El enigma del acero: «novela familiar» en Conan de John Milius

'Con los neuróticos es como si nos halláramos en un paisaje prehistórico, por ejemplo en el jurásico. Los grandes saurios siguen aún rondando, los equisetos crecen tan altos como palmeras'. (Freud)

Jose Luis Bellon

Introducción: '…y los niños dormían sin saber de peligros'

Poco después del ataque a la aldea en el que son masacrados sus habitantes y tras el cual los niños son esclavizados el Hechicero (la voz en *off* de la película) narra lo siguiente:

> Las cenizas cubrían toda la tierra, y la sangre se convertía en nieve. ¿Quién sabe para qué vinieron? ¿Para robar o para asesinar? Nunca se sabrá. Venían cuando todo estaba cubierto por la oscuridad, y los niños dormían sin saber de peligros. Nunca pensaron que mi señor sobreviviría a aquella matanza y llegaría a mayor verdad. Aquel fue un día de tristeza.[1]

Los fantasmas inconscientes suelen actuar de la misma forma, como salteadores de caminos. Aparecen de pronto donde menos lo esperas, como surgidos de la nada, ocultos, engañosos, casi siempre disfrazados o cubiertos de extrañas pinturas de guerra. Algunos de esos espectros viven en las pantallas del cine, inmóviles ante el paso del tiempo como si de un texto escrito se tratara. El propósito de este trabajo es vérselas con esta gente y tratar de elucidar hasta qué punto son tan duros como parecen. Comenzaremos con una breve introducción al concepto de 'novela familiar'.

En 1909 apareció publicado en el libro de Otto Rank, *Der Mythus von der Geburt des Helden* [*El mito del nacimiento del héroe*], un pequeño ensayo de Freud titulado 'La novela familiar de los neuróticos'. Freud también habla de la 'novela familiar' en sus *Tres ensayos para una teoría sexual* (de 1905). La datación del texto de Freud la tomamos de Olalla (1989, 1999), cuyo trabajo, junto al de Marthe Robert (1973) y el de Carmen Ribes (1995), es indispensable. La mejor descripción teórica la hace Olalla:

> «Según los descubrimientos de Freud, en el orden psíquico existe un tipo de imaginación no escrita que se presenta como una pre-novela o forma de ficción elemental, tan extendida y de contenido tan constante que hace que el "patrón" del relato pueda variar pero nunca cambia de decoración, ni de personajes, ni de argumento. […] Cuando el niño urde la trama de su "novela familiar" es porque la necesita para superar la primera decepción en la que su idilio familiar corre riesgo de naufragio. Se trata, por tanto, de un expediente al que recurre la imaginación para resolver la crisis típica del crecimiento humano tal como lo determina el llamado "complejo de Edipo".» (1999: 35)

Este 'fragmento de literatura silenciosa (consciente en el niño, inconsciente en el adulto normal y tenaz en los casos de neurosis)' (Olalla 1999: 35) no debe de confundirse con las novelas "familiaristas": la 'novela familiar' es un mito, una proyección de representaciones con las que se imagina el proceso de socialización, el arrancarse del seno fami-

[1] Utilizamos una transcripción-traducción (inédita) del guión de la película, realizada por Darío Aguilar, al que debo agradecer asimismo diversas observaciones importantes (por ejemplo la detección del subtexto del *libertarianism*). A Carlos Enríquez le debo la interpretación de la relación sujeto / Estado en los Westerns. A Ángela Olalla y Carmen Ribes la teoría de la 'novela familiar de los neuróticos'. De la transcripción del guión, así como de los trabajos citados que están en la Web no damos las páginas (no la tienen): ver al respecto la bibliografía.

liar. Constituye una ficción imbricada a la constitución del individuo como 'sujeto', como un 'yo', y no se elabora para superar la situación de crisis del idilio familiar (sensación de abandono o menosprecio, falta materna), sino para 'aumentarla, exihibirla y vanagloriarse de ella puesto que es la única justificación plausible del embrollo biográfico que tiene por misión llevar a término' (Olalla 1999: 35). No sorprende, por tanto, que en las formaciones sociales burguesas esté extendida de tal modo que haya que concederle un valor casi universal (Robert 1973: 37). La literatura novelesca será un lugar privilegiado para el despliegue de estas mitologías que vivifican, de forma velada, este relato inconsciente… pero también el cine. El porqué de su monotonía, de esa necesidad primordial de su repetición (compulsiva hasta la zozobra) es un tanto confuso: 'Ese mito, absolutamente original en su estructura, específico en su contenido, y patológico por el modo en que se solicita su vivificación' (Olalla 1999: 35) es posible que retorne como compensación, como un juego o un gesto utópico que intenta subvertir una verdad mintiéndola. Y puesto que eliminar una realidad es ilusorio, el grado de esta capacidad de mentir varía, de los robinsones abandonados a los destructores de imperios galácticos, pasando por los huérfanos solitarios.

En toda formación social los mitos constituyen imaginarios y lenguajes que suelen estar marcados por el discurso hegemónico, por el Mito dominante. Moretti comenta que el mito funciona como un auténtico código de lectura destinado a permitir la recíproca convertibilidad de los diferentes "órdenes" de la realidad (e. g. cósmico, cultural, social) en uno sólo, por medio de un isomorfismo (Moretti 1983: 219). Este bricolaje simbólico se caracteriza por imaginar la historia:

> If, turned towards the past, myth disarranges the course of history to the point of making it unrecognizable, when turned towards the future it is the ideal instrument for preselecting historical events, and therefore ridding them of all unpredictability. (Moretti 1983: 223)

El mitema fundamental de las formaciones sociales burguesas se articula en torno a la ideología del 'sujeto', tal y como lo ha teorizado Juan Carlos Rodríguez en numerosos trabajos (e. g. 1994a, 1994b, 1990). En el caso de las formaciones sociales contemporáneas, puesto que vivimos en la sociedad de la imagen, el cine y (sobre todo) la televisión juegan un papel fundamental en la producción y reproducción de mitos. Y teniendo en cuenta que la esfera privada ha sido sacralizada en el capitalismo posmoderno como la única esfera social *par excellence* donde el sujeto (cree que) existe como tal Sujeto, no sorprende que las constelaciones de este tipo de relatos silenciosos, con o sin temática familiarista, proliferen de forma tan pasmosa. Cierto que hay que tener en cuenta al Freud de 'Creative Writers and Day-dreaming' (de 1908) (Brooks 1993: 283) para comprender la literatura y el cine, así como todo el tema del voyeurismo en la cuestión de la imagen, el frenesí por lo visual en la sala oscura… y aunque es difícil saber por dónde discurre la corriente subterránea de fantasmas edípicos en muchos productos artísticos, son tantos los productos cinematográficos (y literarios) en los que los espectros familiares campan por sus respetos que conviene andar alerta si se quiere evitar la agresiva porosidad de estos ejércitos de sombras. Algunos son tan violentos como Conan.

