

LA HISTORIA Y SUS INFLUENCIAS
EN EL CINE FANTÁSTICO
A TRAVÉS DE LA FIGURA DE CONAN EL BÁRBARO

History, Fantasy Films and Conan the Barbarian

Grad. José Abellán Santisteban
Arqueólogo
Universidad de Granada

Recibido el 25 de Marzo de 2021

Aceptado el 17 de Mayo de 2021

Resumen. La Historia es un instrumento de inspiración en novelas, películas, el mundo del cómic y para el mundo del ocio en general. Sin embargo, ¿Cuál es el alcance con el que la Historia impregna a la producción cinematográfica? En el s. XX la producción literaria hizo que surgiesen numerosas novelas de ficción que posteriormente se adaptarían a la gran pantalla. Es el caso de Conan el Bárbaro. El personaje creado por Robert E. Howard, a principios del s. XX, así como su posterior adaptación al cine, plantea una serie de dilemas constantes entre la Barbarie y la Civilización. Una concepción muy particular y muy influenciada por el Romanticismo del s. XIX, así como por los postulados filosóficos Nietzscheanos, que muestra a un personaje mucho más complejo de lo que sus enormes músculos aparentan. Por ello, y tomando como punto de partida las películas de *Conan el Bárbaro* (J. Miliuss, 1982) y *Conan el Destructor* (R. Fleischer, 1984), este trabajo pretende mostrar como los contextos históricos caracterizan la creación de una figura y la representación de esta a lo largo de la Historia.

Palabras clave. Historia, Cine, Fantasía, Conan, Robert E Howard, Barbarie, Civilización.

Abstract. *Conan the Barbarian*, the novel by Robert E. Howard, written in the early twenty century and adapted to cinema in the 1980s, deals with two important historical thematics: Barbarism and Civilization. The creation of the personage of Conan was very much conditioned by Romanticism and the Nietzsche postulates. The paper analyzes both films *Conan the Barbarian* (J. Miliuss, 1982) and *Conan the Destroyer* (R. Fleischer, 1984) and looks at how a fictional character is influenced by its historical creative context and ho its image changes with History.

Keywords. History, Cinema, Fantasy, Conan, Robert E Howard, Barbarism, Civilization.

1. Introducción: ¿Historia del cine, o cine de Historia?

La Historia es utilizada en numerosas ocasiones como fuente de inspiración en novelas, películas e incluso en el mundo del cómic. Los medios audiovisuales han jugado un importante papel en la transmisión de las historias, debido sin duda su potente alcance. Unos medios que han ido evolucionando y diversificándose conforme a las preferencias y paradigmas estéticos de su época (Zavala 2013: 131,137). Ejemplo de ello es el cine. La gran cantidad de géneros que ha dado el cine en su breve tiempo de vida (si se compara con otros soportes, como el papel) ha supuesto un escenario de muestra y difusión de ideas, con un alcance mundial. Muchas de estas ideas, aunque viejas, poseen tintes que las definen, caracterizan y diferencian como un género propio, siendo reflejo de los contextos socioculturales de los momentos en los que fueron creadas (Altman 2000). No resultaría extraño al lector el realizar una comparativa de dos, tres o incluso cuatro películas de cine bélico, por ejemplo. Podría hablarse de la trama, el mensaje que se pretende transmitir, la escenografía o de la veracidad de los hechos de esas películas. Probablemente nadie pondría en duda la legitimidad de tal labor dada la cercanía que esas imágenes tendrían con la Historia reciente. Sin embargo, lo que aquí se presenta es más primitivo, más antiguo y probablemente más desconocido para el gran público.

