

# Historia y Comunicación Social

---



**Historia y comunicación social**

ISSN: 1137-0734

<http://dx.doi.org/10.5209/hics.69226>

## *Flash Gordon*. La expansión del héroe intergaláctico como ejemplo de arqueología transmedia

Teresa Piñeiro-Otero<sup>1</sup>

Recibido el: 13 de enero de 2018. / Aceptado: 18 de diciembre de 2019.

**Resumen:** La industria del entretenimiento ha promovido la expansión de contenidos de éxito en universos transmedia como una estrategia de rentabilización y atracción de públicos. Si bien estas narrativas están viviendo su máxima expresión gracias a la convergencia de medios y formatos, la expansión de una historia a través de diversas plataformas y lenguajes no constituye un fenómeno nuevo. El presente trabajo tiene por objeto analizar el universo *Flash Gordon* desde la perspectiva de la arqueología transmedia y, más concretamente, dentro de las franquicias basadas en el personaje.

**Palabras clave:** Franquicia transmedia; arqueología transmedia; cultura de masas; Flash Gordon; superhéroe; serialidad.

### [en] *Flash Gordon*. The expansion of the intergalactic hero as an example of transmedia archaeology.

**Abstract:** The entertainment industry has promoted the expansion of successful content in transmedia universes as a profitable strategy and attraction of audiences. Although these narratives are experiencing their maximum expression thanks to the convergence of media and formats, the expansion of a story through different platforms and languages is not a new phenomenon. The present work aims to analyze the *Flash Gordon* universe from the perspective of transmedia archaeology and, more specifically, within character-based franchises.

**Keywords:** Transmedia franchise; transmedia archaeology; mass culture; Flash Gordon; superhero; seriality.

**Sumario:** 1. Introducción; 2. Universos basados en personajes. El eslabón perdido; 3. Serialidad y adaptación en los albores de la cultura de masas. 4. *Flash Gordon*. Un origen común para un héroe de gran trascendencia. 5. El universo *Flash Gordon*. 6. A modo de conclusión. 7. Referencias bibliográficas

**Cómo citar:** Piñeiro-Otero, T. (2020) *Flash Gordon*. La expansión del héroe intergaláctico como ejemplo de arqueología transmedia, *Historia y comunicación social* 25(1), 45-56.

## 1. Introducción

El 7 de enero de 1934 *Flash Gordon* hacía su primera aparición como tira dominical en la prensa estadounidense. El personaje creado por Alex Raymond para King Features Syndicate, propiedad del magnate de la prensa William Randolph Hearst, constituyó un hito de la cultura de masas tanto por sentar las bases del género *space opera* –que Kinnard (2012: 17) define como melodrama de aventura interplanetaria protagonizada por héroes extraordinarios, villanos diabólicos y *aliens* de un ciento de mundos improbables– como por sus múltiples adaptaciones y expansiones a diversos medios y lenguajes.

En efecto desde que el 22 de abril de 1935 cientos de americanos escucharan por primera vez a *Flash Gordon* con la voz de James Meighan en Mutual Radio Network, han sido diversas las iniciativas y formatos que vehicularon las aventuras de este héroe intergaláctico.

Esta expansión de la historia o, siguiendo a Scolari (2013), su extensión-compresión en productos seriales o en contenidos más breves permite considerar a *Flash Gordon* como un relato transmedia. El salto de la tira dominical firmada por Raymond al complejo universo multimedia ha permitido adaptar el contenido al lenguaje-forma de cada medio (Bálazs, 1878) generando una experiencia unificada en la que cada texto, punto de entrada a la franquicia, está dotado con sentido completo lo que posibilita su consumo autónomo (Jenkins, 2003: 2006).

<sup>1</sup> Universidade da Coruña.  
Teresa.pineiro@udc.es

Más que una adaptación de un medio a otro un relato transmedia debe entenderse como un todo en el que se logre la expansión, es decir, que se aporten nuevos elementos respecto al canon o el relato original (Scolari, 2013: Jenkins, 2009).

Como destaca Scolari (2014: 2383) cuando se habla de *transmedia storytelling* es habitual su asociación a *Star Trek*, *Matrix*, *Star Wars* o *Lost*, entre otros, sin embargo este tipo de narrativa ha estado presente durante siglos en la cultura occidental adquiriendo una nueva dimensión en las últimas décadas.

En este momento se pueden señalar numerosos productos culturales que han expandido su narrativa a través de diferentes medios y plataformas, constituyendo una práctica común en los últimos años (Franquet y Vila, 2014; Scolari, 2013, 2009; Guarinos, Gordillo y Ramírez Alvarado, 2011; Costa-Sánchez y Piñeiro-Otero, 2012; Belsunces, 2011) como una forma de rentabilizar las audiencias de productos convencionales y fomentar su *engagement* (Formoso, Martínez Costa y Sanjuán Pérez, 2015; Piñeiro Otero y Costa Sánchez, 2014).

Más que una forma de construcción de textos Scolari (2014) propone reinterpretar la transmedialidad como una forma de cultura contemporánea directamente vinculada a la complejidad social. No en vano la introducción del concepto *transmedia storytelling* (Jenkins, 2003) estuvo ligada a la experiencia de los usuarios y a su participación en la expansión del relato, una perspectiva estrechamente vinculada a la investigación de Jenkins en el ámbito de los *fan studies*.

## 2. Universos basados en personajes. El eslabón perdido

El creciente interés de la academia por los relatos transmedia ha llevado al desarrollo de nuevas perspectivas de estudio como la narratológica, la semiótica, la económica o la histórica, entre otras. Estas líneas recogen e integran algunos aspectos previamente abordados por la investigación en medios de comunicación y los estudios culturales, como la mediación o la adaptación (Scolari, 2014).

Desde la perspectiva semio-narrativa, propuesta por Scolari (2013), el origen de los relatos transmedia pierde relevancia a favor de cómo los textos se relacionan y articulan en un complejo sistema narrativo. Pese a que cada relato presenta sus propias características en función del formato y el lenguaje del medio que lo vehicula, para su análisis resulta esencial tener en cuenta el conjunto.

Surge el concepto de mundo transmedia –como evolución del mundo narrativo– entendido como una estructura abstracta que da soporte a un conjunto de historias y personajes, y que supone un referente común para creadores y consumidores (Scolari, Jiménez y Guerrero, 2012; Klasttrup, 2009).

Dentro de este mundo transmedia se pueden encontrar adaptaciones del texto original junto a otros que podrían considerarse traducciones intersemióticas (Jacobson, 1985; Zabala, 2006) e incluso, en palabras de Casey (2015), disonancias textuales: un conjunto de textos que cuentan con elementos comunes que sirven de referentes para el reconocimiento de cada una de sus expansiones como parte del mismo mundo.

En el caso concreto de *Flash Gordon*, como en el de tantos héroes de la cultura de masas, se debe hablar de universos centrados en el personaje o de personajes transmedia (Bertetti, 2011: 2014)

Frente a la idea del personaje semiótico y narrativo como entidad inherente a un solo texto, Bertetti (2014) considera a los personajes como construcciones culturales y sociales, cuestión que explica su remanencia a través de textos y medios.

Bertetti retoma la idea de Marrone (2003) del personaje como un elemento cultural que produce sentido en una dimensión socio-cultural más amplia. Estos personajes se despegan del texto y del autor original para convertirse en objetos vívidos en la mente del lector – espectador – oyente – jugador. Se trata de constructos cognitivos creados por el intérprete en su interacción con el texto, lo que posibilita su existencia independiente (Ryan, 2005).

