción y nunca a una representación realista de la ciencia. Tanto las teorías científicas como los logros tecnológicos de una época son utilizados por escritores, dibujantes y realizadores con propósitos muy diferentes para los que fueron creados. Sin embargo, este uso (en busca de espectáculo, estética o crítica) también supone un reflejo, casi siempre distorsionado, de la ciencia real en diferentes momentos de su desarrollo.

Comenzábamos nuestra reflexión poniendo de manifiesto la total exaltación que nuestro protagonista realiza de la tecnología. No es de extrañar entonces que uno de los personajes auxiliares, el Doctor Zarkov, sea un científico en la más pura tradición de Julio Verne. Incluso la compañera del protagonista en el cómic, que hasta los años 50 había desempeñado su rol femenino, aparece como experta en química en la época como dibujante de Don Barry. Hemos señalado también que es precisamente la ciencia el medio que emplea para alcanzar sus oscuros fines Ming «El Cruel». El propio Flash Gordon, proveniente del mundo del deporte, pilota todo tipo de aparatos voladores al tiempo que emplea, y a veces diseña, distintos artefactos tecnológicos cada vez más sofisticados. La ciencia y la tecnología suponen la columna

---

Madrid, Alberto Santos; SANSWEET, Stephen J. y VILMUR, Peter (2007): *Star Wars. El legado. Los tesoros reunidos por Lucasfilm durante treinta años*, Madrid, Ediciones Urano; PÉREZ, Adolfo (1998): *La Guerra de las Galaxias & Star Trek*, Madrid, Edimat; DÍAZ, Carlos, y ALBORECA, Luis (2009): *Star Trek. La última frontera*, Madrid, Jaguar; VV.AA. (2008): *Star Trek. La aventura continúa*, Madrid, Alberto Santos.



vertebral de la vida en la ficción de nuestro héroe. A partir de ellas se nos intenta transmitir toda una serie de problemáticas éticas y políticas de carácter universal.

En los mundos creados por la imaginación se pueden encontrar siempre rasgos, sobradamente significativos, del marco real del que se alimentan. En cuanto a la tecnología, los inicios de nuestro héroe estuvieron vinculados con dos gigantescos logros que marcaron el primer tercio del siglo xx. De una parte, la electricidad, un éxito del siglo anterior y que, vinculado al nacimiento del propio cine, se empezaba a generalizar en las ciudades y que aparece por doquier en cómics y seriales. De otra la aeronáutica, que, tanto en su versión civil como militar, comenzaba a poblar los cielos reales y en los que se movía Flash Gordon. Esta línea de investigación tecnológica terminaría por desembocar en la astronáutica y la conquista del espacio, empresas en las que participará activamente nuestro héroe, eso sí, desde la ficción. Así por ejemplo, en una de las aventuras de la época de Don Barry como dibujante en los años 50, viajará a la Luna. Flash Gordon logrará adelantarse en más de una década a uno de los mayores logros tecnológicos de la historia de la humanidad: la conquista de nuestro satélite.

En el plano de la ciencia real, como excelente telón de fondo de Flash Gordon, destacan los auges de la física, la cosmología y la biología. En física la época en la que surge nuestro héroe estaba brillantemente dominada por la Teoría de la Relatividad de Einstein y por la Mecánica Cuántica. Es este el período en el que Hubble está anunciando su, ahora famosa, ley de expansión del universo. En el campo de la biología, nombres tan importantes como Morgan o Haldane, entre otros, están dando los primeros pasos en genética o embriología. Flash Gordon recogerá de todo esto sus interminables viajes por un universo cada vez más complejo, al tiempo que la abundante biodiversidad imaginaria, con la que se ve acompañado, es fiel reflejo de los emergentes conocimientos en el mundo de la vida.