La Historia es un elemento que ha sido utilizado como fuente de inspiración numerosas veces en el campo del entretenimiento. La capacidad casi abstracta de comprender el espacio y el tiempo de un historiador reducida a su mínimo exponente, no se diferencia de la de un cineasta, un dibujante o un novelista (imaginan lugares, épocas, hábitos y costumbres) (Gaddis 2004: 17). La imagen de un “caballero” o de un “castillo” son de forma generalizada reconocibles para la mayoría de “nosotros”. No debe resultar extraño el término del nosotros (blancos y europeos). Nuestra sociedad, nuestra cultura, es fruto (al igual que en el cine) de influencias o sesgos, culturales, familiares, económicos y geográficos. De la misma manera que sucede con el castillo o con el caballero; podríamos hacerlo con la de la imagen del bárbaro. Si bien no se pretende entrar en detalles acerca de la etimología de la palabra, ya nos está marcando una clasificación muy fuerte, que viene de una tradición clásica muy afianzada. Ahora bien, si lanzamos al gran público la pregunta de ¿Qué es un bárbaro?, probablemente recibiríamos conceptos divergentes que acabarían por llevarnos irremediablemente a lo que consideramos su antítesis: la civilización. En líneas generales, un bárbaro es un término que evoca exotismo, salvajismo, fiereza, suciedad y, en definitiva, falta de modales. Es un concepto antiguo, forjado a través de ideas muy diferentes, muy distantes y probablemente muy desacertadas. En lo que sí que coinciden estas ideas es en que forman parte de lo contrario a la civilización. Este conglomerado de ideas es en parte lo que se trae aquí. El bárbaro, se encarna en un musculoso místico Olympia venido a Hollywood desde el otro lado del charco, cuyo primer papel en EEUU fue el de Hércules en la cinta *Hércules en Nueva York* (A.A. Seidelman, 1969). Vemos pues que no resulta extraña la elección de A. Schwarzenegger para encarnar al personaje de Conan. A través de las películas de *Conan el Bárbaro* (J. Miliuss, 1982) y *Conan el Destructor* (R. Fleischer, 1984) trataré de realizar una breve reflexión de los contextos e influencias históricas en la narrativa del cine fantástico, tomando como guía la figura de Conan.

2. La historia fantástica

Contar historias no consiste tan solo en narrar hechos. La construcción de una ambientación y la inmersión en la misma es clave fundamental para que el calado del mensaje sea profundo. Tanto la narrativa escrita como la audiovisual cuidan estas ambientaciones. La construcción de estas ambientaciones es fruto de la mente de sus autores. Sin embargo, y como veremos más adelante, la conceptualización de dichas ambientaciones no surge de la nada; sino que bebe de múltiples referentes. Esta es una de las características que definen la ambientación de *Conan el Bárbaro*. Robert E. Howard transporta al receptor del mensaje a un momento de épocas pasadas, donde el individuo y

sus conductas no están cuestionadas por los poderes opresivos de la actualidad (Lalanda 1998: 50) y donde se guía por su propia brújula moral.

El salto a la gran pantalla del personaje de Conan produjo un enriquecimiento de la ambientación fantástica. Todo ello fue gracias a la imagen. Las palabras, que formaban ambientación en la obra escrita, debían hacerse visibles. Ahí es donde comenzaban a aparecer los paralelos y las influencias históricas. El cine como forma de expresión artística está ligado de forma irremediable a la historia de su momento. En el cine, la imagen es el vehículo de transmisión. Estas imágenes son diseñadas al milímetro. Además, suelen ir acompañadas de sonidos, música y efectos visuales. Estos elementos tienen algunas veces su origen en el análisis y estudio de fuentes para la Historia que tradicionalmente se han considerado auxiliares a la Historia, como la Arqueología, la Epigrafía, etc.; y que a día de hoy están más que consolidadas como disciplinas autónomas. De esta manera y en cierta medida, podríamos afirmar que las fuentes inspiran a la imagen en el cine como lo hacen al texto en la historia. Sin embargo, hay que dejar algo clara la cuestión de la veracidad de los hechos. La Historia es una disciplina científica, con una metodología de análisis que se basa en las fuentes, para la reconstrucción de un pasado, basándose en la observación y la verificación (Carr, 2010: 126). El cine, sin embargo, se basa en la imaginación, en la inspiración de esas historias rigurosas y empíricas para crear así arte (*ibidem*: 43). Cuando un escritor describe una escena en una novela o en un guion, recurre a la descriptiva del lenguaje para construir la ambientación. Esa ambientación construida no es sino una representación abstracta de una realidad pasada donde se representa un hecho. Por tanto, el cine no está sujeto a la veracidad de las mismas, con excepción quizá del género documental histórico. De esta manera, en el género fantástico es común encontrar influencias históricas, que utilizan los discursos que emanan de las fuentes, para crear narrativas y aventuras en un entorno de fácil comprensión para el espectador. No es objeto de este trabajo iniciar un debate teórico acerca de qué es la historia ni sus múltiples posibilidades. Sin embargo, creo que es necesaria la mención de la propia historicidad que nos rodea (Hartog 2007: 15) y de cómo esta influye en las propias influencias, paralelos y referencias que encontramos en las películas en general, y en *Conan el bárbaro* en particular.

