

SWORD AND SORCERY.
ROBERT E. HOWARD. UN BÁRBARO
CON MIEDO A VIVIR

Diego Mollá
Universitat de València

“Y allí llegó Conan, el Cimmeriano, cabello negro, adustos ojos, espada en mano, ladrón, asaltante, asesino, de grandes tristezas y grandes alegrías, preparado para pisotear con sus pies calzados con sandalias los enojados tronos de la Tierra”. Con esta descripción el escritor tejano Robert E. Howard presentaba a su personaje más célebre, Conan the Barbarian, en *Nemedias chronicles*. Conan the Barbarian fue inicialmente publicado en las páginas del *pulp Weird Tales*, que ofrecía a los lectores entretenimiento por sólo diez centavos. En estos *pulps* se desarrollaron nuevos géneros, uno de los más destacados fue el conocido como fantasía heroica debido a que, en sus inicios, este género se situaba a la estela de las revistas de ciencia ficción compartiendo parajes y estereotipos. Pero de la mano de Howard, la fantasía heroica comenzó a abordar temas alejados de la ciencia ficción y estos relatos se rebautizaron con el término propuesto por el escritor Fritz Lieber en 1960 *sword and sorcery*. Aunque diferían en ciertos aspectos narrativos, los recursos literarios eran los mismos, como apunta el editor de novelas de ciencia ficción Miquel Barceló en *Ciencia ficción, guía de lectura*:

La espada y la brujería se caracterizan por una cierta brutalidad en la ambición heroica de los protagonistas, que encuentran sus aventuras en mundos con estructuras sociales de tipo feudal, con cierto parecido a los mundos antiguos y medievales. En dichas narraciones los elementos más definitorios son, efectivamente, el uso de la espada y el recurso a la brujería para resolver las situaciones conflictivas (Barceló, 1990: 53).

Howard monopolizó el género de *sword and sorcery* con *Conan the barbarian*, que compartía con otros dos escritores colaboradores habituales de estos *pulp*, H. P. Lovecraft y Clark Aston Smith. Lovecraft trataba temas sobrenaturales con monstruos surgidos de las profundidades, mientras que

Smith intentaba plasmar en sus novelas a personajes más reales¹ enfrentados a problemas identificables por el lector. Ambos influyeron en Howard, que supo trazar un nuevo estilo dentro de la fantasía heroica en un mundo salvaje y bárbaro², habitado por unos personajes duros que se esforzaban implacablemente por sobrevivir en medio de un continente con pocas ciudades civilizadas.

1. PULPS

En el mercado de la literatura norteamericana de mitad de los años veinte y treinta coexistían revistas de gran tirada y desigual aceptación llamadas *pulps*. Las primeras se publicaron en las postrimerías del siglo XIX y su origen se enmarca en las *dime novels*³, que habían narrado las aventuras de figuras tan populares como Buffalo Bill o Nick Carter. En unas décadas convulsas social y económicamente, gran parte de la sociedad norteamericana se evadía mediante aventuras fantásticas en mundos extraños, tierras salvajes o combatiendo el crimen en las calles de las grandes ciudades. Estas publicaciones eran accesibles a todos los bolsillos gracias a su módico precio y a la cantidad de páginas que ofrecía, entre cien y ciento veintiocho por magazine. Pero esta política editorial tan agresiva obligaba a los editores a utilizar un papel de escasa calidad que acabó por aglutinar a todas estas publicaciones⁴ convertidas en el gran foco de entretenimiento. Como el guionista Jim Steranko defiende en *The Steranko history of comics*, número dos, en el capítulo “The bloody pulps”:

The *pulps* were cheaply printed, luridly illustrated, sensationally written and cost a thin dime. They were aimed at the masses, the vast lower and middle classes who needed an inexpensive medium of entertainment. But pulps did more than simply entertain; they thrilled, startled, fascinated, horrified, shocked and astonished. ¡And one thing more, they sold! (Steranko, 1972: 31).