Superhéroes y Supermercados

Conan, el bárbaro (1982) fue dirigida por un exponente ideológico de la extrema derecha norteamericana, John Milius. Michael Herr cuenta en *Dispatches* (1977), un libro fantástico sobre la guerra de Vietnam, de las veleidades guerreroides de un tipo un tanto raro que quería combatir en la jungla pero que no pasó el examen médico del cuerpo de Marines. En el guión (primera redacción) participó Oliver Stone, que sí luchó y fue herido en el Sureste asiático.

A Milius le debemos algunas frases famosas en la historia del cine por su ultraviolencia: 'I love the smell of napalm in the morning' ('Me encanta oler napalm por la mañana') – escribió la primera redacción del guión de *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) –, o 'This is a .44 Magnum, the most powerful handgun in the world' ('Esta es una Magnum 44, el revólver más potente del mundo'), y 'Do you feel lucky, punk?' ('¿No crees que eres afortunado, chorizo?'). También redactó, por encargo de su amiguete de la escuela de cine de la University of Southern California, Steven Spielberg, el diálogo memorable de *Jaws* (1975) en el que Robert Shaw recuerda, con un detallismo mórbido, el hundimiento del *USS Indianapolis* y cómo los tiburones devoraban a los náufragos mientras estos

esperaban la llegada de los equipos de rescate, que tardaron unos días.

Milius es también, en cierta manera, el creador de la imagen de Conan, aunque el personaje fuera imaginado medio siglo antes por Robert E. Howard, uno de los mejores escritores de *pulp fiction* de aventuras de los años treinta (*pulp* significa 'literatura barata' según el diccionario). Howard era un tipo que parecía casi la antítesis de su creación: pasó toda su vida en Cross Plains, un pueblo de Texas. Se pegó un tiro en 1936, a la edad de 30 años, tras la muerte de su madre. Conan apareció en diecinueve relatos y una novela publicados entre 1932 y 1936, principalmente en los llamados *Weird Tales*. Ha habido otros epígonos y supuestos escritores de fragmentos inconclusos de Howard. Conan es en estas historias un héroe nietzscheano que desafía toda moralidad y opera siguiendo sus instintos. Las historias se sitúan en un mundo prehistórico y abundan las batallas, los brujos y brujas, los monstruos y los fenómenos paranormales. Es probable que Howard se inspirara en Geoffrey de Monmouth y su *Historia de los reyes de Britania*, del siglo XII, una epopeya mítica en la que los mitos parecen paganos, pero la forma, el fundidor, cristiano. En Monmouth hay muchos hechos de armas, como una crisopeya de sangre y batallas. En los combates mueren los habitantes de britania, supuestamente antes de los normandos (aunque parecen normandos de hecho) luchando con sajones, gentes que atraviesan el mar e incluso pelean en Francia. En sus páginas hay un rey Osric y dos Conan (¿o es el mismo?): aparece como Conan Meriadoc (p. 118) y como Aurelio Conan (p. 258: 'joven de admirable valor que se coronó rey de toda la isla'). El mundo de Monmouth debió de impresionar a Howard y no sé si también a John Milius y Oliver Stone (si es que lo leyeron). La denominación de 'Cimerio' pudo ser tomada, por cierto, de la *Odisea*: los 'Cimerios' son imaginados en el canto XI, vv. 13-19.

En cualquier caso, en los últimos años, los juegos de ordenador y de rol, los cómics y la gigantesca producción de un tipo de (sub-)literatura dedicada a repetir de forma compulsiva una serie de mundos fantásticos poblados de guerreros y guerreras, magos y brujas, monstruos y maldiciones, han contribuido a la preservación del culto a la película de John Milius. Sin los cómics sobre superhéroes producidos desde los cuarenta en USA y posteriormente introducidos en Europa (de Marvel y *Action Comics*: Superman, la Masa, el Capitán América, el rubio Flash Gordon, los Westerns y, después de la Segunda Guerra Mundial, las series de Hazañas Bélicas…) Conan es inexplicable. Y los cómics son igualmente imposibles de concebir sin Nietzsche y Darwin. Las cuestiones a analizar relacionadas con el guerrero Cimerio y sus compinches son numerosísimas. Por ejemplo los intentos de convertir esta película de culto en un producto de Alta Cultura (este es el sentido del artículo de David C. Smith (1996)) para diferenciarlo o 'distinguirlo' (en el sentido de Bourdieu) de sus desastrosas secuelas y rollos epigonales, que son muchos. Sería necesario, y esto es fundamental, elaborar un estudio de mercado y del perfil del lector-espectador-jugador de este tipo de productos. Sin el mercado editorial y cinematográfico no podemos comprender la titánica proliferación de cómics, juegos, libros y películas y todos los chismes relacionados (ropa y juguetes, por ejemplo, incluyendo las auténticas espadas de Conan o de *El señor de los anillos*… y cuando digo "auténticas", lo digo en serio: se trata de espadas de verdad, equilibradas, afiladas, carísimas…).

Estos productos del imaginario americano (el del sujeto posmoderno y el 'I like Ike') serán exportados o asumidos en otros países: los seguidores de Conan y todo tipo de superhéroes son legión y habitan un mundo que, en muchos casos, no es sino una aldea ideológicamente globalizada, una galaxia poblada por los numerosos monstruos de las mitologías del Sujeto. Un análisis detallado de esta mitología mercantilizada excede las dimensiones de este ensayo, puesto que este se centra en los fantasmas inconscientes de la 'novela familiar del neurótico', fantasmas que están presentes en todas estas producciones (piénsese por ejemplo en el huérfano Superman, o Luke Skywalker) y que explican su éxito y su enorme proliferación. (Los fantasmas ideológicos se crean y se destruyen, además de transformarse. El ser es, y es ideológico, esto es, histórico. Si algo debe importarnos de la exportación o re-presentación de una mitología, es lo que se refiere a las respuestas suscitadas por esos fantasmas en otros sistemas (o sub-sistemas) ideológicos, las reacciones a las interpelaciones inconscientes provocadas por el producto en cuestión. Todos los fantasmas fascinan o espantan… por tanto algo distinto pero igual se despierta en el otro, y si no es lo mismo, lo que importa es la interpretación realizada, la metamorfosis inconsciente, la forma de fagocitación de esos espectros.)