No debemos olvidar que la naturaleza propia del film, es decir; su intencionalidad, es el entretenimiento. Así el pasado (objeto de estudio) se pone al servicio del presente para entretener en este caso, al espectador. Al haber cambiado la intencionalidad de la narrativa, la materialidad del pasado es observada en el momento de la grabación, es observada desde el presente y para el presente (García 2011: 399). Rosenstone plantea que la construcción de esta narrativa presentista bien refleja las inquietudes sociales y políticas del momento o bien se encuentran implícitas en el mismo (Rosenstone 1995: 14). Estas características son las que hacen al cine un interesante sujeto de análisis en cuanto a materia histórica, sea bien por su contenido o bien por el análisis de sus influencias. Al fin y al cabo, lo que en una película se pretende reflejar es una interpretación del pasado hecha desde el presente y con un fin (artístico y económico). Es por tanto innegable la relación que la disciplina histórica y en este caso el cine posee. Es por ello, que el cine se ha convertido en un canal capaz de consolidar una narrativa histórica fácilmente accesible para la mayor parte de la población (Rosenstone 2014: 47- 49). Todo ello gracias a la imagen. Una imagen que sustituye a la palabra y que se adapta a los tiempos, creando significados históricos específicos para cada película (*ibidem*: 52).

3. La fantasía y sus influencias históricas

Bajo estas premisas, es evidente pensar que una película, un libro o cualquier otro soporte tildado de “histórico” (entendiendo esta como basada en hechos empíricos, demostrables por fuentes históricas, arqueológicas, epigráficas, etc.) recurren a la disciplina histórica como guía, como ambientación en la narrativa. Pero ¿Qué ocurre con la fantasía? Son muchas las referencias históricas que podemos encontrar en películas fantásticas. La trilogía de *El Señor de los Anillos* (P. Jackson, 2001, 2002, 2003)

es ejemplo de ello. En estas películas, podemos encontrar desde referencias a sociedades feudales (El reino de Rohan, con su capital Edoras); al conflicto ambiental de la depredación actual de los recursos naturales (El mago Saruman y la creación de los Uruk-Hai) (Bravo 2019: 66). Revoluciones sociales, cambios de paradigma, conflictos a escala mundial, las influencias literarias del Romanticismo del XIX e interesantes descubrimientos, fueron los que estimularon en gran medida dicha producción. Son representaciones de un presente en la obra de Tolkien adaptadas por Peter Jackson. Otro ejemplo más lo podemos encontrar en series de televisión como *Juego de Tronos* (D. Benioff y D.B. Weiss, 2011). Esta serie, basada en una ambientación medieval fantástica, cumple los cánones que posee rasgos del género fantástico (magia, criaturas y monstruos fantásticos), pero de la misma forma posee elementos históricos perfectamente reconocibles.

La respuesta a ¿Qué ocurre con la fantasía? resulta difícil, por la gran cantidad de subgéneros que parten del propio concepto de fantasía. Sin embargo, si hay algo claro que se muestra de forma generalizada es que se nutre de la intención ahondar en el fondo de lo que como humanos nos es desconocido: la muerte, la identidad, el tiempo y el espacio. Lo hace además recurriendo a elementos evocadores de estos anhelos presentes desde que el hombre es hombre: los mitos, la iconografía, los cuentos de hadas (Sánchez 2009: 111, 113). El concepto de fantasía *per se* es entendido de manera general como una oposición al concepto de realidad. Esta dicotomía fantasía-realidad se encuentra en conflicto constante. Utiliza recursos literarios para narrar acontecimientos, historias y aventuras en un mundo no del todo fantástico, es decir, un mundo que para el lector resulta conocido (González 1996: 10). La fantasía se nutre de esos recursos familiares para el receptor del mensaje, recursos que, en la mayor parte de las ambientaciones, son históricos. De esta manera, la fantasía como género (independientemente del medio en el que se exprese) puede ser una gran aliada de múltiples variaciones del relato realista (Mathews 2011: 4), ya que transmite descripciones o conceptos que existen en un momento y en un lugar del mundo real. El ambiente conocido que nos aportan ambientaciones como la edad media o el esplendor del imperio romano son el caldo de cultivo para la construcción de una buena historia de fantasía: conocida desde una óptica actual, presentista; pero también histórica como es la de la edad media brutal, belicosa e incivilizada. Eso es, a su manera, lo que ocurre con *Conan el Bárbaro* y *Conan el Destructor*.