En esa línea, personajes como Superman han pasado a formar parte del imaginario cultural occidental hasta el punto de que cualquier persona puede reconocerlo en un texto, con independencia de su fidelidad respecto al personaje original, e incluso replicarlo en nuevos productos.

Siguiendo a Jenkins, “un buen personaje puede sostener múltiples narrativas y, por tanto, dar lugar a una franquicia de [relatos] de éxito. Un buen ‘mundo’ puede sostener múltiples personajes (y sus historias) y por tanto lanzar con éxito una franquicia transmedia” (2009). Sin embargo Bertetti (2014) destaca que ambos aspectos responden a lógicas diferentes, sin correspondencia directa, dado que (1) en un mundo transmedia pueden “vivir” diversos personajes y (2) un personaje puede moverse por textos y plataformas sin que pertenezcan al mismo mundo.

De hecho, una de las cuestiones habituales de los transmedia basados en personajes, especialmente en aquellos de largo recorrido, es su falta de coherencia.

Un personaje puede tener diferentes biografías como sucede con el propio Flash Gordon cuando en el serial radiofónico se casa con Dale. Un pequeño cambio que supone una escisión con la tira original, así como con la construcción de todo el universo gordoniano en el que la joven asume el papel de eterna novia y compañera.

Asimismo, las diferentes versiones del personaje pueden mostrar incoherencias con el héroe original en sus acciones, apariencia física, relaciones, etc.

No obstante, la falta de univocidad en la construcción (o construcciones) del personaje no suponen un problema para su reconocimiento dado su carácter prototípico. Incluso cuando estas construcciones entran en conflicto, el público será consciente de la mayor o menor flexibilidad del relato respecto al canon. Por ejemplo, el último texto del universo de Aníbal Lecter, la serie *Hannibal* de Bryan Fuller (NBC, 2013-2015), parte de los personajes de Thomas Harris para construir un nuevo relato; una suerte de disonancia intertextual con los textos antecedentes (Casey, 2015).

El fenómeno de las narrativas transmedia debe entenderse más allá de la eclosión de las tecnologías digitales y la cultura de la convergencia. Autores como Freeman (2014) lo vinculan al surgimiento de la cultura de masas, a comienzos del siglo XX, y Scolari (2013; 2014) va más allá para explorar casos más antiguos como la Biblia o El Quijote.

Estos ejemplos permiten señalar una “zona gris”, siguiendo a Scolari (2014), de relatos que pueden considerarse narrativas transmediales pese a adelantarse al establecimiento del término. Arqueología transmedia que conforma una gran parte de nuestro imaginario socio-cultural (Freeman, 2013; Medina, 2015).

En esta línea Scott (2009) vincula los universos centrados en el personaje con las primeras producciones transmedia o –siguiendo a Long (2007)– prototransmedia en la era del cine mudo. Unas producciones que tenían múltiples puntos en común con algunas de las franquicias transmedia contemporáneas.

El objeto del presente trabajo ha sido el de analizar el universo *Flash Gordon* como uno de los primeros ejemplos de expansión narrativa a través de diversos medios de la cultura de masas. Este análisis se ha concretado en tres aspectos: la contextualización de *Flash Gordon*, su surgimiento y expansión; la determinación de sus características narrativas y formales; y los principales contenidos, medios y plataformas que conforman el universo desde 1934 hasta la actualidad.

Se trata de un análisis de caso del universo *Flash Gordon* y sus principales expansiones (mayoritariamente vinculadas a la industria) cuyo abordaje debe situarse en el ámbito de la arqueología transmedia y, más concretamente, en las franquicias basadas en el personaje.

### 3. Serialidad y adaptación en los albores de la cultura de masas

Entre finales del siglo XIX y comienzos de XX Estados Unidos vivió un intenso proceso de industrialización y urbanización de la vida cotidiana génesis de importantes transformaciones sociales y culturales en décadas posteriores. Entre ellas el surgimiento de una cultura de masas.

La primera mitad del siglo XX, momento de aparición y despegue de la radio y la televisión, fue la época de la consolidación estructural de esta cultura de masas debido a la progresiva inclusión de las clases subalternas en la vida pública y la expansión e incremento en el consumo de información (Abruzzese, 2004). En este momento, siguiendo a McGurl (2011), se esbozaron los aspectos clave de la cultura visual de masas en América y –por extensión– de Occidente.

Más allá de la valoración crítica de las diferentes posturas en torno a la cultura de masas, que Eco (1965) sintetizó en apocalípticas e integradas, lo cierto es que su aparición supuso un revulsivo para una nueva lógica de consumo cultural en la que la clase socio-económica deja de ser la variable esencial. Esta nueva lógica se sustenta en una cultura de mosaico en la que se multiplican las fuentes y centros de elaboración cultural, dando lugar a una diversidad y heterogeneidad de contenidos.

La cultura elevada y popular ya no constituyen entidades opuestas, sino que forman parte de un mismo ambiente cultural e híbrido; un contexto en el que aspectos como la producción y la reproducción de contenidos responden a una razón industrial, con orientación al mercado

los autores se transforman tendencialmente en productores asalariados (proletarización del trabajo intelectual); los textos se estandarizan y elaboran en formas que aseguren la máxima difusión (serialidad de los productos de la industria cultural); los destinatarios dedican a los textos el mismo tipo de fruición afectiva y efímera que dedican a los bienes de consumo y a las modas (Abruzzese, 2004: 189).

En esta línea, el surgimiento y expansión de *Flash Gordon* constituye un reflejo de la eclosión de la cultura de masas y de los desplazamientos industrial-culturales de los Estados Unidos en la primera década del siglo XX. Su estudio supone, como señala Freeman (2014), una reformulación de la narrativa transmedia contemporánea y de sus prácticas de producción a partir de un universo narrativo que si bien comparte características en el ámbito de la producción presenta diferente origen y condiciones industriales-culturales.

No obstante, cualquier análisis del universo de *Flash Gordon* hace precisa una aproximación al contexto de la prensa y de los *pulp magazines*, germen del imaginario de héroes y superhéroes que todavía hoy pueblan los *comic books*, las carteleras de cine o los catálogos de series televisivas.

A finales del siglo XIX la prensa estadounidense estaba completamente establecida y los periódicos y revistas exploraban nuevas fórmulas para atraer lectores. En 1873 la invención del fotograbado facilitó y abarató la introducción de ilustraciones en la prensa, mudando las prácticas y consumo de revistas y periódicos.

Esta tecnología posibilitó el surgimiento de las tiras cómicas en los periódicos y, con éstas, un mundo de historias y personajes que transformaron el proceso de publicidad, compra y consumo en entretenimiento (Gordon, 1998).

La primera tira cómica comenzó a publicarse en 1895 en la edición dominical de *New York World*, propiedad de Joseph Pulitzer. *Hogan's Alley*, a cargo de Richard F. Outcault, recabó un importante éxito entre el público especialmente en lo que se refiere a uno de sus principales personajes: *The Yellow Kid*.

En 1898 William Randolph Hearst fichó a Outcault para el *New York Morning Journal*, como parte de su estrategia de atracción de lectores, y creó el primer suplemento de cómic: ocho páginas en color que se distribuían conjuntamente con la edición dominical.

Tras los primeros pasos del comic en la prensa, de los que *The Yellow Kid* constituyó el pionero y su principal exponente, la narrativa de estas tiras periódicas evolucionó hacia un producto serial (Allen, 1995).