En lo que a *Conan* concierne, en relación con el mercado y otros intertextos, habría que considerar otros 'géneros' cinematográficos (sigo sin entender para qué vale esta categoría-cajón-de-sastre en la que todo cabe): el de las películas de Kung Fu o Artes Marciales y el cine chino producido en Hong Kong y que entra en occidente sobre todo desde Bruce Lee (luego John Woo, que acabaría en Hollywood, dirigiendo a Tom Cruise en *Misión Imposible* (2000)). A estas influencias, ciertamente primordiales, hay que añadir otras tal vez más importantes, los Westerns y las películas de samuráis: Akira Kurosawa o John Ford son divinidades para tipos como Milius. Sin *Los siete samuráis* (1954) (plagiada por John Sturges en 1960 en *Los siete magníficos*) no hay *Conan*. Tampoco sin *Tsubaki Sanjurô* (1962) o *Yojimbo* (1961) (plagiada por Sergio Leone en *Por un puñado de dólares* (1964), que le valió perder un pleito contra Kurosawa por los derechos de autor).[2] Tal vez incluso la película *Shogun Assassin* (1980) dirigida por Robert Houston y Kenji Misumi, en la que un samurái sin señor (un 'ronin'), proscrito por el Shogun, se dedica a cortar cabezas y otros miembros de los numerosos ninja que continuamente intentan rajarlo, sea otro intertexto (incluyendo las escenas *gore*): sobre todo porque la historia contiene elementos factibles de ser fagocitados ideológicamente por el imaginario de un Milius: un samurái solitario que vive más allá del bien y del mal, un superguerrero invencible que quiere vengarse de un Shogun maligno e injusto. El Lobo Solitario [*Lone Wolf*] es Conan (como luego será Uma Thurman en *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003 y Vol. 2, 2004)). No es necesario mencionar que numerosos elementos de los Westerns (e. g. el guerrero solitario, la búsqueda de la venganza, un mundo sin ley) aparecen constantemente en las narrativas; hay que notar que Milius escribió el guión de *Jeremiah Johnson* (Sydney Pollack, 1972), en la que un tipo que vive en las montañas del oeste (Robert Redford) hace la guerra él solo a los indios Crow después de que estos asesinaran a su familia (Pollack tuvo que reescribir el guión debido a la excesiva violencia del original). Y como comenta David Smith (1996): 'Conan on horseback is an image straight out of the legendary American West'.

¿Qué tipo de película es, por tanto, *Conan, el bárbaro*? ¿Cine 'fantástico', de 'aventuras', 'Ciencia Ficción'? *Conan* es una de las primeras películas de las llamadas *sword-and-sorcery* ['espada-y-brujería'], pero ella misma es todo un 'género' y sin duda una película de culto. Las imitaciones posteriores (por ejemplo su secuela *Conan, el destructor* (Richard Fleischer, 1984), o *Sheena* (John Guillermin, 1984) o la infumable *El señor de las bestias*) no están a la altura y resultan meras parodias, conscientes o inconscientes, de ellas mismas y de *Conan*, tal vez porque sólo intentan ser éxitos de taquilla. Se puede decir que incluso esos guisotes cinematográficos han contribuido al desprestigio general de este tipo de películas. En este sentido Fredric Jameson (1981) lleva razón cuando apunta que en el momento en que la vitalidad estética de un 'género' [*genre*] se hace consciente, desaparece. La increíble *Sin perdón* [*Unforgiven*] (1992), por ejemplo, quiere ser una película de 'género' cuando este ya no es posible: de hecho, constituye una especie de *don Quijote* de los Westerns. En ella se mezclan el realismo, la parodia y una soterrada admiración o nostalgia por la mitología del Far-West: no por nada esta película sólo pudo ser hecha por Clint Eastwood. A partir de la mercantilización absoluta de este tipo de producciones, sobre todo en los ochenta y noventa, muchas películas de Ciencia Ficción, Cine Fantástico, Horror o Aventuras se caracterizarán por ser más un *pastiche* posmoderno que una película de 'género'. La revolución informática en los efectos especiales es importante, por cuanto que asistiremos a muchas reediciones o reelaboraciones cuyo único sentido es el de impresionar al espectador (y acceder a su bolsillo).

Conan sólo es posible una vez. Sin embargo, a pesar de ser única, son tantos los elementos de otros 'géneros' que *Conan* incorpora en su narrativa que resulta complicado establecer las similitudes y diferencias estilísticas que mantiene con otros productos de carácter similar. En cualquier caso, la categoría de 'género', a pesar de ser útil, crea demasiada confusión, por resbaladiza: desde la segunda mitad del siglo XX, hay tantos elementos de uno y otros 'géneros' en el 'Cine Fantástico', el 'Cine de Horror', de 'Ciencia Ficción' o incluso el 'Wes-

[2] Curiosa, por otro lado, la asimilación de los argumentos de Kurosawa: porque este sitúa sus películas en el siglo XVI japonés, la era Sengoku, la cual, al igual que el lejano oeste, es un mundo sin ley ni Estado, en la que la suspensión de la Ley genera una situación de darwinismo social en la cual decide la fuerza. Los ejemplos son numerosos en el Western; vale la pena citar algunos, todos ellos 'clásicos': *Shane* (George Stevens, 1953), de fuerte influencia en otra película de 'género' un tanto "intempestiva": *El jinete pálido* [*Pale Rider*] (Clint Eastwood, 1985); y *Solo ante el peligro* [*High Noon*] (Fred Zinnemann, 1952)

tern', que parece a menudo imposible saber si vale la pena jugar a los etiquetados, un juego, por otro lado, tan del gusto de los enamorados de las asépticas clasificaciones académicas. Parece claro, además, que películas de "aventuras" (sean las que sean) diseñadas solamente para vender ha habido siempre, con lo cual resulta peliagudo, si no tedioso, entrar en las discusiones de 'género', "buen cine", "cine de 'serie B'", etc.. Lo que nos interesa en este trabajo no es saber si *Conan* es Alta Cultura o "cultura de masas", si es *pastiche* posmoderno o única en su (¿?) "género" (no sé porqué, cada vez que oigo esta palabra le quito el seguro a mi pistola). Realmente, poco nos seducen los cantos de sirena elitistas y aristocráticos de los amantes del Canon Cultural: ¿de verdad es esto tan importante?. A la hora de hablar de las influencias de otras películas es posible que quepa preguntarse si se trata de verdad únicamente de cuestiones de intertextualidad, de 'género', de juegos alusivos y textuales: en narrativas como *Conan* o los Westerns la cuestión primordial es la relación del sujeto frente al Estado, frente a lo público y lo político. Y en todas ellas, además, hay algo tal vez más contundente, una interpelación ideológica profunda que explica su consumo masivo y que proviene de (y está incrustada en) la estructura ideológica inconsciente de las formaciones sociales capitalistas: la ideología del sujeto y sus fantasmas edípicos. Los fantasmas ideológicos de la 'novela familiar' constituyen el factor fundamental para explicar las condiciones de posibilidad de estos productos… y su éxito, su recepción a nivel masivo: es este síntoma, detectable en otras películas (cientos o miles), lo que nos interesa analizar, primeramente, en *Conan, el bárbaro*. Señalaremos también las cuestiones concernientes a la relación sujeto / Estado, puesto que constituyen los otros hilos que se entrelazan a las texturas que hablan de lo inconsciente, formando un tapiz que, en conjunto, dibuja los rasgos borrosos de nuestro propio rostro.