4. Un bárbaro muy civilizado

Para entender la historia que subyace tras el film, es necesario comprender el contexto de la obra y el propio género literario de la misma. La fantasía épica, género en principio literario, que posteriormente se extenderá al cine o al cómic, es un interesante punto de partida para analizar la óptica histórica que se encuentra tras el personaje y su creador. Conan el Bárbaro nace de la mente de Robert E. Howard a principios del s. XX. La breve producción de este joven autor marcó un personaje cuyas hazañas fueron continuadas posteriormente por múltiples escritores, que dentro del género de fantasía épica o fantasía heroica acabaron conceptualizando el subgénero conocido como de espada y brujería.

Si bien es cierto que el análisis aquí realizado parte de las películas arriba mencionadas; no se pueden entender éstas y lo que representan, sin conocer la génesis del personaje, del autor y del propio género que le dio vida: Robert E. Howard. Nacido en Texas en 1906, es considerado uno de los padres del género conocido como de *espada y brujería*. Su producción literaria, aunque breve, fue constante y centrada en los mismos temas hasta el día de su muerte. Fue un escritor que mantuvo mucha correspondencia con otros escritores de su época, como H.P. Lovecraft (1), de tal manera que muchos de los relatos de este, presentan referencias del otro y viceversa. Parte de estos discursos marcarán la producción literaria de ambos y caracterizarán, en mayor o menor medida, a los personajes y los antagonistas de sus relatos. Tanto Howard como Lovecraft son resultado de la

producción literaria del Romanticismo, que tuvo un importante desarrollo durante la segunda mitad del siglo XIX en los países anglosajones y Alemania (González 1984: 208).

El s. XX por su devenir histórico fue el caldo de cultivo para que surgiesen numerosas novelas de ficción. Muchas de estas novelas han sido objeto de adaptación en la gran pantalla. El personaje creado por Howard, así como su posterior adaptación al cómic y al cine, son el reflejo de las problemáticas de esa época y muestran una serie de dilemas entre la Barbarie y la Civilización, entre el bien y el mal, entre la vida y la muerte. Estos dilemas son parte de postulados filosóficos que versan sobre la historia y sobre el papel del individuo en la misma. La temática del héroe inherente al estilo de la fantasía épica, o de la espada y brujería, enmascara un discurso muy característico en la obra de Howard. Se trata de una concepción muy particular y como comentaba muy influenciada por el Romanticismo del s. XIX, que continuará con los cambios políticos y sociales que se darán en el XX. De la misma manera que otros autores de la época como Morris, Tolkien o Lovecraft, Howard tiene una intuición innata en relación con el pasado (Mathews 2011: 121). Esto es lo que centra este trabajo en su obra y en las películas de los años ochenta, una intuición muy bien plasmada y con numerosas influencias. Podrían contarse por cientos los ejemplos de esta intuición, de esta influencia en la obra de Howard. Y es que ambos comparten un amor por lo antiguo, por la inmortalidad del pasado (Frigoli 2010: 9). Al igual que Lovecraft, son receptores de lejanos descubrimientos en tierras lejanas, que no hacen sino estimular su producción literaria, alimentándola con esa inmortal antigüedad.

Es antigüedad el bien apreciable en la cosmología donde se desarrollan las aventuras del bárbaro de negro cabello, el continente Hiborio. Este lugar es un *collage* de lugares reales y de lugares imaginarios procedentes del folklore y de la mitología. Se encuentra plagada de referencias de la mitología nórdica. Vanaheim, Asgard son solo dos elementos que curiosamente comparten su lugar en sagas que han sido llevadas a la gran pantalla recientemente como *Thor* (Kenneth Branagh, 2011) de la franquicia de cómics *Marvel*.

Este lugar, sumado al desarrollo del personaje, un vagabundo huérfano, caracterizan el ambiente trágico que rodea al personaje, en el que la supervivencia más animal es la clave del éxito. Es el tarzán de Edgar Rice Burroughs (Burroughs, 2011), cuya parte animal se ha impuesto sobre la humana para sobrevivir. El ambiente de nuevo juega un importante papel, desarrollándose en lo que podríamos definir como una edad media salvaje, que algunos autores identifican con la Inglaterra de las leyendas artúricas, con la presencia de pueblos primitivos como los pictos, como protagonistas de múltiples de sus historias (Mathews 2011: 121-122). Pero esta edad media no acaba aquí. Durante los múltiples viajes que el personaje realiza, visitará los desiertos de Iránistán, o la mítica ciudad de Zamora. Habiendo explicado las influencias históricas que se han expuesto, sería extraño que estos dos nombres no despierten familiaridad en el lector.

