

LIBROS

De cuerpos y espectros

Existe un lugar en el inconsciente del hombre donde se dan cita terrores y maravillas de todo tiempo, presente, futuro y pasado, mezclados en confuso magma. Allí es donde la imaginación y la memoria encuentran el material que sirve a los creadores de historias, a los narradores de mundos, para tejer la trama de sus relatos; allí es donde se halla el reino de mil nombres, escenario de los cuentos y novelas de fantasía heroica. Es este un género literario aparentemente nuevo, y en realidad muy antiguo, emparentado hoy día con la SF. Un género que entronca con la novela bizantina por los prodigios barrocos, con la novela de caballerías por el énfasis puesto en la figura central del héroe —aunque éste, en la mayoría de los casos, no es precisamente un caballero andante—, y con la SF por las hipótesis en que se funda para dar visos, aunque ciertamente remotos, de crebilidad a lo que cuenta; una ciencia-ficción en verdad muy particular puesto que no extiende sus tentáculos a un futuro probable o improbable, sino que se sumerge en un pasado remotísimo, en un lugar del tiempo que se sabe no ha existido nunca. La fantasía heroica, en realidad, no emplea como escenario y época de sus cuentos ningún lugar conocido, sino, como ya he dicho antes, el reino sombrío y luminoso del inconsciente que algunos llaman colectivo.

Existen otros detalles que caracterizan a la fantasía heroica: ante todo, un antiintelectualismo feroz, y un ensalzamiento continuo de las virtudes del cuerpo frente al espíritu. El héroe es, sobre todo, corpulento y, en todo caso, posee la astucia del guerrero avezado o del asesino mercenario, que emplea su mente tan sólo como un instrumento que le permitirá manejar adecuadamente su espada y mantenerse vivo en un mundo lleno de peligros; sus enemigos suelen ser magos o brujos, esto es, intelectuales, e incluso —como se puede apreciar sobre todo en el ciclo mítico trenzado en torno a la figura de Conan el Cimerio— los

propios dioses. Estos son destruidos de dos maneras: desde luego, por medio de armas materiales, pero, además, por el mismo artificio de los relatos, que demuestran claramente que las entidades divinas no son precisamente sobrenaturales, sino que pertenecen a un orden de cosas perfectamente material, aunque desconocido. Este género es materialista: los portentosos y milagros no son tales, sino aplicaciones ocultas de leyes naturales. Quizá sea este el punto en el que la fantasía heroica se aleja más de sus modelos históricos, aproximándose a la SF.

El ejemplo más claro de fantasía heroica, el que se mueve en un universo imaginario más coherente, es el ciclo de Conan (1). Este héroe, creado por Robert E. Howard, cuya labor han continuado muchos —Lin Carter, Sprague de Camp, etcétera—, es el modelo prototípico de todos los demás: rudo y brutal, busca tan sólo —en larguísimo viajes a través de un universo narrativo que se sitúa en este planeta, y poco tiempo después del hundimiento de la fabulosa Atlántida— el conseguir riquezas o, simplemente, el conservar la vida de continuo amenazada. Su lucha es un enfrentamiento continuo entre su cuerpo y diversos espectros suscitados en contra suya por magos perversos, una continua blasfemia contra dioses siempre horribles —¿no es acaso característica definitoria de un dios el inspirar horror?— de las que siempre sale vencedor: Conan es un héroe ateo, e incluso su dios tribal, Crom, es en realidad un no-dios, una entidad completamente abstracta que se caracteriza, precisamente, por no intervenir nunca en los asuntos humanos, y con quien no se puede mantener ningún tipo de relación, ni siquiera a través de la religión y de los rezos; los que en él creen se limitan a saber que está ahí, del mismo modo que contemplan una montaña y reconocen su existencia. En medio de su vida, Conan —impulsado por su destino, más que por su voluntad— conquistará el trono de Aquilonia, el más potente imperio de Occidente, pero no acaban ahí sus aventuras: su entronización es un acto simbólico, que entraña la desaparición paulatina de la magia, de lo sobrenatural, contra lo que siempre ha luchado, y por ello los brujos de todo el mundo se aliarán contra él, considerándole su mayor enemigo.

(1) El ciclo de Conan ha sido publicado íntegro por Editorial Bruguera.



Acaba de aparecer en nuestro país una selección de relatos de fantasía heroica que supone una buena introducción de este género para el público medio. Bajo el título genérico "Héroes Bárbaros" (2), el antólogo Hans S. Santesson ha recogido cinco cuentos que pueden considerarse representativos de lo que es actualmente tal género, que, junto a la ficción especulativa, supone una ruptura con los cánones habituales de la SF. Están presentes en él el propio Robert E. Howard, con el relato "Nacerá una bruja", perteneciente al ciclo de Conan; Sprague de Camp y Frit Leibert, con dos cuentos no demasiado buenos, pertenecientes a distintos ciclos míticos —una de las característi-

(2) "Héroes Bárbaros". Prólogo de Carlo Frabetti. Editorial Bruguera, "Libro Ameno".

cas de la fantasía heroica es, precisamente, la elaboración de estos ciclos articulados siempre en torno a un personaje central que se mueve en un mundo más o menos coherente—, Harry Kuttner y Lin Carter. Los cuentos recogidos no son, ni con mucho, los mejores de sus autores, pero a pesar de ello pueden servir de iniciación a este género, verdaderamente importante en cuanto que puede suponer el entronque contemporáneo con la narración pura y simple, sin complejos de inferioridad frente al experimentalismo; género auténticamente popular y que refleja en su contenido conceptos diluidos y transformados por la necesidad narrativa y por la simplicidad, pero que están presentes también en el más abstruso pensamiento de nuestros días.

■ E. HARO IBARS.