Cimerios, *libertarians* y otros bárbaros

Hay en *Conan* numerosos elementos entrelazados cuya decodificación (así como el análisis de su ensamblaje) arroja resultados positivos para el conocimiento del imaginario norteamericano de la segunda mitad del siglo XX y sus fantasmas: la obsesión por las armas, la violencia, los prejuicios raciales, y la afirmación libertaria, en el sentido anglosajón de *Libertarianism* del individuo frente al Estado. Esos elementos aparecen en otras producciones del mismo tipo. En el caso de Conan, podríamos hablar de una dilación (¿o se trata de una re-elaboración?) del post-romanticismo o romanticismo tardío; podríamos hablar incluso de un neo-romanticismo.[3]

Todo esto está en Conan. Pero los mitemas o imágenes míticas del cine son una especie de máscara, o mejor, un jeroglífico social que oculta una realidad inconsciente que no quiere verse o que se ve sin ser vista, en el sentido freudiano de 'negación' (*Verneinung*). Una cosa son los 'ideogramas' o 'mitemas', esto es, todos los iconos y símbolos de la película; una cosa son las evocaciones de un guerrero solitario, las citas de Nietzsche y su concepto de *übermensch* ('superhombre'), el *libertarianism*, Darwin y el bioligicismo, el machismo, la violencia, la fagocitación del Zen y los samuráis entrando en combate con 'serenidad' y otra muy distinta el pilar inconsciente que sostiene estas narrativas. 'Ideogramas' o 'ideografías' que son elementos más o menos conscientes, frente al inconsciente ideológico y su imaginario, su cautelosa narrativa. La anudación sucede de forma escandalosamente silenciosa, y los mecanismos son probablemente los mismos que describe Freud en *La interpretación de los sueños*.

En principio, la textura de *Conan, el bárbaro* parece transparente. La simplicidad engañosa del argumento no provoca las ganas de profundizar en sus condiciones de posibilidad, de escarbar en los recovecos de los silencios de su narrativa. En principio, para nosotros, el enigma de la película, simbolizado en la misma por la fórmula 'el enigma del acero', no debería constituir un misterio. El 'enigma' es un sentido expuesto en la narración mítica del padre del taciturno Conan sobre el que éste (y su némesis cuando era joven, Thulsa Doom, que le revelará el significado) medita los 130 minutos de la

[3] Ahora bien, ¿qué es el *libertarianism*? El término se utiliza para referirse a diversos movimientos políticos y visiones del mundo. Uno de ellos, profundamente antirracionalista y resultado tal vez de la exacerbación del liberalismo, se concibe a sí mismo en oposición al determinismo y afirma que a los agentes humanos les es posible actuar independiente y libremente, más allá de las determinaciones causales. Se le podría definir como un "anarquismo de derechas" de numerosas ramificaciones entre las que es posible localizar, por ejemplo, la secta de los davidianos o *Branch Davidians* (célebres por los trágicos acontecimientos en la comuna de Waco (Texas) en 1993, que resultaron en la muerte de 87 miembros de la secta y 4 agentes federales).

película, al mismo tiempo que busca la venganza. Si nos dejamos llevar por el desprecio al machismo, la vulgarización de Nietzsche y toda la caterva de lamentables iconos atiborrados de anabolizantes y esteroides ideológicos, estamos perdidos. El *Conan* de Milius sólo es comprensible desde su radical historicidad, pese a que algo anacrónico parezca supurar en sus imitaciones, plagios y fagocitaciones mercantiles. Ver en *Conan* solamente una metáfora nietzscheana nos hace olvidar su sociogénesis y el contexto de producción: Milius, como Oliver Stone y otros muchos, están marcados por las luchas políticas que tienen lugar antes, durante y después de los años de la guerra de Vietnam. Además, se nos ciega la posibilidad de contemplar las determinaciones de la 'novela familiar del neurótico'… el 'enigma' real de la película.

Conan es una película extremadamente interesante en la que al relato inconsciente de la novela familiar y la robinsonada narcisista (a Conan le matan a sus padres, a él lo esclavizan y luego, una vez libre por méritos propios, pasa el resto de la peli buscando al responsable para vengarse castrándolo (en realidad le corta la cabeza)) se le une la contraposición antagonística entre los valores de la extrema derecha norteamericana (Conan-Nietzsche-Darwin) y el movimiento Hippie (Thulsa Doom y sus seguidores); curioso que Thulsa Doom (James Earl Jones, cuya impresionante voz dio vida y fuerza a Darth Vader) sea negro y parezca el predicador de una secta religiosa. En el campamento de los seguidores de Thulsa Doom a estos los vemos jugar con las flores, meditar, inhalar "humo" y hablar del 'vacío' y del amor. Conan sólo sabe de la 'disciplina del acero' y está solo.[4] En realidad, Thulsa Doom no es más que un estafador, un falso profeta que seduce a sus seguidores para devorarlos (literalmente) y / o esclavizarlos, como descubren más tarde los ladrones (Conan, Valeria y Subotai) al entrar en la gruta situada debajo del palacio. El estandarte de Thulsa Doom (la serpiente) simboliza lo bajo y material, opuesto a la elevación. Pero el reptil es un símbolo fálico (una referencia a la expulsión del paraíso). Y ciertamente la película está llena de símbolos fálicos y espadas tajadoras (¿o castradoras?).

Crom, Nietzsche y la espada

La película viene encabezada por una cita de Nietzsche: 'Lo que no nos mata nos hace más fuertes', máxima de *El crepúsculo de los ídolos*, y la imagen de la forja de una espada. La declaración ideográfica es clara, y viene reforzada por la increíble banda sonora de Basil Poledouris, la grave y fuerte percusión, enlazada a la introducción de la voz en *off* del Hechicero, que termina estallando en una explosión musical de estilo wagneriano. El Hechicero nos introduce de lleno en el relato:

> Entre el tiempo en que los océanos se tragaron Atlantis y el amanecer de los hijos de Aryus, hubo una época ni siquiera soñada [*an age undreamed of*] y en ella Conan, destinado a llevar la joya de la corona de Acrilonia sobre unas tierras en peligro. Sólo yo, su cronista, soy el que puede contaros su saga. Dejadme que os hable de esta época de suma aventura.

Es una historia épica asentada en un pasado mítico (llamado 'Hyborean'), la epopeya de un guerrero situado fuera de la historia y, por tanto, pagano (¡cómo habría cambiado todo esto si el marco hubiese sido localizado en una edad posterior a un desastre nuclear, como pretendía Oliver Stone en la primera redacción del guión!). Nietzsche y todas las connotaciones que arrastra su mención (aristocratismo, sobrehumanidad, voluntad de poder) pretenden elaborar una imagen sobrehumana del personaje, además de dotar de capital cultural a la película.