Por tanto, podríamos considerar ese ambiente como una forma en la que el receptor (en el caso del cine, el espectador) identifique esos rasgos conocidos y los use como una forma de ponerse en la piel de los personajes, de sentir y de vivir sus aventuras. No se trataría por tanto de una negación de la realidad, sino más bien de una evasión de la misma, ya que nuestra propia realidad es tomada como un punto de referencia cotidiana (González 1996: 8).

De esta manera, el autor viaja al pasado para traer conceptos históricos y así construir historias fantásticas. Es un género que se nutre de la mitología y de la épica. Toma prestadas imágenes de culturas del pasado, occidentales o no, totalmente destecnologizadas y le da forma a fin de trazar un relato. Un relato en el que el principal personaje es el héroe. Para profundizar la comprensión del personaje y caracterizar el contexto que rodea al mismo, hemos de ahondar en el nacimiento del mismo.

La construcción del relato en el film es una interpretación de hechos pasados, ficticios o no, pero que se hacen con conocimiento desde el presente. Es este conocimiento presentista el que es realmente interesante y que permite al cine narrar acontecimientos. Al igual que en los libros, se hace Historia desde el presente.

El cine, construyendo esos relatos, se convierte en un canal de difusión de la Historia, paralelo al papel. Paralelo, pero no tan diferente como podría creerse. Leyendo la Historia de este pasado y analizando los datos producidos por las investigaciones arqueológicas, se construye un relato desde el presente. Por tanto, si se observa una película bajo esta óptica histórica, (Rosenstone 2013: 73-75) puede comprenderse como se entienden las Historias y como se plasman en las cintas. Cada película es un retrato de una época, pues la subjetividad del momento se encuentra presente en los directores. No es raro encontrar en una película referencias a códigos o a manifestaciones culturales del pasado. No obstante, una película no es un libro. Y Conan no es ni debe ser tomada como un ejemplo de una historia fiel. Como bien expresa Rosenstone en su obra *El pasado en imágenes*: “(...) una película no puede hacer lo mismo que un libro, incluso aunque lo pretenda. Los films que intentan hacerlos pierden todas sus cualidades (...) Podemos concluir que las reglas para analizar y evaluar un film no pueden provenir únicamente del mundo literario. Deben tener su origen propio en el cine, en sus modos y estructuras habituales para posteriormente analizar cómo se interrelacionan con el pasado.” (Rosenstone 1997: 22). Además, lo hace tomando elementos visuales que tienen que ayudan a conceptualizar ese ambiente.

La humanidad, en un mundo oscuro de tinieblas y el acero personificado en la espada del padre de Conan, presentan en los primeros minutos de rodaje a un niño, al que se le dotan atributos de héroe. Un héroe que se ve envuelto en una lucha entre lo divino y sus manifestaciones en el mundo. Un mundo que como en la antigüedad es desconocido y se pretende explicar por ciencias o conocimientos de tipo empírico (Lalanda 1998: 45-47). Conan como personaje es precisamente eso. Es la conceptualización del héroe que se enfrenta a las fuerzas de la naturaleza en un mundo salvaje, antiguo y desconocido. Es la reinención del Hércules de la antigüedad en el s. XX. Si analizamos la película de *Conan el Bárbaro* o su no tan exitosa secuela *Conan el Destructor* vemos como John Miliuss ha construido un relato que supone una mezcla de épocas de nuestra historia real, desde la prehistoria, hasta la Edad Media (Delgado 2016: 42).

Ya en los primeros minutos de metraje de la película *Conan el Bárbaro*, encontramos parte de esas influencias, de esos contextos que identifican a Conan como un “hijo de su época”. Se trata de la frase “*Lo que no te mata, te hace más fuerte*” (Nietzsche 2006). John Miliuss, plasma, quizá sin saberlo, esa esencia del superhombre nietzscheano, que hereda directamente de Howard, el creador de Conan. El protagonista se presenta como un hombre con una brújula moral propia, sin remordimientos y con un total desdén por las normas y los conceptos de una sociedad civilizada (Delgado 2016: 41). Sin embargo, si se echa la vista atrás y se observa la obra de Howard, uno puede observar la complejidad que el personaje plantea. Tanto en las novelas como en los cómics se presenta a un personaje fruto de una época. Un protagonista cuya evolución está ligada a su propia naturaleza, la supervivencia de su forma de vida. Es el triunfo de la Barbarie contra la decadente civilización.