La primera de estas tiras gráficas cuya narración tuvo continuidad en diversos periódicos fue *Little Nemo in Stumberland*, de Winsor McCays; una historia épica que se desarrolló a lo largo de cinco años (1905-1910). Allen (1995) va más atrás y señala a Rudolf Dirck (*The Katzenjammer Kids*, 1897) y a Lyonel Feininger (*The Kinder Kids*, 1906) como los precursores de esta tipología de narraciones al adelantarse en la exploración de las posibilidades seriales del comic.

Más allá de estas primeras iniciativas, la distribución de seriales gráficos en la prensa comenzó a ser habitual en la década de los 20 aunque fue en las décadas de los 30 y 40 cuando alcanzaron su máximo esplendor.

El primer serial gráfico de éxito fue *The Little Orphan Annie* (1924) de Harlod Gray, una tira de aventuras con características comunes con la novela picaresca y la obra dickensiana. Sin embargo, fueron *Tarzan of the Apes* (1929) de Harold Foster, basada en el relato publicado por Edgar Rice Burroughs en la revista pulp *All Story Magazine* (1912), y *Flash Gordon* (1934) de Alex Raymond las que sentaron las bases de las aventuras seriales y la ciencia ficción.

Si bien los primeros seriales gráficos fueron para toda la familia, los sindicatos del comic enseguida vieron su potencial para la atracción del público juvenil, en su mayoría masculino. La producción y distribución de estos relatos de aventuras y ciencia ficción, narrados a través de un diseño gráfico visual y dinámico, atrajo a la prensa a un público que también estaba en el punto de mira de la industria del cine y de la radio. “Los tres medios enseguida descubrieron el potencial de las narrativas seriales para explotarlas en relación y competición con los otros medios” (Allen, 1995: 32).

En la década de los años 30 y 40 el cómic, el cine y la radio desarrollaron una fiera competencia por el público adolescente. En este proceso una de las prácticas más habituales fue la de adaptar productos de éxito de otros medios al lenguaje gráfico, sonoro y audiovisual.

Del mismo modo que el comic *Tarzan of the Apes* constituía una adaptación del conocido héroe literario, que ya había tenido presencia en la gran pantalla (Gordon Griffith, 1918), la radio enseguida hizo suyos algunos relatos de las tiras cómicas como *The Little Orphan Annie* (WGN, 1931) o *The Gumps* (WGN, 1931).

Tal como señala Hilmes (1997) en 1927 la radio estadounidense había desarrollado muchos de los rasgos estructurales y formales que caracterizarán a la industria radiofónica y, posteriormente, a la televisiva. Una de estas características fue el sistema de financiación basado en la publicidad, que llevó a las cadenas a buscar programas de calidad e interés para el público en la procura de anunciantes.

La radiación de *Sam 'n' Herry* (WNG, 1926-1928) de Freeman Gosden y Charles Correll, considerada la pionera de las *sit-com*, y el éxito alcanzado por estos autores con *Amos 'n' Andy* (WMAQ, 1928), puso de manifiesto el potencial de los formatos de entretenimiento para la atracción de públicos (McLeod, 2005). Entre 1933 y 1937, en plena edad de oro de la radio estadounidense, los dramas seriales se convirtieron en una parte esencial de la programación diaria de las emisoras con el patrocinio de grandes empresas.

En el mismo período la industria cinematográfica también adaptó historias y personajes de éxito convirtiéndolas en producciones seriales con la finalidad de atraer al público a las salas de cine semana tras semana para completar el relato. Personajes de viñeta como *Flash Gordon* (1936) y *Dick Tracy* (1937) así como seriales radiofónicos estilo *The Lone Ranger* (1938) y *The Green Hornet* (1940) hicieron célebre el formato serial en el cine, hasta la irrupción de la televisión.

#### **4. *Flash Gordon*. Un origen común para un héroe de gran trascendencia**

En las primeras décadas del siglo XX la circulación de los periódicos, especialmente en las áreas metropolitanas, presentaban diversas facetas. Las tiras cómicas distribuidas por la prensa ayudaban a minimizar el impacto de una realidad especialmente dura, convirtiéndose en muchos casos en tema de conversación (Kinnar, Crnjovich y Vitone, 2008).

La acogida popular de estas tiras suscitó una feroz competencia entre los sindicatos del cómic como reflejo de la pugna entre las cabeceras de prensa. En apenas unos años el espacio destinado a dichos contenidos pasó de una simple tira a insertos con varias páginas a todo color en las que tenían presencia diversos géneros

–humor, ficción histórica, romance, misterio, relatos detectivescos, fantasía, aventura, etc.- perfectamente seleccionados para suscitar la atención de los lectores (Kinnar, Crnjovich y Vitone, 2008).

Los formatos más habituales eran el *comic book*, la tira diaria y las páginas dominicales, donde se solían introducir las historias y los héroes. Si el personaje tenía éxito se pasaba a una tira diaria en la que los creadores contaban con más espacio para la evolución del héroe siempre manteniendo una estructura serial, en la que solo se esbozaba una parte de la aventura (Martín Hernández 2012; Kinnard, Crnkovich y Vitone, 2008)

En este contexto la imitación era inevitable. Para minimizar riesgos en el lanzamiento de las nuevas tiras si un determinado personaje o relato triunfaban entre el público enseguida era emulado por los sindicatos de la competencia.

De este modo la creación de Flash Gordon está directamente relacionada con el incipiente éxito de *Buck Rogers*.

El 7 de enero de 1929 el National Newspaper Services Syndicate inauguró el género de ciencia ficción espacial con *Buck Rogers*, la tira de Dick Calkins con guion de Philip Nowlan que estaba basada en el héroe de *Armageddon 2419 A.D.* (1928) un relato del propio Nowlan publicado en la *pulp magazine Amazing Stories*.

En 1933 el King Features Syndicate encargó a Alex Raymond la creación de una tira del mismo género. Raymond propuso un viaje en cohete alrededor de la tierra en 24 horas, una idea que finalmente se abandonó para tomar como punto de partida la novela de Philip Gordon y Edwin Balmer *When worlds collide* (1933).

La diferencia entre ambos héroes era que *Buck Rogers* ponía énfasis en el argot y los gadgets de ciencia ficción mientras *Flash Gordon* presentaba a un destacado héroe, a bellas mujeres y a terribles villanos en un marco más orientado a la fantasía (Kinnar, Crnjovich y Vitone, 2008: 1). En efecto, siguiendo a Gubern (2002), el universo arcaico-futurista de cartografía caprichosa y exuberante en el que se desarrolla *Flash Gordon* está más próximo a las fabulaciones de mundos perdidos que a las ficciones científicas propiamente dichas. Por ello Lacassin (1971, citado en Gubern, 2002: 110) sitúa a Flash Gordon “en los confines de la *space opera*, del melodrama interplanetario y las fabulaciones maravillosas”.

Si bien *Flash Gordon* no constituía una copia directa del héroe de Nowlan, su creación estrechamente vinculada al éxito de *Buck Rogers*, destacó la existencia de un público ávido de relatos de ciencia ficción.

Como tantos personajes de ficción *Flash Gordon* inició su andanza en las páginas dominicales de los periódicos de la Hearst Corporation: una página completa que narra las aventuras interplanetarias de Flash Gordon “el graduado de Yale y jugador de polo de fama mundial” (Kinnar, Crnjovich y Vitone, 2008) y que se distribuía junto a *Jungle Jim*.

Del mismo modo que Buck Rogers inspiró a Flash Gordon, *Jungle Jim* constituyó la apuesta del King Features Syndicate para competir con *Tarzan*. La repercusión de ambas tiras fue bastante diferente: si bien *Flash Gordon* logró eclipsar a su alter ego, *Jungle Jim* no alcanzó demasiado éxito.