La imagen de la forja de la espada puede leerse, en psicoanálisis vulgar, como un gran falo de metal fundido. Pero esto es… demasiado fácil… ¿o demasiado transparente? Con todo, ¿por qué resistirse a esa hipótesis? En cualquier caso las armas son también, de acuerdo con Jung, una expresión de la voluntad dirigida a un cierto fin, como una extensión del cuerpo, una parte de nosotros. En cierto sentido (no tan jungiano), las cosas nos hacen, nos transforman, son una parte de nosotros, una especie de *notredad*, como plantea Juan Carlos Rodríguez (1997). La espada es, como en *Excalibur* (John Boorman, 1981) o en la serie de *Star Wars* (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005) no sólo un

[4] El Hechicero (personaje inspirado en Kikuchiyo – Toshiro Mifune –, el samurai loco de *Los siete samuráis*) comenta al respecto, con jubiloso sarcasmo, lo siguiente: 'Los hijos de Doom… los hijos de Doom. Enseñaron a mi señor el camino de la montaña del poder. Le dijeron que tirara su espada, y volviera a la tierra. ¡Ja! Ya habrá tiempo para que retorne a la tierra, para la tumba'.

símbolo fálico que forma parte de una mitología inconsciente anudada al relato de una 'novela familiar', sino parte integrante de aquello que constituye el sentido de los personajes: los caballeros de la Tabla Redonda, los caballeros Jedi. Conan y la espada existen como un todo indivisible.

Puede resultar tedioso recordar algunos momentos de la película, pero puesto que los símbolos y metáforas son recurrentes como en un relato repetido compulsivamente hasta el hartazgo, puede ser útil refrescar un poco la memoria.

El comienzo de la película cuenta, como se ha dicho, la forja de la espada, fundamental para comprender 'El enigma del acero', que empapa toda la narrativa. A lo largo de los títulos de crédito, el Padre de Conan aparece forjando este instrumento de muerte bajo la mirada del Joven Conan (el actor español Jorge Sanz, de jovencito) y de su madre (Nadiuska), la cual posteriormente aparece atando una tira de cuero al pomo. La espada, después del ataque, será robada por Thulsa Doom. Este robo es otra metáfora del falogocentrismo de la película, pues la recuperación de esta espada es una meta (si no *la* meta). Durante la batalla final, Conan la recupera de manos del gigante Rexor tras quebrarla, y con ella decapitará a Thulsa Doom.

En la escena siguiente a la forja, esto es, tras el comienzo, vemos a Conan-niño en una montaña escuchando de labios de su padre un discurso mítico sobre el origen del mundo, similar al mito de Prometeo y los Titanes en la mitología griega. Es el mito de Crom (que recuerda al dios primigenio, Cronos, el Tiempo). El discurso es importante y debe ser contrapuesto al de Thulsa Doom antes de la crucifixión de Conan (que comentaremos más abajo). La importancia es resaltada por el lugar en que es pronunciado, la montaña, con toda la serie de referencias aristocráticas al respecto (todos los sabios van a la montaña: Zaratustra, el Pastor del Ser…):

> El fuego y el viento vienen del cielo, de los dioses del cielo; pero Dios es Crom, Crom que vive en la tierra. Antes los gigantes vivían en la tierra, Conan. Y en la oscuridad del caos engañaron a Crom y le arrebataron el enigma del acero. Crom se irritó, y la tierra tembló. El fuego y el viento derribaron a aquellos gigantes y arrojaron sus cuerpos a las aguas. Pero en su ira, los dioses olvidaron el secreto del acero y lo dejaron en el campo de batalla. Nosotros lo encontramos. Sólo somos hombres; ni dioses ni gigantes, sólo hombres. Y el secreto del acero siempre ha llevado consigo un misterio. Tienes que comprender su valía Conan, tienes que aprender su disciplina. Porque en nadie, en nadie de este mundo puedes confiar, ni en un hombre, ni en una mujer, ni en un animal. En esto sí puedes confiar [*señala la espada*].

Tras el mito, tiene lugar el arrasamiento de la aldea a cargo de una horda dirigida (como quedará claro después) por Thulsa Doom, cuyo estandarte de batalla es un sol negro rodeado de dos serpientes entrelazadas. En la destrucción de la aldea los adultos son asesinados y los niños esclavizados. La escena anterior al origen de la tragedia es casi un *locus amoenus* invernal: campesinos que trabajan en paz, chozas rústicas, niños jugando… Conan-niño está pescando cuando de pronto ve al primer guerrero que llega al pueblo: una figura aterradora casi animal, tatuada, musculosa, con el salvajismo del asesino escrito en su rostro. El arrasamiento, el ataque, en fin, tiene lugar: inútiles son las muestras de valor de los padres de Conan y de otros aldeanos-guerreros. Al final, entre el humo y la muerte, Thulsa Doom, tras hipnotizarla, le corta la cabeza a la madre de Conan-niño, el cual, de la mano de su hermosa progenitora, contempla el asesinato y luego su mano vacía, cuando el cuerpo de la madre cae a tierra (ciertamente un momento de fuerte carga sentimental).

Conan es esclavizado. Deberá dar vueltas a un molino gigante junto a otros niños durante años – sólo él sobrevive –, hasta que es comprado por un vejete pelirrojo (que cae simpático) y convertido en una especie de gladiador de primera clase, incluso con un entrenamiento especial en artes marciales en Oriente que lo convierten en un superguerrero. Recibe algo de educación ('El lenguaje y la escritura fueron puestos a su alcance; la poesía de Kitai, la filosofía de Som') y, como los gladiadores de *Spartacus*, de Kubrick, una mujer de cuando en cuando. Conan es un *übermensch* que participa en las luchas de su amo, el cual lo admira tanto que le da la libertad. Expeditivo es su pensamiento ético: preguntado Conan en una choza mongola (en realidad se trata de una especie de mongoles prehistóricos) sobre la *eudaimonía*, el guerrero cimerio es categórico:

> Hechicero [*voz en off*]: Pero siempre, y por encima de todo, estaba la disciplina del acero. [*Conan preside un banquete. Al fondo hay un mapa*].

General Mongol: Yo temo que mis hijos jamás lleguen a comprenderme, pero nuevamente hemos vencido. [*Vítores*] Está bien, ¿Qué es lo mejor de la vida?

Mongol: La extensa estepa, un caballo rápido, halcones en tu puño, y el viento en tu cabello.

General Mongol: ¡Mal! Conan, ¿Qué es lo mejor de la vida?

Conan: ¡Aplastar enemigos, verles destrozados, y oír el lamento de sus mujeres! [*Aclamaciones y vítores de los comensales*].

General Mongol: ¿Habéis oído? ¡Eso está bien!