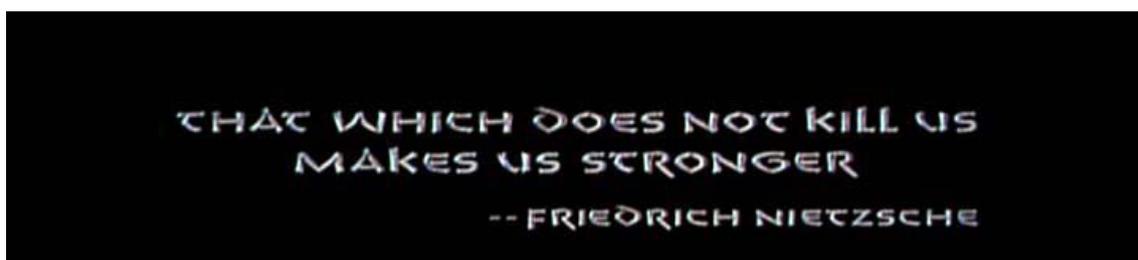


Figura 1. Primeros minutos de *Conan el Bárbaro* donde se expone la frase de *El Ocaso de los ídolos* de Nietzsche © EMI Films

Realizar un análisis de la totalidad de la producción literaria que ocupa al personaje de Conan el Bárbaro, así como de las novelas, de los cómics y las películas, sería una tarea demasiado extensa para este trabajo. De esta manera, lo que se pretende es realizar una aproximación al personaje y la relación de este con la Historia, a través de la caracterización del género literario (la fantasía épica) y de su adaptación al cine. Las películas de *Conan el Bárbaro* y su secuela *Conan el Destructor* son el punto de partida para dicho estudio.

Un ejemplo que subraya lo anterior es una escena de la propia película, que me gustaría resaltar. En busca de venganza, Conan (Arnold Schwarzenegger) se encuentra con un mago llamado Akiro (Mako Iwamatsu), que dice poder convocar a los espíritus de los muertos y que ayudará a Conan en su búsqueda. En un momento posterior, en el que Conan es torturado y llevado al borde de la muerte, Akiro convocará a esos espíritus de los muertos (o como el los llama, dioses antiguos) para que traigan a Conan de vuelta al mundo de los vivos. En un complejo ritual, el mago pinta la cara de Conan con numerosas runas y símbolos.



Figura 2. Fotograma en el que se aprecian varios Indalos en el rostro de Conan en la película de Miliuss © EMI Films

En la imagen se pueden observar numerosas runas pintadas en negro, que resultan muy similares a las nórdicas, pero hay un detalle que llama poderosamente la atención. En color rojo se observa un dibujo fácilmente reconocible. Se trata del Indalo, un conocido símbolo perteneciente a un conjunto de arte rupestre Levantino, situado en la comarca de los Vélez, en Almería. El hecho de que se incluyese en el maquillaje este símbolo prehistórico tan definitorio de una cultura como es la Almeriense en el personaje de Conan, sumado a que el filme se rodó en numerosas localizaciones de la provincia de Almería; pone de manifiesto el préstamo que el Cine hace de la Historia, y en concreto en este caso, de la Arqueología para contar una historia.

La película de *Conan el Bárbaro* presenta dos características fundamentales que me gustaría destacar en este trabajo. En primer lugar y como comentábamos anteriormente es la esencia propia del film. No se trata ni de un libro ni de un documental. Si bien encontramos referencias a conceptos culturales históricos, en la cinta de Miliuss no se pretende contar una historia real. Sin embargo, el director sí que es capaz de transportarnos a una edad media oscura, con un sistema de clases muy similar al de la Europa de la alta edad media. En él, los *oratores* están protagonizados por los sacerdotes de Thulsa Doom. Los *bellatores* son los soldados, los nobles que se forman la corte de rey Osrik. Los *laboratores*, con menos relevancia en la cinta, se ven representados por la aldea de un joven Conan, arrasada hasta los cimientos. Este último hecho en los primeros minutos de rodaje da la bienvenida a la ambientación dramática y trágica que rodea al pasado del héroe. Los orígenes humildes son parte de estos atributos, que caracterizan la épica y la fantasía heroica.