#### 4.3. ARQUETIPO DE HÉROE

Si existe un aspecto especialmente destacable de Flash Gordon, teniendo en cuenta la riqueza simbólica de su mundo imaginario, es el de su heroísmo. Nuestro personaje representa al héroe por excelencia, al menos en sus aspectos de entretenimiento y espectáculo. Pero el héroe también es un referente cultural que, partiendo de la mitología, ha ido evolucionando en la literatura, el cine y el cómic. En estos diversos medios, aunque vinculados entre sí, tanto el perfil como la propia existencia del héroe adquieren matices muy diferentes. Aun así son perfectamente equiparables algunos protagonistas del western con determinados personajes centrales de la literatura épica o fantástica. En el cómic, con mucha frecuencia, el héroe se ha transformado en *superhéroe*, aunque siempre reflejando muchas tradiciones precedentes. Flash Gordon, a la vista de lo que venimos diciendo, resulta un indiscutible precursor de este arquetipo además de uno de sus más claros ejemplos. De ninguna forma se ve afectado su heroísmo por la circunstancia de que nuestro personaje no esté provisto de superpoderes. Flash Gordon comparte esta condición con algunos de los más significativos representantes del universo superheroico, como es el caso de





Batman. Lo verdaderamente trascendental del heroísmo no es lo visual (vestuario, armas...) ni lo narrativo (aventuras, hazañas, espectacularidad...), sino su simbología.

Para interpretar el heroísmo desde todas sus facetas habrá que partir desde lo narrativo y la espectacularidad para llegar a lo simbólico y a la referencia axiológica. Si en el caso de Flash Gordon destaca especialmente lo primero, lo segundo también se haya presente, aunque sea en un segundo plano. Un héroe no es sólo el que destaca por su fuerza, arrojo, tenacidad o valentía, sino, sobre todo, un modelo al que podamos y debamos seguir. Debido a ello es una de las figuras que más se han repetido en la ficción, llegando en ocasiones a alcanzar el estatus de símbolo mítico. Uno de los personajes que, sin lugar a dudas, ha ayudado a que se gestara esta imagen del héroe es Flash Gordon. Baste para ello comprobar cómo concuerda a la perfección con la definición que nos presentan Joan Bassa y Ramón Freixas:

Es defensor nato de la legalidad establecida, luchador incansable y eterno valedor de la causa del bien, perpetuo vigilante de los peligros que acechan, siempre dispuesto al más abnegado altruismo, celador de la moral y fiel amigo de sus amigos<sup>19</sup>.

Más allá del espectáculo, y a pesar de moverse en un maniqueísmo a veces caricaturesco y poseer una psicología plana, Flash Gordon también puede ser entendido como un referente ético.

Los héroes, al igual que los mundos fantásticos, poseen el doble significado de la lejanía y la proximidad a nuestra cotidiana realidad. En el caso de Flash Gordon su falta de complejidad y matices es sobradamente compensada con su incomparable impacto social. Como afirma Jeph Loeb y Tom Morris:

Creemos que estos personajes encarnan nuestras esperanzas y nuestros miedos más profundos, así como nuestras aspiraciones más elevadas, y consideramos que nos pueden ayudar a lidiar con nuestras peores pesadillas<sup>20</sup>.

Es por ello por lo que Flash Gordon, como otros muchos personajes, sirvió en los años 30 para proporcionar evasión pero también fue un símbolo de esperanza. Esta doble faceta es la que ha permitido a nuestro héroe permanecer vigente hasta nuestros días. Y a la vez este significado es el que ha hecho posible que Flash Gordon resulte prototipo, además de precursor, de otros muchos personajes de la ficción.

Esta capacidad del héroe de representar valores universales, no sólo lo define, sino que propicia el paso del mero entretenimiento al de la utilidad.

El concepto de héroe es lo que los filósofos denominan un concepto normativo: no se limita a caracterizar lo que es sino que ofrece un atisbo de lo que debería ser. Alude a nosotros. Nos presenta algo a lo que aspirar en nuestras propias vidas

---

<sup>19</sup> BASSA, JOAN, y FREIXAS, RAMÓN (1993): *El cine de ciencia ficción*, Barcelona, Paidós, p. 88.