Una vez liberado comienza la historia de la búsqueda del asesino de sus padres. Llevado, parece ser, por Crom, consigue una espada imponente en una tumba llena de esqueletos de reyes atlantes. En ese momento el taciturno y bestial gladiador pronuncia sus primeras palabras como hombre libre ('¡Crom!'). Se convierte en ladrón, aunque sabe que tiene un camino, una meta. La primera parte de la película finaliza con la mirada (y sonrisa) de Conan a los lobos que le perseguían antes de caer en la gruta donde está la espada con connotaciones místicas. Las tornas han cambiado: el esclavo liberado comienza su búsqueda para vengarse. Pero, ¿quién es Conan realmente? Conan no era más que un esclavo huérfano, luego un ladrón en busca del asesino de sus padres, un huérfano casi mudo y solitario atormentado por la memoria de un paraíso infantil familiar del que fue expulsado por un hombre que dice ser Dios. Conan es un expósito, como Luke Skywalker o su padre Annakin, como el rey Arturo en *Excalibur*, o el Alejandro de Oliver Stone (*Alexander*, 2004), como *Superman* (*Action Comics* en 1938, películas en 1978 y 1987), como tantos héroes de tantas películas y relatos (¿acaso es necesario dar más ejemplos?), lo cual no implica que todos estos héroes tengan que estar atormentados porque su paraíso parental les ha sido arrebatado.

Samuráis y Edipos

John Milius eligió a sus actores principales de forma que pudieran ser manejados a su antojo. Ni Arnold Schwarzenegger (Conan), Sandahl Bergman (la ladrona Valeria) ni Gerry Lopez (el arquero Subotai), eran actores profesionales: Arnold era un culturista famoso de parca experiencia como actor que en su primer papel en *Stay Hungry* (1976, de Bob Rufelson) tuvo cierto éxito y que con el documental *Pumping Iron* (1977) llamó algo la atención; Sandahl era bailarina y Gerry Lopez un surfista. La única condición que cumplían – *sine qua non* – era la física. Milius los sometió a un riguroso entrenamiento de meses en kendo (arte marcial japonés de la espada), equitación y baile; les hizo estudiar películas de samuráis de Kurosawa. Puede decirse que les llenó la cabeza de pájaros guerreros Zen y otros engendros ideológicos ultraviolentos. Preguntado en una entrevista en 1982 sobre lo que más le había impresionado de esas películas, Arnold contestó: 'Aprendí la expresión "serenidad en el combate"' ('I learned the expression of *serenity* in combat') (Smith (1996). Conan es, por tanto, no sólo una 'literal translation of Nietzsche's *übermensch*, the philosopher's personification of the will to power' (Smith (1996), sino una re-escritura de los samuráis de Kurosawa: 'Conan is a northland barbarian youth reborn with the soul of a samurai warrior' (Smith (1996). Cabe preguntarse hasta qué punto no es un fantasma cinematográfico (una fagocitación de las imágenes de Kurosawa) más que un ideal enraizado en la mitología nietzscheana. Como si nos encontráramos frente a una lectura estetizada de la realidad a cargo de Milius, una visión narcisista del mundo en la que la hipóstasis de la subjetividad es el pilar que sostiene el inconsciente de la película (una anudación de los fantasmas edípicos con el inconsciente ideológico articulado en torno a la ideología del sujeto). No hay que olvidar, por otro lado, que las relaciones entre los textos responden, en las influencias clave (Kurosawa, John Ford), a mecanismos del campo de producción cultural en el cine: como si, al mismo tiempo que el *habitus* dirige la coreografía de la percepción del universo social, el cine fuera una especie de excusa del expósito para desplegar toda una mitología sobre su visión del mundo.

En el manejo de sus actores, el objetivo de Milius era empaparlos de la imagen o representación fílmica de un guerrero-filósofo que corresponde bien al ideal del superhombre *libertarian*: independiente, profundo, fuerte física y mentalmente. El Superyo en este sentido está potentemente espiritualizado y estetizado. Conan es un guerrero-pensador, siempre silencioso (el antirracionalismo del Zen pretende que se puede llegar a un conocimiento intuitivo de la realidad). Pero estos guerreros de inspiración "samurái" no son más que una interpretación heroica del mundo que rezuma una concepción posmoderna del Sujeto como un ser capaz de transformar el mundo con la sola fuerza de su voluntad (re-

cordar el lema de *Star Wars*: '¡Que la fuerza te acompañe!'), una subjetividad capaz, como plantea Slavoj •i•ek (1999), de reescribir constantemente y reinventar a placer la narrativa de su propia vida, obviando las condiciones históricas de esa posibilidad.[5] Parece claro que Milius elabora, además, una interpretación 'orientalista' (en el sentido de Edward Said) del Japón feudal: no ha comprendido o no ha querido comprender las condiciones históricas que dan lugar a un samurái, esto es, que la formación social japonesa es una especie de feudalismo en la que no hay subjetividades, sino siervos: un samurái no tiene vida más allá del Bushido, como Libro… (¿pero qué le importan a un espectro expósito las condiciones históricas de posibilidad cuando de lo que se trata es de crear un mundo fantástico que reproduzca un deseo inconsciente o que repita compulsivamente un relato oscuro?).

Tan idealizado es el Sujeto imaginado por el texto de Milius que da la impresión incluso de que se trata de un objeto de deseo sexual: en toda la película hay una especie de fascinación extraña y quasi-homoerótica por el cuerpo masculino. Hasta la enamorada de Conan, Valeria (la bailarina Sandahl Bergman) está fuertemente masculinizada. La idealización del cuerpo tiene, por otro lado, orígenes históricos claros: el cuerpo de Conan no es sólo el resultado de horas de gimnasio (el mismo Arnold cuenta, en los comentarios en off a la película incluidos en el DVD, que durante el rodaje entrenaba dos veces al día y se alimentaba bien – esto es, como todos los culturistas, comía como los bebés), sino que también es el producto de un sueño, de un fantasma ideológico cuyas raíces se hunden en el post-Romanticismo. El cuerpo "cachas" del que fuera tres veces Mr. Universo es una imagen estetizada cuyo origen se encuentra en un Superyo de contornos exagerados, un Titán-Padre que fue imaginado por el biologicismo y por un imaginario obsesionado por la fuerza física y el darwinismo social. (En la ideología del culto al cuerpo, los imaginarios varían pero todos parecen originarse en el biologicismo; claro que no es lo mismo el cuerpo sano de los ochenta que el cuerpo sano del nazismo o del estalinismo: pero esto es otra historia que no puede ser contada aquí.)

Irónicamente, la importancia del "Zen", la sublimidad del "kendo" y la disciplina narcisista de las pesas en el gimnasio paliceden ante las determinaciones de la novela familiar inconsciente y la relación con el Padre. Quizás uno de los diálogos más importantes de *Conan* sea el siguiente:

Conan: ¡Tú mataste a mi madre, mataste a mi padre, y a toda mi gente! ¡Te llevaste la espada de mi padre!