Con un argumento firme y muy bien dibujado, *Flash Gordon* estuvo investido de un intrépido romanticismo y un marco exótico de aventuras interplanetarias que transportaron a las audiencias agotadas de su mundo real a otro mundo, más entretenido (Kinnar, Crnjovich y Vitone, 2008: 1).

La serie de viñetas relata el éxodo masivo de la Tierra a un planeta llamado Beta para garantizar la supervivencia de los humanos y de las restantes especies ante la eminente colisión del planeta Alpha.

Flash Gordon es un WASP (White Anglo-Saxon Protestant), que se tiene que enfrentar al archivillano Ming “el Despiadado” emperador de Mongo, que encarna al forastero, al terror amarillo habitual en las narraciones del momento (cuya caracterización variaría atendiendo a los avatares de la política internacional). Tras un pequeño período de experimentación con el héroe se introdujo a sus colaboradores: Dale Arden, la eterna novia, y el científico y doctor Hans Zarkov.

Como señalan Kinnar, Crnjovich y Vitone (2008: 3) Raymond llenó sus tiras con mucho argumento e introdujo a sus personajes con una gran celeridad, aunque con gran claridad para que a los lectores no les quedase duda respecto a lo que va a pasar, cuáles son los peligros, y quién está en cada lado.

En esta evolución narrativa, Massotta (1970) destaca diversas coincidencias con Buck Rogers

De Nowlan y Calkins permanecen los famosos discos volantes (mejorados técnicamente por Raymond) y también la obsesiva presencia de los chinos, en el alba del siglo XXV, que se han apoderado de América del Norte, y que en Mongo representan la raza dominante. Niágara, con sus calles y con sus extraños palacios, encuentra su trasposición en la ciudad de Mongo; Ming no es en definitiva sino el emperador chino de Buck Rogers; los extraños vehículos de la policía corresponden a los que recorren los caminos de Mongo, idéntico, en fin, el tema Dale–Gordon (en Calkins Roger–Vilma) con las inevitables escenas de celos. Pero hay más, el emperador de los chinos, como Ming, se enamora de la heroína. Y Rogers, de la misma manera que Flash en la lucha inicial contra Vultano, es torturado por un rival: Killer Kane (Masotta, 1970: 48).

Pese a estas coincidencias *Flash Gordon* desarrolló rápidamente su propia individualidad, destacando un barroco romántico frente al clasicismo tecnológico de su predecesor, y con una superioridad artística (Nicholls et al., 2015). Se puede decir que Raymond reinventó el género aportando un aire y estilismo renovados a las páginas de entretenimiento que convirtieron esta tira en un hito en el mercado del entretenimiento. Siguiendo

a Kinnar, Crnojovich y Vitone (2008: 3) hoy resulta complejo imaginar el impacto cultural de *Flash Gordon* en los lectores del momento.

La repercusión de Flash Gordon como héroe de ficción es incuestionable. Además de ser uno de los principales superhéroes que se convirtieron en un fenómeno de masas, también constituyó un pionero en el salto de la viñeta al cine, así como a otros lenguajes y medios (Costa, 1997).

La estructura original del relato situaba al héroe en apuros al final de cada página; en la siguiente se volvía a retomar el problema que el héroe resolvía victorioso. Dicha organización tenía una repercusión directa en el contenido y narración de sus aventuras, construidas como una cadena infinita de sucesos intermedios (Pérez Torio y Garín, 2013):

Esta exaltación total del 'to be continued' tanto en el cómic como en el cine [y sus posteriores adaptaciones] 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 (Martín Hernández, 2012: 78).

Más allá de sus características formales se pueden encontrar influencias de Flash Gordon, la construcción de su héroe y su riqueza simbólica, en sagas de ciencia ficción claves de la cultura occidental como *Star Wars* o *Star Trek* (Martínez Rico, 2008; Kinnar, Crnojovich y Vitone, 2008 ; González Laiz, 2006).

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 (Martínez Rico, 2008: 83).

Flash Gordon y Dale Arden, junto al Dr. Zarkov viajan en un cohete –creación del científico- hacia el planeta Mongo donde tendrán que luchar con el malévolo Ming. En sus aventuras recorrerán el planeta conociendo el reino de Arboria, el país helado de Frigia, el reino selvático de Tropica o el submarino mundo de los hombres tiburones.

De esta forma aparecerá toda una familia de hombres-lagarto, hombres-halcón, hombres-mono... una serie de personajes de corte maniqueo cuyo aspecto los cualificará como buenos y malos (Pérez Canda, 2004).

Si bien el imaginario de seres que pueblan Mongo tiene algo de *naïf*, sobre todo en lo que respecta a su representación, la creación de un universo interracial paralelo a la tierra supone el punto de partida de muchas de las narraciones de ciencia ficción contemporánea. Incluso cuando, en una fase posterior, Flash viaja por otros planetas y otros sistemas estelares con la Tierra como estación base gracias a naves espaciales que superan la velocidad de la luz.

De todos modos, se pueden señalar diversas implicaciones ya que en este argumento futurista Flash Gordon mezcla elementos medievales con extremados avances tecnológicos: modernísimas naves voladoras, ciudades repletas de rascacielos imposibles y modernos rayos mortales conviven con caballos, lanzas de torneo... Una mezcla que se hará célebre en la década de los 80, en el género de magia y espadas o de dragones y mazmorras, y que permite a Pérez Carda (2004: 28) catalogar el argumento principal dentro del género épico con ramalazos de opereta palaciega.

En esta misma línea, Martín Hernández (2012) considera a *Flash Gordon* como un precursor de algunos de los géneros comerciales de gran impacto social especialmente de la *space ópera*.

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 (Martín Hernández, 2012: 82).

La influencia de *Flash Gordon* en la ciencia ficción actual ha llevado considerar al héroe interplanetario como padre de las narraciones espaciales (Abuín, s/d).

Flash Gordon encarna la idea de héroe a pesar de que no comparte los poderes de algunos de los superhéroes del cómic. De hecho, se pueden señalar algunas convergencias con algunos personajes como Batman o Daredevil, tanto porque su carácter de héroe está basado en rasgos puramente humanos como por el hecho de contar con un colaborador que le aporta herramientas y desarrollos tecnológicos para concluir con éxito su misión.

Sin embargo, en *Flash Gordon* lo verdaderamente trascendental de su heroísmo no es su atuendo ni la espectacularidad de sus hazañas sino su simbolismo *quasi* mítico que facilitó la proyección del héroe (Martínez Rico, 2008; Gubern, 2002). Este personaje encarna “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.” (Morris y Morris, 2010: 32). En este sentido las aventuras interplanetarias de *Flash Gordon* sirvieron como válvula de escape para los jóvenes en el contexto de la Gran Depresión, pero también constituyeron un símbolo de esperanza.

El éxito de *Flash Gordon* traspasó fronteras adaptándose a diversas realidades nacionales. En México y otros países de Hispanoamérica la tira se distribuyó como *Roldán el Temerario*. En Australia se denominó *Speed Gordon*, dado el equívoco significado de “flash” (enseñar los pechos). Del mismo modo en España e Italia las censuras de Franco y Mussolini despojaron al Dr. Hans Zarkov de su sonoridad rusa convirtiéndolo en el Doctor Zarro (Gubern, 2002: 107).