En segundo lugar, son los contextos. Ya en el epistolario que mantenía con H.P. Lovecraft se advertía como las temáticas que interesaban a Howard eran los conflictos de civilización contra barbarie. No son pocos los indicios de esta temática en la obra de Howard. En el relato publicado por primera vez en 1935 en *Weird Tales Magazine* titulado *Beyond the black river* encontramos la frase: “La barbarie es el estado natural de la humanidad [...] La civilización, en cambio, es artificial, es un capricho de los tiempos. La barbarie ha de triunfar siempre al final.” (Howard 1973) En la película de *Conan el Bárbaro*, aparecen de la misma forma estas referencias. En un momento en el que el protagonista está viajando con el que será su compañero Subotai (Gerry López), éste al llegar a una ciudad le dice a Conan: *Civilización... antigua y malvada....*



Figura 3. Fotograma de la escena en la que Conan se encuentra con la civilización (J. Miliuss, 1982). © EMI Films

De una forma muy generalizada, estas referencias a esa dualidad barbarie/civilización la encontramos en los antagonistas de las películas, las novelas y los cómics. Estos individuos, suelen ser hechiceros o brujos poderosos, personajes deshumanizados que siempre intentan obtener un poder superior mediante rituales mágicos o alquímicos muy poderosos. Son la personificación del avance científico, del progreso. Conan les teme, ya que él es la encarnación de la barbarie. Se trata una vez más de la confrontación directa de esa dualidad.

Para Howard, la brujería representa las fuerzas de la naturaleza no gobernadas, de las que los hombres intentan apropiarse. Las reacciones del personaje ante estas se guían por sus instintos primitivos. O bien huye, o si esta opción no es posible, hay que matar (Smith 1995: 6). La única diferencia entre él y el resto de los asesinos de su mundo es su particular sentido del honor, del que se advierte Howard consideraba puro, plenamente humano. Dos ejemplos de estos personajes son Thulsa Doom (James Earl Jones) en *Conan el Bárbaro* o la malvada reina Taramis (Sarah Douglas) en *Conan el Destructor*.

En el primer caso, Conan busca venganza contra un hechicero llamado Thulsa Doom (James Earl Jones). Como decíamos, este personaje es el líder de la iglesia de Seth. Este culto forma parte de nuevo de la oposición barbarie/civilización, liderando el “proceso” o el cambio al que se sucede en el continente Hiborio. Conan lucha de esta manera contra una organización teocrática muy jerarquizada que se impone al sistema de clases antiguo, incluso llegando a amenazar a la cúspide del sistema medieval, la corona. Queda de esta manera patente, como el sistema que se presupone civilizado, que trae el progreso, no es sino oscuro y corrupto. Por eso, en la película Conan acaba con él. La barbarie es por tanto una alegoría de la humanidad más primaria. Conan es la representación de la barbarie, de los instintos primarios de los seres humanos, que, durante miles de años, se valieron de sus ellos para sobrevivir. Se enfrenta ante la podrida civilización y la vence. Tiene su propio código de moral bárbaro y la suficiente fuerza e inteligencia propias de un animal salvaje para burlar a sus enemigos

cuando lo necesita. Es una manifestación de esa decadencia a la que lleva la civilización y de la confrontación de la barbarie, representada como de costumbre en el personaje de Conan (Delgado 2016: 43).

En *Conan el Destructor*, de la misma manera encontramos la oposición de la humanidad (Barbarie) contra los poderes mágicos (civilización), Conan lucha en este caso contra una reina que lo engañará para que lo sirva y pueda completar un ritual para aplacar a su dios. Ha de hacerlo, teniendo que sacrificar la reina a su propia sobrina en el ritual. Habiendo cambiado de director y de línea argumental, la segunda película de Conan el bárbaro, posee los mismos tópicos y características del género fantástico. Además, se identifica (aunque de manera distinta) esa misma dualidad de barbarie/civilización. Y de nuevo, es la barbarie la que triunfa y la que devuelve al continente Hiborio a su momento inicial de paz.

En conclusión, la obra de Robert E. Howard es mucho más compleja de lo que en un principio podrían mostrar unos grandes músculos, espadaos y sangre a raudales. Las dos películas aquí analizadas son tan sólo unos breves extractos de la obra literaria de Howard. Sin embargo, son películas muy interesantes a la hora de analizar la historia y los contextos históricos del autor original. Es el reflejo de momentos muy concretos que cristalizan en las novelas, cómics y posteriormente en las películas. La temática de las aventuras de Conan, la concepción de los enemigos y la oposición constante civilización/barbarie hacen que sean una rica fuente de análisis histórico, sin pretender ser fuentes históricas. En definitiva, supone el análisis de un tipo de discurso que, aunque es diferente y ha mutado, se mantiene mediante la imagen, respondiendo a unos significados históricos muy concretos y muy cercanos a los originales. El Conan de Miliuss (y en menor medida el de Fleischer), aunque lejano al original, mantuvo esa barbarie, esa oposición fruto de un discurso de una época y la transportó a la segunda mitad del s. XX siendo a día de hoy, plenamente apreciable si examinamos el film con la óptica adecuada y lo tomamos como algo más que una simple producción de Hollywood, en la que el entretenimiento y el lucro económico acaba superponiéndose a todo lo demás.