Thulsa Doom: Debió ser cuando era más joven. En otro tiempo, muchacho, yo buscaba el acero. El acero significaba para mi más que el oro o las joyas.

Conan: El enigma del acero.

Thulsa Doom: Sí. Tú sabes lo que es, ¿Verdad, muchacho? ¿Te lo digo? Es lo menos que puedo hacer. El acero no es fuerte, muchacho, la carne es más fuerte. Anda, mira. Allá, en las rocas, esa hermosa muchacha. *[Thulsa Doom señala a una sacerdotisa que se encuentra en una planta superior.]* Ven a mi, muchacha, ven. *[La sacerdotisa se arroja al vacío, cayendo a unos metros de Thulsa Doom.]* ¡Esto es fuerza, muchacho, esto es poder! ¡La fuerza y el poder de la carne! ¿Qué es el acero comparado con la mano que lo maneja? Fíjate en la fuerza de tu cuerpo, el deseo de tu corazón... ¡Eso es lo que te doy! Qué lástima. Contempla esto en el árbol de infortunio. Crucificadle.

Se trata de la escena en que Conan ha sido capturado y posteriormente torturado por matar una de las serpientes sagradas de la secta religiosa liderada por Thulsa Doom (la brutal tortura es ejecutada por Rexor y Thorgrim, secuaces gigantescos y mudos de Thulsa Doom). En el comentario sobre la mano pronunciado por Thulsa Doom hay una cita intertextual de *Alexander Nevski* (Sergei M. Eisenstein y Dimitri Vasilyev, 1938: una observación igual que un tipo hace en la batalla contra los caballeros teutones), pero también hay, como en la pelí-

[5] ¿Nos las vemos con los fantasmas del campo literario y cultural, o con la universalización de esos fantasmas en el todo social? Sucede que los mecanismos de funcionamiento del campo cultural se han extendido, en cierto sentido, al todo social (Moretti (1983) planteaba esto). La literatura fue desde su invención en el siglo XVI un lugar privilegiado para la producción del sujeto, en el capitalismo contemporáneo lo es el cine (si bien no podemos entrar en las fisuras, en la lucha ideológica en el mismo, que es formidable). Pero sucede que la hipóstasis del sujeto en el capitalismo posmoderno ha podido implicar la incorporación de la 'imaginación' o la 'fantasía' en los mecanismos inconscientes con los que los agentes sociales (dependiendo del capital cultural incorporado) leen el mundo: el Amo no se ve, porque está completamente incrustado en la mirada. Como si la 'mirada literaria' (analizada por Juan Carlos Rodríguez (1994a, 1994b) lo permeabilizara todo. Y puesto que los fantasmas familiaristas son el pilar de las narrativas privadas, no sorprende la proliferación titánica de estos relatos que pretenden, curiosamente, convertirse en públicos, como si sólo ellos existieran, como si el nivel público fuera una mentira. Irónicamente sucede que, de ese modo, es el nivel público el que afirma, sin discusión, esto es, en silencio, su primacía.

cula de Eisenstein, una afirmación de la primacía de la voluntad sobre la materia. Está claro que Conan acepta esta idea, tras morir (crucificado, como el Salvador) y ser resucitado por el Hechicero (o más bien porque Valeria, su amante, morirá en su lugar). A Conan sólo parece interesarle la venganza, pero en sus acciones se demuestra, paradójicamente, que Thulsa Doom ha dado en el clavo: sin él, sin el asesinato de sus padres, la existencia de Conan carece de sentido. Thulsa le ha abierto el secreto del acero, el secreto de la búsqueda de algo desconocido, oscuro. En la anterior versión del guión (no corregida), Conan afirma haber comprendido a Thulsa Doom, al que convierte en una especie de segundo Padre: 'He was right—the answer was not in the blade but in the man.... If my father was the light of day—Thulsa Doom was my night…' (Smith 1996).

Al final de la película, tras la batalla en el cementerio en que Conan vence el solito a las huestes de Thulsa Doom (Subotai le ayuda pero no es, todo hay que decirlo, un factor determinante), y en la que recupera la espada de su padre, Conan logrará su añorada venganza, aquella por la que oró ante Crom antes de la batalla (confesando que Crom no le importaba demasiado).[6] En la siguiente escena, antes de ser ejecutado (castrado) en el palacio-templo frente a sus seguidores, Thulsa Doom intenta hipnotizar (como hizo con la madre antes de cortarle la cabeza) y atraer al "lado oscuro" a Conan:

> Muchacho. También has venido a mi, hijo mío. ¿Quién es ahora tu padre, si no yo? ¿Quién te ha dado el deseo de vivir? Yo soy la fuente de la que tu manas, cuando yo no exista, tú jamas habrás existido. ¿Cuál sería tu mundo sin mi? Hijo mío, hijo mío…

En ese momento Conan despierta del trance y le corta la cabeza con la espada rota de su padre. La escena es importante: sin Thulsa Doom no hay voluntad, pero tampoco narrativa. Podríamos leer en tales comentarios una afirmación de la misma estructura narrativa sobre su lógica interna, sobre su funcionamiento. La lógica de la película es la venganza, la destrucción de un Gran Relato, tal vez incluso el relato de la destrucción de un Falso Profeta; en clave nietzscheana, se trata de la muerte de Dios y de la liberación final del *übermensch*. En realidad, se trata (principalmente) del asesinato del Padre, con un matiz importante: Thulsa Doom, que revela a Conan el 'enigma del acero', es una especie de intento de padre-adoptivo, puesto que él había matado anteriormente al verdadero padre y robado su espada. Tras la muerte de este segundo padre la película, una exploración llena de luchas y muertes, retorna al reposo inicial.

Smith percibe en su trabajo (1996), la importancia de esta ansiedad por la figura del padre, si bien se emperra (un nietzscheano un poco testarudo) en el concepto de "superhombre":

> By developing a dramatic situation (one with eerie Oedipal undercurrents) in which Thulsa Doom is indirectly responsible for Conan's very existence and thereby, a figurative father, responsible for inviting his own death at the hands of his putative son, Milius makes of Howard's exotic Hyborian milieu a formal and very carefully structured stage for pitting the new order against the old, for presenting Conan's successful revenge as the ascension of Nietzsche's triumphant *übermensch*.