La difusión de la tira en Europa llevó a la creación de historias alternativas durante la Segunda Guerra Mundial ante el retraso en la recepción de algunos episodios de las tiras originales de Alex Raymond y –a partir de 1944– de Austin Briggs. Dibujantes y escritores crearon sus propios relatos para alimentar a un público ávido de aventuras del héroe interplanetario. Uno de estos escritores fue Federico Fellini quien se refirió a esta labor señalando:

Yo solo continuaba el relato, anticipándome, de lo que había leído y de lo que se había publicado hasta el momento, cómo se configuraban los distintos episodios. Traté de imaginar la continuación de esta historia, mientras que Giovi Toppi, ilustrador para Nerbini trató de imitar el estilo gráfico de Alex Raymond (Fellini recogido en Goodcomics, 2013).

Desde la perspectiva de *Flash Gordon* como un universo transmedia resultan destacables estas variaciones dentro de la propia industria del entretenimiento; historias alternativas que se situarían en la zona gris (Scolari, 2014) entre la viñeta oficial de Alex Raymond y el *User Generated Content*.

En la misma línea, el éxito alcanzado por *Flash Gordon* llevó a la contribución de diversas industrias nacionales en la expansión del universo de este héroe. Así, la primera película del universo Gordoniano, más allá de los seriales cinematográficos de la década de los 30, fue una producción turca *Flash Gordon's Battle in Space* (1967). Del mismo modo la primera serie televisiva del héroe intergaláctico (1954-1955) fue una coproducción entre Estados Unidos, Alemania y Francia (Nicholls et al., 2015).

En cualquier caso, hoy, cuando se cumplen ocho décadas de la primera aparición de *Flash Gordon*, todavía no podemos hablar de su universo como un producto cerrado sino que continúa su expansión a través de medios, plataformas y formatos con la consecuente atracción de públicos para la franquicia.

## 5. El universo *Flash Gordon*

En 1934, cuando nació *Flash Gordon*, la *masscult* se encontraba en pleno desarrollo, vehiculada por la radio, el cine, las revistas ilustradas, los cómics y la publicidad comercial (Gubern, 2002).

Basado en los *pulps*, series de revistas o libros por fascículos periódicos, de consumo inmediato y bajísimo precio, el éxito de audiencias de *Flash Gordon* sumado al componente adictivo del “to be continued” llevó a una rápido traspaso a otros medios. En efecto, pese a que las bases de la *space ópera* fueron esbozadas por los relatos publicado en pulp magazines como *Amazing Stories* (donde vio la luz por primera vez Buck Rogers) y *Astounding Science Fiction*, en las pantallas de cine esta fórmula icónica fue definida por las aventuras interestelares de *Flash Gordon* (Kinnard, 2012).

El propio estilo de Alex Raymond, quien trabajaba con modelos de la vida real, se caracterizaba por su sensibilidad a los detalles y su percepción artística, como si fuese captado por una cámara, lo que dotó de gran potencial cinematográfico a sus relatos y héroes.

Este material era natural para Hollywood de modo que apenas dos años después del debut de la tira cómica, Universal Pictures filmó el primer serial de 13 episodios semanales, protagonizado por el nadador olímpico Buster Crabbe.

La gran acogida de este producto llevó a la creación de dos nuevos seriales con las aventuras de *Flash Gordon* cuyos capítulos comenzaban con la frase “Alex Raymond’s cartoon strip” flanqueando el título principal (Kinnar, Crnjovich y Vitone, 2008: 3).

Si bien en un primer momento se debe hablar de adaptación de la tira de Raymond a la radio y al cine, poco a poco se fueron introduciendo nuevas aventuras y tramas, aunque subrayando su fidelidad al relato inicial. Un ejemplo de ello es la cabecera del primer serial radiofónico basado en las aventuras del planeta Mongo, *The Amazing Adventures of Flash Gordon* (1935):



Groves emulsión de notas para la nariz [anunciante] lleva a tu radio nuevas aventuras interplanetarias de Flash Gordon. Es el mismo audaz e ingenioso Flash Gordon cuyas hazañas te han hechizado en los periódicos. Ahora a través de tus altavoces. Todos los lunes, miércoles y jueves a la misma hora, viajar con Flash Gordon, Dale Arden y el Dr. Zarkoff al continente perdido de la Atlántida en el fondo del océano (en Terrace, 2011: 85).

La vinculación a la historia original constituyó el reclamo para el traspaso de lectores a oyentes o espectadores, sin embargo, había que ofrecer algo más para lograr atrapar y alimentar la incipiente comunidad de fans. Tal como señala Jenkins (2003), la redundancia entre medios acaba por extinguir el interés de los seguidores de un relato; al contrario integrar nuevas capas, historias, lecturas permite una aproximación más compleja y más gratificante a la historia.

<b>TIRAS CÓMICAS</b>	<b>RADIO</b>
1934-1944. Alex Raymond 1944-1948. Austin Briggs 1948. Mac Raboy 1948-1992. Varios Autores 1996-2003. Tira de domingo de Jim Keefe 1939-1945. Tiras alternativas en Europa	1935. The Amazing Adventures of Flash Gordon 1935-1936. The Further Interplanetary Adventures of Flash Gordon 1939. The amazing interplanetary adventures of Flash Gordon
<b>COMIC BOOKS</b>	<b>CINE</b>
1936-1949. David McJay Publications King Comics (RP) 1945-1953. Dell Comics Four Color Comics (RP) 1965. Gold Key Comics (RP) 1966-1967. King Comics (RP) 1969-1970. Charlton Comics (RP) 1978-1979. Gold Key Comics (RP) 1980-1982. Whitman Comics 1988. DC Comics. 9 números. Dan Jurgens 1991. Marvel Comics. 2 números. Williamson	1936. Flash Gordon. Serial 13 episodios 1936. Spaceship to the Unknown. Recut 1936. Perils from the planet Mongo. Recut 1939. Flash Gordon's trip to Mars. Serial 15 episodios 1939. The Deadly Ray from Mars. Recut 1940. Flash Gordon conquers the Universe. Serial 13 episodios 1940. Purple Death from Outer Space. Recut 1967. Flash Gordon 's Battle in Space (Turquía) 1974. Flesh Gordon. Sexplotation 1980. Flash Gordon (Dino de Laurentiis)
<b>PULP MAGAZINES</b>	<b>TELEVISIÓN</b>
1936. Flash Gordon Strange Adventure Magazine	1954-1955. Flash Gordon. Serie imagen real 1979-1980. The new adventures of Flash Gordon. Serie animacion 1982. Flash Gordon: The Greatest Adventure of all. Recut animación 1986. Defenders of the Earth. Serie animación 1996-1997. Flash Gordon. Serie animación 2007-2008. Flash Gordon. Serie imagen real.
<b>NOVELAS</b>	<b>OTROS FORMATOS</b>
1937. Flash Gordon un the Caversn of Mongo. Alex Raymond 1974. The Lion Men of Mongo. Ron Goulart 1974. The Plague of Sound. Ron Goulart 1974. The Space Circus. Ron Goulart 1974. The Time Trap of Ming XIII. Bruce Cassidy 1974. The Witch Queen of Mongo. Broce Cassidy	1977. Flash Gordon & the warriors of Mongo. RPG 2015. Flash Gordon Classic. Robb Pratt. Corto de animación

Imagen 1. Universo Flash Gordon. Relatos y principales plataformas de expansión.

Fuente: Elaboración propia.