<sup>20</sup> MORRIS, TOM, y MORRIS, MAT (ed.) (2010): *Los superhéroes y la filosofía*, Barcelona, Blackie Books, p. 33.



como nos dicen Jeph Loeb y Tom Morris<sup>21</sup>. Leemos literatura o cómics, o vemos cine, para aprender de nosotros mismos y mejorar nuestra existencia. Desde esta perspectiva es de la que se puede entender que la relación entre héroes y hombres sea mucho más íntima de lo que pudiera parecer. Por lo que sabemos de historia, antropología y ética, habría que darle toda la razón a John Le Carré cuando en su novela *La Casa Rusia* afirmaba: «Es necesario pensar como un héroe para comportarse como un ser humano»<sup>22</sup>.

#### 4.4. EL LEGADO

La tremenda repercusión histórica de Flash Gordon como personaje de ficción, como venimos analizando, es incuestionable. Su legado abarca buena parte del cómic superheróico y de ciencia ficción, pero se extiende a muchos otros campos. Nuestro héroe pasa por ser también el más claro representante del paso del cómic al cine. Así lo afirma Jordi Costa:

Flash Gordon iba a ser pionero en los años 30 de un movimiento que terminaría siendo habitual, que incluso iría incrementando su importancia y funcionalidad con el paso de los años: el salto de la página impresa al celuloide<sup>23</sup>.

Este trasvase entre dos lenguajes paralelos pero diferentes comenzó en fechas muy tempranas y está de total actualidad. Pero la influencia de Flash Gordon puede ser reconocida mucho más allá del mundo de los superhéroes.

En el cine, Flash Gordon es precursor de algunos de los géneros de mayor comercialidad e impacto social. Nuestro personaje, nada reacio a la fuerza física, resulta claro pionero del *cine del músculo* popularizado en los 80 por Arnold Schwarzenegger o Sylvester Stallone. Sus aventuras son fuentes de referencia para el *cine de alienígenas* que, desde los 50, constituye uno de los subgéneros más prolíficos y de mayor carga simbólica de la ciencia ficción. Tanto los exóticos ambientes por los que deambula como algunos de los extraños personajes con los que se encuentra lo convierten en la antesala del *cine de lo maravilloso*. Este estilo cinematográfico ha encontrado su obra cumbre en la adaptación realizada para la pantalla por Peter Jackson de la saga de *El Señor de los Anillos* de Tolkien. Pero donde Flash Gordon llega a ser tan relevante como para, mucho más allá de influir, llegar a definir un género, es en la *Space Opera*<sup>24</sup>.

---

<sup>21</sup> Ibíd, p. 40.

<sup>22</sup> BASSA, Joan, y FREIXAS, Ramón: *op. cit.*

<sup>23</sup> COSTA, Jordi: *op. cit.*

<sup>24</sup> Este es uno de los subgéneros de la ciencia ficción más habituales. Recientemente la revista *Scifiworld* dedicó un especial a esta temática, siendo especialmente aclaratorio: JULIACHS, Ignasi (2013): «Space Opera. Interplanetary guilty pleasure», *Scifiworld, El Magazine del Cine Fantástico*, núm. 58, febrero 2013, pp. 22-27.

La *Space Opera* se ha convertido en una de las fórmulas más exitosas de entender la ciencia ficción. También denominada con el nombre de «fantasía espacial heroica», era definida por el historiador del género Brian Aldiss con la siguiente rotundidad:

Idealmente, la Tierra debe estar en peligro, tiene que existir también una misión heroica, y un hombre debe enfrentarse a su destino. Ese hombre tendrá que hacer frente a alienígenas y a criaturas exóticas. El espacio debe fluir en la acción como el vino que se escancia en una jarra. La sangre debe manar a raudales por las escalinatas del palacio, y las naves despegar prestas hacia la insondable oscuridad. Debe haber también una mujer pía como el cielo y un villano tan oscuro como un agujero negro. Y todo debe arreglarse al final<sup>25</sup>.

Las dos obras cumbre representantes de este subgénero, aunque sólo sea desde la perspectiva de su éxito, son las mencionadas sagas de *Star Trek* en televisión y *Star Wars* en cine.