Conan mata a Thulsa Doom de la misma forma que éste mató a su madre: le corta la cabeza, y en una situación similar, ya que aquel intenta hipnotizar al cimerio mientras habla y casi lo logra. Se podría afirmar por tanto que el expósito-Conan venga el robo del paraíso familiar perdido en una escena que concentra (la espada rota, la decapitación, la hipnosis) los símbolos centrales de la película: e incluso la aparición fantasmal de Valeria en la batalla final, en la que le salva la vida por segunda vez, puede interpretarse como un espectro maternal idealizado, falo incluido (Valeria se asemeja a una valquiria y porta una espada). La madre en esta película no habla apenas, no está. La falta materna es definitiva (e incluso cabe relacionar la mano de Conan-niño, vacía de su madre en el asesinato, con el discurso del enigma del acero: la espada (el falo) no es nada sin la mano que lo maneja). La anudación de estos elementos, como en un sueño, suce-

[6] La oración de Conan es uno de los pasajes favoritos de los locos por este tipo de cine: 'Crom, jamás te había rezado antes; no sirvo para ello. Nadie, ni siquiera tú recordarás si fuimos hombres buenos o malos, por qué luchamos o por qué morimos; no, lo único que importa es que dos se enfrentan a muchos, eso es lo que importa. El valor te agrada, Crom; concédeme pues una petición; concédeme la venganza. Y si no me escuchas… ¡vete al infierno!'. Este sujeto-huérfano existe, aquí, más allá de los dioses y del destino. Incluso los dioses le ayudarán a ganar la batalla, como sucede con la aparición de Valeria, que regresa de entre los muertos para salvarle… por segunda vez (la cual, además, le espeta en ese momento el famoso grito de guerra de la Primera Guerra Mundial: 'Do you want to live forever?' [¿Quieres vivir para siempre?]).

de de forma oscura, sin que sea primordial racionalizar todos los elementos: basta con apuntar su emergencia.

Fundamental es asimismo el hecho de que el cimerio ejecuta al asesino de sus padres frente a los hijos (adoptivos) de Thulsa Doom, los llamados 'hijos de Doom', como si Conan pagara con la misma moneda al malogrado líder de la secta, haciéndole sufrir lo que éste le había hecho antes: tras la ejecución pública de Thulsa Doom sus 'hijos', sus seguidores, ahora "huérfanos", arrojan en una fuente los cirios que portan en sus manos (más símbolos fálicos) y se dispersan; y hay más: el título de la hermosa pieza musical que confiere gran fuerza dramática a esta escena se titula 'Huérfanos de Doom' ('Orphans of Doom').[7]

En la última escena (con la apoteósica pieza musical titulada 'Despertar' – 'The Awakening') vemos a Conan reflexionando en silencio (como siempre), mientras la princesa rescatada espera a sus pies. Finalmente, Conan aparece en un trono con una corona, un poco más mayor, como más "adulto", más "envejecido". Se nos dice que 'con el tiempo llegó a convertirse en rey por sus propios méritos': el huérfano ha sido entronizado, ungido, coronado. Una vez desaparecido del horizonte narrativo Thulsa Doom, una vez encontrado el sentido del 'enigma del acero', la película finaliza.

Es cierto que la mitología política del *libertarianism* sostiene una parte de la estructura narrativa, proporcionando una imagen política del universo social. Pero el hilo central inconsciente del relato es la compleja relación con el padre, una angustia de rechazo-afirmación, además de la nostalgia de un paraíso familiar perdido, arrebatado brutalmente. Conan es un héroe huérfano (como tantos héroes). Como mito, la proyección de representaciones apunta a una imagen del sujeto como un manojo de fantasmas familiaristas y narcisistas. Pero hay más… ¿o acaso vamos a olvidar los ojos del anciano rey Osric, oscurecidos por la desaparición de su hija?

Conclusión: Cuando el salón del trono se convierte en prisión

Hay una escena fundamental en Conan que no puede pasarse por alto en el análisis y que constituye otro elemento para apuntalar la argumentación que venimos desarrollando. La escena es (en mi opinión) la mejor de la película, por su carga lírica y fuerza dramática. Asismismo, enlaza en el argumento lateralmente pero, en cierto modo, contribuye a su desarrollo. Se trata de la escena en el salón del trono del Rey Osric (Max von Sydow). Conan, Valeria y Subotai han robado una de las joyas de la serpiente. Impresionado, el Rey Osric los apresa y les "contrata" para rescatar a su hija, la princesa (la guapa Valérie Quennessen), que ha sido seducida por el culto de Thulsa Doom. La caprichosa princesita ha cambiado de padre, por así decirlo. Las razones que da el anciano Osric son claras: les pagará bien, con riquezas y joyas sin número:

¡Llevaos cuanto podáis pero devolvedme a mi hija! ¡Aquí hay más, mucho más, suficiente para convertiros en reyes! Llega un momento, ladrones, en que las joyas dejan de brillar, en que el oro pierde su brillo, el salón del trono se convierte en prisión, y en que todo lo que queda es el amor de un padre hacia su hija.

Osric, en otro tiempo un rey fuerte que se había hecho a sí mismo, sólo sueña con envejecer junto a su hija en un palacio que, sin ella, no es más que un edificio enorme y silencioso, frío como una tumba.

Esta película, como visión épica del mundo que imagina una narrativa en un territorio fantástico, constituye un ejemplo claro del narcisismo del expósito. Hay que señalar que no todos los productos de la 'novela familiar' tienen que ser una nostalgia, un *nóstos* doloroso y resentido y, a menudo, agresivo. Pero Conan lo es. La agresividad de sus fantasmas son el resultado de un inconsciente fascinado por la violencia que hunde sus raíces en la pulsión de muerte y que roza la psicosis. Conan apenas habla, y carece de ironía. Analizar la muerte y la violencia en la película llevaría más tiempo: Baste decir que el goce que provoca se relaciona con un intento de dar salida a unos instintos y con lo que hemos comentado a propósito de Nietzsche y Darwin; parece además como si este cine fuera una compensación ante una realidad que uno no termina de aceptar. La violencia vende bien, tiene un público masivo.

Lo mejor de Conan es la música. Esto es indudable. La banda sonora se vincula perfectamente a las escenas y las dota de fuerza dramática. El relato narcisista es, con mucho, sorprendente, fascinante,

[7] En la versión anterior del guión, Conan reconoce esa "orfandad" de los 'hijos de Doom': 'They were his children and now they were like so many orphans—but like myself— they were free' (Smith 1996).

porque lo vemos diariamente por todas partes. El aristocratismo y elitismo de este personaje inflado de esteroides y horas de gimnasio y atiborrado de fantasmas políticos y filosóficos ultraviolentos es el sueño de Milius, pero no debemos olvidar algo fundamental: se trata de la historia de un esclavo que tuvo que convertirse en ladrón para sobrevivir y derrotar a un falso profeta. Tal vez no es más que un sujeto fuerte, frente a la glorificación del sujeto débil en el posmodernismo. La cuestión del machismo, ese engendro del patriarcado, debe ser matizada, porque está Valeria (fuertemente masculinizada, es cierto). Y Rexor y Thorgrim son tan bestiales que Conan parece un pelele a su lado. La diferencia es que estos dos tipos sirven a una mentira.