Apenas un año después de la creación de *Flash Gordon* la Mutual Radio puso en antena *The Amazing Adventures of Flash Gordon* la primera adaptación de la tira de Alex Raymond a la radio. Como señalan Nichols *et al.* (2015) el serial radiofónico discurría paralelo a la tira dominical de manera que los fans podían ver en el periódico los monstruos que habían escuchado por la radio. Si bien para finalizar el relato radiofónico se introdujeron algunas variaciones –como la boda de los dos protagonistas– que pusieron el punto final a una historia que tenía continuidad en los periódicos.

También los seriales cinematográficos constituyeron una adaptación bastante fiel del trabajo de Raymond. En 1936 Universal Pictures estrenó el primero de tres seriales (*Flash Gordon*, 1936; *Flash Gordon's Trip to Mars*, 1938 y finalmente *Flash Gordon conquers the Universe*, 1940) protagonizado por Buster Crabbe, un actor que se convirtió en un símbolo icónico del universo gordoniano al igual que la estética, efectos especiales y mundos fantásticos del film. Entre 1936 y 1940 se produjeron un total de cuarenta episodios de veinte minutos semanales que constituirían un referente para varias generaciones de espectadores, en tanto serían el punto de referencia de muchas de las expansiones del universo *Flash Gordon*, así como de otras narraciones

de ciencia ficción. El primero de estos seriales fue nombrado tesoro nacional e incluido en el Nacional Film Register.

Más allá de constituir un pilar importante en la construcción del héroe interplanetario, los seriales cinematográficos son el mejor ejemplo de las fórmulas de expansión y compresión de *Flash Gordon*.

Partiendo del formato de entregas semanales se llevaron a cabo diversos *recuts* en los que, una vez eliminados los elementos de continuidad, se relataban los hechos más importantes de la temporada. Las películas *Spaceship to the Unknown* e *Perils from the Planet Mongo* (1936), *The Deadly Ray from Mars* (1938) y *Purple Death from Outer Space* (1940) volvieron a llevar a los fans al cine, poniendo de relevancia la rentabilidad del personaje.

Estas fórmulas de extensión-compresión se repitieron en las sucesivas adaptaciones de las tiras semanales a los *comic-books* así como en la serie televisiva de animación *The New Adventure of Flash Gordon* (1979-1980) que fue editada en formato TV-Movie: *Flash Gordon: The Greatest Adventure of all*.

La televisión, al igual que habían hecho previamente la radio y el cine, encontró en *Flash Gordon* una fuente de inspiración para el desarrollo de nuevos relatos seriales. El primero de ellos –titulado como la tira original– fue una producción de Inter-Continental Film Productions (1954-1955) en colaboración con Le Telediffusion (Francia), Lüdecke Productions Syndicated (Alemania Occidental) y Dumont Television Network (EE.UU.). La serie de 39 de episodios de 25 minutos se basa en los personajes de Alex Raymond para relatar eventos de un futuro en el que Flash, Dale y el Dr. Zarkov forman parte del Servicio Galáctico de Investigación con base en la Tierra.

Esta serie televisiva difiere respecto de las adaptaciones previas del personaje en que (1) en lugar de las viñetas de Raymond tomó como referencia otras series televisivas del momento como *Rocky Jones*, *Space Ranger* (1954) y (2) fue la primera expansión que rompió con el espacio-tiempo de la viñeta. Una ruptura que continuaría en las sucesivas expansiones televisivas.

Salvo la serie de animación *The New Adventure of Flash Gordon* (1979-1980) y su *recut*, que constituyen adaptaciones fieles al serial cinematográfico, todos los contenidos televisivos que conforman el universo gordoniano presentan un tiempo diferente al de la tira cómica.

La serie de animación *Defender of the Earth* (1986, Marvel Productions) se sitúa en el futuro -posterior o distópico respecto al hecho narrado en la serie de 1954- en el que Flash Gordon forma parte de un equipo de héroes del King Features Syndicate como Fantasma, Mandrake el Mago o Lothar, que unirán sus fuerzas para salvar a la tierra de Ming el Despiadado. En esta aventura Flash estará acompañado por un adolescente: Rick Gordon, el hijo que tuvo con Dale Ardem.

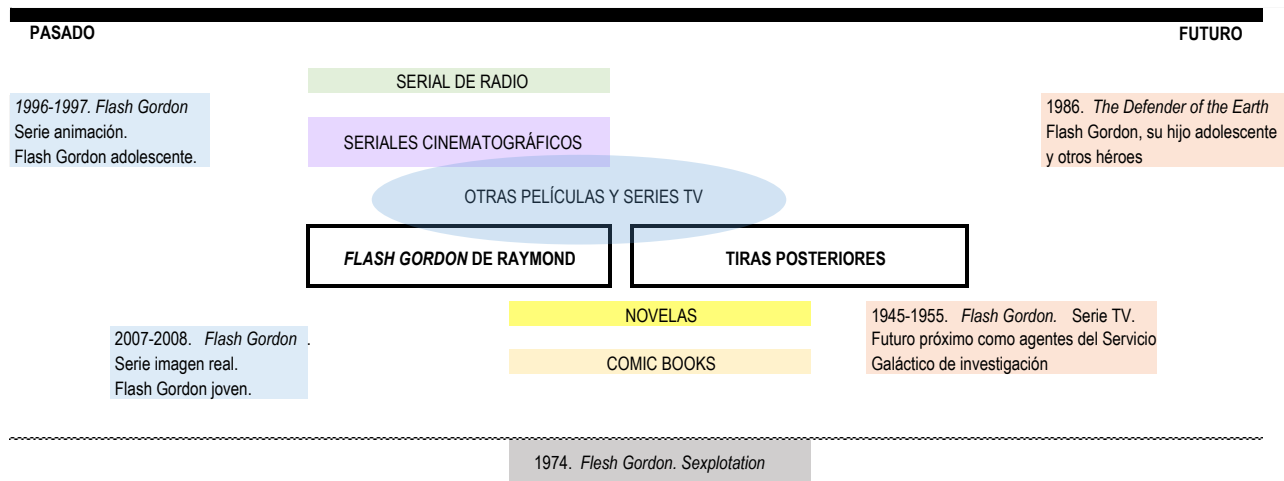


Imagen 2. Universo Flash Gordon. Expansión del universo y relatos alternativos en función del tiempo y narración de la tira de Alex Raymond.

Fuente: Elaboración propia.

Las últimas series televisivas basadas en los personajes de Raymond: la producción de animación *Flash Gordon* (1996-1997) y su homónima de imagen real (2007-2008), se enfocan en el pasado del héroe.

La primera, la serie canadiense de animación producida por Hearst Entertainment, transformó la mayoría de los personajes en adolescentes dotándolos de monopatines voladores además de otras características más próximas al serial cinematográfico. Esta producción televisiva propone una trama alternativa: los padres de Flash, astronautas americanos, son engullidos por un agujero dimensional en la atmósfera terrestre que los transporta a Mongo. Gordon y sus colegas se desplazan hasta allá para salvarlos de las malvadas garras del emperador Ming.

En cuanto a la serie de 2007-2008, de Peter Hume y emitida por Sci Fi Channel, se nos presenta a Steven “Flash” Gordon (Eric Johnson) cuyo padre, científico, desapareció en un misterioso accidente. En este relato, construido en la línea de *Smallville*-Superman (The WB 2001-2011), Dale es reportera de televisión y está prometida con un detective de la policía mientras que Hans Zarjov es el excéntrico asistente del Doctor Gordon que descubre unas grietas inter-dimensionales entre la Tierra y Mongo. Unas fisuras que Flash decide explorar para salvar a su padre.