Ambos son seriales muy bien adaptados a las épocas de su realización y en los que la presencia de Flash Gordon es indiscutible. Si el caso de *Star Trek* puede ser entendido como un homenaje a nuestro héroe en lo argumental, *Star Wars* mantiene relaciones con Flash Gordon de muy diversas índoles. George Lucas ha repetido que este héroe de su juventud había sido fuente de inspiración para crear su exitosa saga. Más aún, su inicial intento de adaptación cinematográfica se vería frustrado por cuestiones legales. A pesar de ello decidió continuar adelante y realizar, a contracorriente, *La Guerra de las Galaxias*, con la que obtuvo su conocido éxito. La influencia de Flash Gordon fue decisiva; y va mucho más allá de la caracterización de algunos de sus protagonistas. Resulta bastante evidente encontrar rasgos de Flash Gordon tanto en Luke Skywalker, como su idealismo y determinación, como en Han Solo, en este caso más relacionados con el plano físico y visual.

*Star Wars*, cuyos derechos han sido recientemente vendidos a la Disney para continuar con la saga, nació a partir de una auténtica *galaxia* de referencias. Estas fueron desde el western y la mitología clásica y samurái, hasta la literatura fantástica y, por supuesto, los cómics y seriales de Flash Gordon. Son muchos los elementos que George Lucas tomó directamente de las aventuras de su admirado héroe. Desde el punto de vista estético, por ejemplo, los tan característicos textos iniciales, que van desapareciendo en la profundidad de campo, ya aparecen en el segundo serial de éste. El coche volador de *La Guerra de las Galaxias* es uno de los artilugios preferidos por el Flash Gordon de los cómics de Don Barry. Las espectaculares cañoneras láser, que en la misma película posibilitan la huida de la estrella de la muerte, aparecían ya en el capítulo inicial del tercer serial. La famosa secuencia del campo de asteroides, en el comienzo de *El Imperio Contraataca*, está directamente sacada de las viñetas de Alex Raymond. La ciudad de las nubes, que aparecía en el mismo filme, parte

---

<sup>25</sup> MARTÍNEZ, Eduardo (2008): *La Guerra de las Galaxias. El mito renovado*, Madrid, Alberto Santos, p. 98.



tanto de algunas viñetas como de determinadas secuencias del primer serial. Pero estas relaciones distan mucho de quedarse en lo anecdótico u ocasional. Tanto el conjunto de rasgos que configuran el mundo de Flash Gordon así como, en general, su espíritu y, sobre todo, su comercialidad definen a la saga Star Wars.

George Lucas, pese a lo obvio de la afirmación, no inventó ni la ciencia ficción ni la *Space Opera*. Retomó un conjunto de aventuras muy populares décadas atrás y logró convertirlas en un éxito cinematográfico rotundo. Tal logro, valedor de un puesto incuestionable en la historia del cine, fue debido al uso del espectáculo y la búsqueda de evasión. «He querido darle al público algo en que soñar, un pretexto para que dejen volar su imaginación»<sup>26</sup>, confesaba Lucas en el libro de Ángel Comas sobre la película que lo haría famoso. Y es que el autor de tan contundente renovación de Flash Gordon ha terminado por interpretar al cine, únicamente, como una forma de espectáculo. «El escapismo, el espectáculo puro y duro, es la filosofía y la finalidad del cine de Lucas»<sup>27</sup>, afirmaba Antonio Navarro. Lo que le ha propiciado un reconocimiento y unos beneficios económicos muy difíciles de igualar. Esta interpretación crítica de Star Wars no impide que sea uno de los pilares que, sin duda, han vertebrado tanto el género de la ciencia ficción como la *Space Opera*. Pero este enorme éxito en lo artístico, surgido de una larga tradición iniciada por pioneros como George Melies, es también fuente de importantes controversias.

#### 4.5. CONCLUSIONES PARA EL DEBATE

La ciencia ficción cinematográfica se ha escindido netamente en dos grandes tendencias: una circense, espectacular, optimista y consoladora a cerca del futuro tecnológico de nuestra civilización y, como contraste, una ciencia ficción crítica, especulativa y problematizadora<sup>28</sup>.