Notas

(1) Howard Philips Lovecraft fue un escritor estadounidense autor de multitud de novelas y relatos cortos de terror. Se le considera una de los autores más influyentes del s. XX en el género del horror cósmico. Mantuvo con Howard una fuerte amistad, formando parte del mismo círculo de escritores, llamado *Weird Tales*. Dicha amistad queda recogida en la correspondencia que mantenían y se puede consultar (Derleth y Turner 1976).

Bibliografía

ALTMAN R., *Los géneros cinematográficos*, Paidós, Barcelona, 2000.

BRAVO A., “Mitologías de la Naturaleza en “El Señor de los Anillos”, *Tejuelo* 29 (2019), 161-186.

BURROUGHS E.R., *Tarzan of the Apes*, Penguin Random House USA, 2008.

CARR E.H. y DAVIES R.W., *¿Qué es la historia?*, Ariel, Barcelona, 2010.

DERLETH A. y TURNER J. (eds.), *Selected Letters, H.P Lovecraft vol. IV (1932-1934)*, Arkham House Publishers, Inc. Wisconsin, 1976.

FRIGOLI R. y ALMANSA, J (ed.), *Las excavaciones de R'lyeh: la arqueología como método, la prehistoria como idea y la literatura fantástica de HP Lovecraft*, JAS Arqueología, Madrid, 2010.

- GADDIS J.L., *The landscape of history: How historians map the past*, Oxford University Press, Nueva York, 2004.
- GARCÍA C.T., “Arqueología y cine: distorsiones de una ciencia y una profesión”, *El Futuro del Pasado: revista electrónica de historia* 2 (2011), 389-406.
- GONZÁLEZ, A. “De lo fantástico y de la literatura fantástica”, *Anuario de estudios filológicos* 7 (1984), 207-226.
- GONZÁLEZ M.C., *Fantasia, épica y utopía en The Lord of the Rings. Análisis temático y de la recepción*, Tesis Doctoral, Universidad de Granada, Granada, 1996.
- HARTOG F., *Regímenes de historicidad: presentismo y experiencias del tiempo*, Universidad Iberoamericana, Ciudad de México, 2007.
- HOWARD R.E., “Beyond the Black River”, en: HOWARD, R. E., *Conan el Guerrero*. Traducción de Fernando Corripio Pérez. Editorial Bruguera, Barcelona, 1973, 157-222.
- KENDRICK J., *Film violence: history, ideology, genre*, Columbia University Press, Nueva York, 2010.
- LALANDA J.M., “La fantasía heroica como evasión”, *CLIJ: Cuadernos de literatura infantil y juvenil* 11, 106 (1998), 44-53.
- MATHEWS R., *Fantasy: The liberation of imagination*, Routledge, Nueva York, 2011.
- NIETZSCHE F., *El crepúsculo de los ídolos*, Editorial Edaf, Madrid, 2006.
- ORTIZ DELGADO F.M., “Lo que no te mata te hace más bárbaro. Conan como un superhombre nietzscheano”, *Ética & Cine Journal* 7, 1 (2016), 41-51.
- ROSENSTONE R.A., “The Historical Film as a Mode of Historical Thought”, en ROSENSTONE R.A. y PARVULESCU C. (eds.), *A companion to the Historical Film*, Wiley-Blackwell publishing, Nueva Jersey, 2013, 71-87.
- ROSENSTONE R.A., *El pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de la historia*, Ariel, Barcelona, 1997.
- ROSENSTONE R.A., *La Historia en el Cine. El Cine sobre la Historia*, Rialp, Madrid, 2014.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA A., “Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine”, *Comunicación y sociedad = Communication & Society* 22, 2 (2009), 109-137.
- SMITH D.C., “A Critical Appreciation of John Miliuss Conan the Barbarian”, *The Barbarian Keep*, 1996 <http://www.barbariankeep.com/ctbds.html>
- ZAVALA L., “Sobre la evolución de los géneros cinematográficos”, *La Colmena: Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México* 80 (2013), 131-138.