Se trata de dos pasados divergentes entre sí, que también presentan múltiples disonancias con el “presente” de la tira de Alex Raymond. Una de estas divergencias es el propio nombre del protagonista: Alex “Flash” Gordon para el adolescente que conduce un monopatín sideral y Steven “Flash” Gordon para el hijo del científico desaparecido.

Otro de los relatos que se basan en los personajes de Raymond para proponer su propia lectura, desde una óptica muy particular, es *Flesh Gordon* (1974) una *sexplotation* del universo gordoniano. Este relato parodia al original truncando nombres, armas y acciones e integrando citas en contextos diferentes creando una suerte de disonancia intertextual con los textos antecedentes (Casey, 2015).

Sus personajes se basan en los seriales cinematográficos para, por una parte, emplear rasgos conocidos y compartidos por su audiencia y, por otro, utilizar este reconocimiento con una finalidad paródica. Así *Flesh Gordon* debe salvar a la humanidad de una terrible plaga de carácter sexual, detrás de la que se encuentra el emperador Wang “el pervertido”, líder del planeta Porno. Esta parodia se extendió tanto al nombre de los personajes –por ejemplo Dale Ardem pasa a ser Dale Ardernt (en español Dale Ardor)- y a sus herramientas como el *sex-ray* en lugar del *death-ray*.

Precisamente la comicidad y el sentido de este relato se sustenta en la disonancia con el original, intentando atrapar a los adultos que disfrutaran en la infancia de

Respecto al origen de las producciones que forman parte del universo *Flash Gordon* desde la perspectiva del canon se pueden señalar dos extensiones que se sitúan en los límites de este, en el espacio que Scolari (2014) denominó “zona gris”.

El primero de ellos son las aventuras alternativas de *Flash Gordon* y sus colegas con las que la prensa europea intentó reparar el atraso en las tiras de Raymond, generado por el contexto bélico mundial. Una práctica que podría analizarse desde la perspectiva de los creadores como fans de las viñetas originales de Alex Raymond.

El segundo es el corto de animación *Flash Gordon Classics* (2015). Un *fanfilm* animado de Rob Pratt, animador de Disney, basado en el segundo episodio del serial cinematográfico de *Flash Gordon: The Tunnel of Terror*. En este caso, aunque se puede considerar como un producto de fans, la profesión del creador así como la calidad final sitúa al corto en una posición intermedia entre el *canon* y el *fandom*. De hecho, para crear la animación –distribuida a través de Youtube- Pratt tomó como referente las colaboraciones de Raymond en los *pulp magazines* de ciencia ficción.

Esta intención de vincular la producción de animación con los textos previos del universo gordoniano también llevó a Pratt a contar con Eric Johnson, quien interpretó a Flash Gordon en la serie televisiva de Sci-Fi Channel, para dotar de voz al héroe interplanetario. Esta decisión también favorece el reconocimiento del héroe entre los espectadores para quienes la serie de 2007-2008 constituyó el punto de entrada a la franquicia.

## 6. A modo de conclusión

La influencia de *Flash Gordon* en la ciencia ficción actual ha llevado a considerar al héroe interplanetario el padre de las narraciones espaciales. Asimismo, *Flash Gordon* supone un referente de la expansión del cómic a otros medios, formatos y plataformas.

En este sentido, al hablar de *Flash Gordon* se debe hacer referencia a los universos centrados en el personaje o de personajes transmedia (Bertetti, 2011: 2014). Todas las expansiones –y contracciones- de la narración original tienen como referencia el atlético héroe así como sus fieles acompañantes: Dale Ardem y el Doctor Zarkov.

Esta forma de construcción de franquicias transmedia, tan habitual en las primeras narraciones de este tipo –hoy catalogadas como arqueología transmedia- favorece la creación de biografías alternativas en función del espacio-tiempo donde se desarrolla la acción y el grado de fidelidad de la adaptación.

No obstante resulta indiscutible el reconocimiento del héroe en cada una de sus adaptaciones con independencia de su proximidad al relato original. Incluso en aquellos relatos disonantes como *Flesh Gordon* (1974), se presenta un encuadramiento referencial que debe ser compartido por el público para su correcto entendimiento y disfrute.

Del mismo modo, el reconocimiento del héroe permitió el desarrollo y el éxito de diversos relatos en la zona gris -entre el *canon* y el *fandom*- como las versiones que se distribuyeron en Europa durante la II Guerra Mundial o el reciente corto de animación *Flash Gordon Classics*. Unas obras a las que deberían sumarse los comics, relatos y demás producciones que conformaron la *fanfic* gordoniana.

Siguiendo a Long (2007: 14 y ss.) las narrativas transmedia tienen en común la promoción del mundo narrativo una vez hecha la promesa de obtener una expansión del relato en lugar de la repetición. En este caso *Flash Gordon* ofrece nuevas aventuras aunque manteniendo, en la mayoría de las narraciones, elementos comunes para conseguir atraer a los fans del héroe sobre el que se sustenta el universo.

## 7. Referencias bibliográficas

- Abruzzese, A. (2004). "Cultura de Masas". En: *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, nº9, Madrid: Universidad Complutense de Madrid. pp.189-192.
- Abuín, L. (s. f.). "Flash Gordon". Recuperado el 5 de enero, 2018 de [https://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/fig\\_calc/\\_8\\_/estampes/3\\_5.htm](https://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/fig_calc/_8_/estampes/3_5.htm)
- Aguilera, R.; DÍAZ, L. (1989). *Gente de comic: de Flash Gordon a Torpedo*. Madrid: Gente.
- Allen, R. C. (1995). *To Be Continued...: Soap Operas Around the World*. Londres: Routledge.
- Alvarados ramírez, m.-M.; Guarinos, v.; Gordillo álvarez, i. (2011). El relato audiovisual transmediático. Esquivando los media tradicionales. Estudios de caso y propuestas creativas. En: *Trípodos nº Extra: VI Congrés Internacional Comunicació I Realitat*, Blanquerna: Universidad Ramón Llul, pp. 577-586.
- Balázs, B. (1972). *El Film: Evolución y Esencia de un Arte Nuevo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Belsunces gonçalves, A. (2011, junio 24). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica* (Trabajo Final de Máster). Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Bertetti, P. (2011). *Conan il mito*. Pisa: ETS.
- Bertetti, P. (2014). Conan the Barbarian: Transmedia Adventures of a Pulp Hero. En: Scolari, C. A.; Bertetti, P.; Freeman, M. (2014). *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. Londres: Palgrave Macmillan, pp. 15-38.
- Bertetti, P. (2014). Toward a Typology of Transmedia Characters. En: *International Journal of Communication*, nº8, Los Ángeles: University of Southern California, 20 pp. Recuperado el 5 de enero, 2018 de <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2597/1201>.
- Casey, J. (2015). Queer Cannibals and Deviant Detectives: Subversion and Homosocial Desire in NBC's Hannibal. En: *Quarterly Review of Film and Video*, vol. 32, nº 6, Philadelphia: Taylor & Francis, pp.550-567. <http://doi.org/10.1080/10509208.2015.1035617>
- Costa Sánchez, C.; Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de *Águila Roja* (RTVE). En: *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, vol.10, nº.2, Madrid: Asociación científica Icono 14, pp. 102-125. <http://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156>
- Costa, J. (1997). *Hay algo ahí fuera. Una historia del cine de ciencia ficción*. Barcelona: Glénat.
- Couperie, C. (1967). Le style d'Alex Raymond, 1934-1944. En: *Phénix*, vol. 3, París: Socerlid, pp. 8-11.
- Cronin, B. (2013). Comic Book Legends Revealed #403. Recuperado el 5 de enero, 2018 de <http://goodcomics.comicbookresources.com/2013/01/25/comic-book-legends-revealed-403/>
- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Flash Gordon* episode 1 script (1935). Generic Radio Workshop Script Library. Recuperado el 5 de enero, 2018 de <http://www.genericradio.com/show.php?id=3ee9e43a37d1fbd7>
- Formoso Barro, M. J.; Martínez Costa, S.; Sanjuán-Pérez, A. (2016). La ficción nacional y los nuevos modelos narrativos en la autopromoción de Atresmedia. En: *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, vol. 14, nº 1, Madrid: Asociación científica Icono 14, pp. 211-232. <http://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.910>
- Franquet, R.; Montoya, M. I. V. (2014). Transmedia Critical| Cross-Media Production in Spain's Public Broadcast RTVE: Innovation, Promotion and Audience Loyalty Strategies. En: *International Journal of Communication*, nº8, Los Ángeles: University of Southern California, p. 24.
- Fratini, E; Palmer, O. (1999). *Guía Basica Del Comic*. Madrid: Nuer Ediciones.
- Freeman, M. (2013). Historicising transmedia: why bother? Recuperado el 5 de enero, 2018 de <https://historicaltransmedia.wordpress.com/2013/12/29/historicising-transmedia-why-both/>
- Freeman, M. (2014). Advertising the Yellow Brick Road: Historicizing the Industrial Emergence of Transmedia Storytelling. En: *International Journal of Communication*, nº8, Los Ángeles: University of Southern California, p. 24.
- Geofrey, L. (2007). *Transmedia StorytellingBusiness, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company* Scribd (Trabajo Final de Máster). Massachusetts: Institute of Technology.
- González Laiz, G. (2006). *La guerra de las Galaxias: George Lucas (1977)*. Valencia, Barcelona: Nau Llibre, Octaedro.
- Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Hrenández, T. M. (2012). Flash Gordon. De los seriales de los años 30 a las actuales sagas de Ciencia Ficción. En: *Revista Latente: revista de historia y estética del audiovisual*, nº 10, La Laguna: Universidad de La Laguna, pp. 47-64.
- Hilmes, M. (1997). *Radio Voices: American Broadcasting, 1922-1952*. Minneapolis: U of Minnesota Press.
- Indrek, I.; Scolari, C.a. (2014). Transmedia critical: Empirical Investigations into Multiplatform and Collaborative Storytelling. En: *International Journal of Communication*, nº8, Los Ángeles: University of Southern California, p. 24.