Esta es la categórica afirmación que realizan Javier Coma y Roman Gubern en su libro *Los Cómic en Hollywood*. Partiendo de esta clasificación, habría que ir concluyendo que Flash Gordon es el personaje que mejor representa la primera tipología. Incluso, para estos mismos autores, sus últimas adaptaciones a la televisión infantil han transformado el juguete, muy propio del universo de Flash Gordon, en chupete. Nuestro héroe representa en sí mismo toda una manera de entender y hacer ciencia ficción; pero, como venimos manteniendo desde el principio, han existido otras muchas tendencias. Precisamente en la época del nacimiento de Flash Gordon abundan las alternativas siempre preocupadas por plantear problemas y actitudes críticas. Esto es lo que pretendieron autores como Capek, Huxley o Stapledon en la literatura, algunos creadores de cómics, o las magníficas adaptaciones de Mary Shelley o H.G. Wells en el cine.

---

<sup>26</sup> COMAS, Ángel (1996): *La Guerra de las Galaxias. Psicosis*, Barcelona, Dirigido Por.

<sup>27</sup> NAVARRO, Antonio José (ed.): *op. cit.*

<sup>28</sup> COMA, JAVIER y GUBERN, Román: *op. cit.*



Este último medio, en el género de la ciencia ficción, logra su máxima grandeza cuando es capaz de aunar ambas tendencias. Como dice Antonio Navarro:

La experimentación, las inquietudes sociales y/o filosóficas, así como el más puro *Entertainment*, son compatibles con el mundo de la *Space Opera* desde sus comienzos literarios y fílmicos<sup>29</sup>.

El mismo George Lucas rodó en 1971, bastante antes de la saga por la que es sobradamente conocido, su película *THX 1138*. En este relato, en el que una orwelliana sociedad del futuro ha prohibido los sentimientos humanos, Lucas tuvo en sus manos la vena más problematizadora de la ciencia ficción. Sin embargo, prefirió dedicarse al cine de espectáculo y consumo, necesariamente mucho menos interesante desde el punto de vista narrativo e ideológico. Las repercusiones para la historia del cine de ciencia ficción han sido evidentes: se ha impuesto el mero espectáculo por encima de la reflexión. No obstante, y más allá de la fantasía espacial heroica, se podría rastrear esta unión de estilos en algunos de los más emblemáticos títulos de la ciencia ficción cinematográfica: *Metrópolis* (F. Lang 1926), la citada *El Doctor Frankenstein* (J. Whale 1932), *2001, una Odisea del Espacio* (S. Kubrick 1968), *Blade Runner* (R. Scott 1982) u *Origen* (C. Nolan 2010).

En estos títulos, espectáculo y crítica conviven para producir obras de arte que, entre otras muchas cosas, hacen referencia a la ciencia y la tecnología. La ciencia ficción en el cine, pese a su enorme popularidad, no deja de ser un género continuamente cuestionado y denostado. No conviene olvidar que, partiendo de las películas citadas a modo de ejemplo, también ha logrado grandes éxitos artísticos. Flash Gordon forma parte, tanto en lo positivo como en lo negativo, de la historia de la ciencia ficción en diversos medios. Tanto la época en la que nació como el perfil con el que fue creado, han limitado substancialmente sus posibilidades críticas. Lo que no puede hacernos olvidar que, como otras facetas de la actividad humana, la ciencia entraña peligros y amenazas. Y es en esta problemática precisamente donde encuentra su origen, y gran parte de su desarrollo, la ciencia ficción. Recordemos para ello a Gerard Leene en su ya clásica obra de 1974:

La ciencia ficción no es forzosamente la defensa e ilustración de ideas retrógradas, sino que podría volver a ser lo que fue en su origen: la denuncia, no de la ciencia y del progreso, sino de sus excesos y aberraciones<sup>30</sup>.

---

<sup>29</sup> NAVARRO, Antonio José (ed.): *op. cit.*

<sup>30</sup> LENNE, Gerard (1970/1974): *El cine fantástico y sus mitologías*, Barcelona, Anagrama.