- Jakobson, R. (1984). *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Ariel.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. *Technology Review*. Recuperado el 5 de enero, 2018 de <http://www.technologyreview.com/biotech/13052>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NY University Press.
- Jenkins, H. (2009). The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling. Recuperado el 5 de enero, 2018 de [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- Kinnard, R.; Crnkovich, T.; Vitone, R. J. (2008). *The Flash Gordon Serials, 1936-1940: A Heavily Illustrated Guide* (McFarland & Company). Carolina del Norte: McFarland.
- Kinnard, R. (2012). Where It All Began: The Flash Gordon Serials. En: Miller, C.; VAN RIPPER, A.B. (Eds.). *1950s "Rocketman" TV Series and Their Fans*. EEUU: Palgrave Macmillan, pp.19-29.
- Klastrup, L. (2009). The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction. En: *Game Studies*, vol. 9, nº1, Online: Game Studies Foundation. Recuperado el 5 de enero, 2018 de <http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup>
- Long, G. A. (2007). *Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company* (Tesis doctoral). Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Martínez-Rico, E. (2008). *La guerra de las galaxias. El mito renovado*. Madrid: Alberto Santos Editor.
- Masotta, O. (1982). *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós.
- McLeod, E. (2009). *The Original Amos «n» Andy: Freeman Gosden, Charles Correll and the 1928-1943 Radio Serial*. Jefferson: McFarland & Co Inc.
- Medina, L.F. (2013) Transmedia: Entre la frontera narrativa y el coloquio de mercachifles. En: *i.letrada* Revista de Capital Cultural, nº 19, Colombia: Capital Cultural. Recuperado el 5 de enero, 2018 de <http://i.letrada.co/n19/articulo/santanderda/75/transmedia>
- Morris, T.; Morris, M. (2010). *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona: Blackie Books.
- Nicholls, P.; Brosnam, J.; Platt, J.; Westfahl, G.; Stevenson, J. (2015). Flash Gordon. Recuperado el 5 de enero, 2018 de [http://www.sf-encyclopedia.com/entry/flash\\_gordon](http://www.sf-encyclopedia.com/entry/flash_gordon)
- Pérez Carda, T. (2004). *Flash gordon en la ciudad americana. 1890-1940*. Alicante: Instituto Alicantino de Cultura Juan Gil-Albert.
- Pérez Torio, X.; Garin Boronat, M. (2013) La narrativa artúrica como modelo para la escritura de series televisivas: perspectivas históricas y formales. En: *Historia y Comunicación Social*, vol. 18, nº Especial, Madrid: Universidad Complutense de Madrid, pp. 587-599.
- Piñeiro-Otero, T., y Costa-Sánchez, C. (2013). De series españolas de éxito a producciones audiovisuales transmediáticas. Análisis de «Águila Roja», «El Barco» y «Amar en tiempos revueltos». En: *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, nº19, Madrid: Universidad Complutense de Madrid, p.925-934. [http://doi.org/10.5209/rev\\_ESMP.2013.v19.42175](http://doi.org/10.5209/rev_ESMP.2013.v19.42175)
- Ryan, M.L. (2005). On the theoretical foundations of transmedial narratology. En: MEISTER, J. C. (Ed.) *Narrative beyond literary criticism*. Berlin: De Gruyter, pp. 1-24.
- Scolari, C. A.; Bertetti, P.; Freeman, M. (2014). *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. Londres: Palgrave Macmillan. [http://doi.org/10.1057/9781137434371\\_2](http://doi.org/10.1057/9781137434371_2)
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. En: *International Journal of Communication*, nº3, Los Ángeles: University of Southern California, pp. 586-606.
- Scolari, C. A. (2013). Lostology: Transmedia storytelling and expansion/compression strategies. *Semiotica*, En: *Journal of the International Association for Semiotic Studies*, nº 195, Berlin: De Gruyter, pp. 45-68. <http://doi.org/10.1515/sem-2013-0038>
- Scolari, C. A.; Jiménez, M.; Guerrero, M. (2012). Narrativas transmediáticas en España: cuatro ficciones en busca de un destino cross-media. En: *Communication & Society*, vol. 25, nº 1, Pamplona: Universidad de Navarra, pp. 137-163.
- Scolari C.A. (2014). Don Quixote of La Mancha: Transmedia Storytelling in the Grey Zone. En: *International Journal of Communication*, nº 8, Los Ángeles: University of Southern California, p. 10.
- Scott, J. (2009). The character-oriented franchise: Promotion and exploitation of presold characters in American film, 1913-1950. En: Smith, I. R. (Ed.), *Cultural borrowings: Appropriation, reworking, transformation*. Nottingham: Scope, pp. 34-55.
- Terrace, V. (2003). *Radio Program Openings and Closings, 1931-1972*. Jefferson (Carolina del Norte): McFarland.
- Zavala, L. (2009). La traducción intersemiótica en el cine de ficción. En: *CIENCIA ergo-sum*, vol. 16, nº 1, México: Universidad Autónoma de México, pp. 47-54.