¹ Smith situaba geográficamente y en orden cronológico las aventuras de sus personajes.

² Lin Carter, seguidor de Howard que firmó varias novelas de Conan, en *Crónicas de la espada* apuntaba: “Howard aportó un sentido de realismo mucho mayor que el de ninguno de sus precursores. Estos presentaban una visión romántica de la prehistoria, mientras él era hoscamente realista [...] Sus historias están llenas de sangre, polvo y sudor; Conan no es en absoluto un héroe de ensueño en busca del idealismo romántico. Es un mercenario tosco, que lucha por la paga, tiene aventuras porque las ha de tener, combate para seguir vivo en un mundo bárbaro donde la gente muere” (Carter, 1975: 45).

³ Antecedentes de los *pulps*, su estilo se asemejaba a los folletines pero sus temáticas eran más variadas.

⁴ Más de doscientas publicadas semanalmente.

Los *pulps* se caracterizaban por unos planteamientos básicos: papel de escasa calidad, abundante número de páginas—de ciento catorce a ciento sesenta y dos—, bajo coste para el lector, periodicidad quincenal o mensual, una gran variedad de títulos—unos doscientos cincuenta— y portadas de gran efectismo visual y pequeño formato (25,4 x 17,7). Argumentalmente en sus páginas se desarrollaba un relato que combinaba la aventura con la acción y la ficción, introduciendo diferentes climas según un planteamiento básico: héroe *versus* villano. El *pulp* era el contenedor ideal para este tipo de relatos⁵ que podían narrar aventuras en la jungla, en el viejo oeste, viajes espaciales, historias de ciencia ficción o relatos fantásticos, aunque siempre presentaban un mismo modelo estructural, de registro e idéntica estrategia discursiva: mucha acción, viajes, fantasía y ciertas gotas de exotismo en un estilo claro, directo y, en la mayoría de títulos, dejando a un lado el más mínimo atisbo de verosimilitud. Su éxito residía en el contenido⁶ que ofrecían y en su agresiva política editorial sustentada en lanzar grandes tiradas de cada número para saturar los kioscos y así amortizar rápidamente la inversión. Este escaso margen de beneficio motivaba la cancelación de muchos títulos tras dos o tres números mientras otras revistas, las que presentaban personajes con tirón entre el público, se agotaban⁷ rápidamente. Pero las editoriales pagaban muy poco, una media de un centavo por palabra, obligando a los autores a escribir cientos de páginas al mes. La necesidad de publicar números quincenal y mensualmente obligó a los editores a utilizar pseudónimos que enmascararían diversos autores, el

⁵ De entre la gran cantidad de títulos que se publicaron, los más populares fueron: Ciencia ficción: *Astounding*, *Amazing Stories*, *Wonder Stories*, *Planet Stories*, *Future Fiction*, *Famous Fantastic Mysteries*, *Thrilling Wonder Stories*. Aventuras: *Jungle Stories*, *Captain Hazzard*, *The Blue Book magazine*, *New Story Magazine*, *Fantastic Novels*, *Weird Tales*. Policíaco: *Black Mask*, *Detective Tales*, *Thrilling Detective*. *Nick Carter Magazine*, *Famous Fantastic Mysteries*, *Phantom Detective*, *Best Detective Magazine*, *Mystery Tales*, *Ten Story Detective*, *Dan Turner*; *Hollywood Detective*, *Dime Detective Magazine*. Bélico: *Bill Barnes*, *Air Adventures*, *Dare-devil Aces*, *Battle Birds*, *Fighting Aces*, *Thrilling Adventures*, *War Birds*, *Wings*, *Aces*. Western: *Wild West*, *Peter Rice*, *Western Stories*, *Star Western*, *Wild West Weekly*, *Frontier Stories*, *Lariat Story Magazine*, *All Around Magazine*.

⁶ Forrest J. Ackerman, escritor y editor, lo resume en *Ciencia ficción*: “En la cubierta de *Amazing Stories* ¿qué vieron mis ojos a punto de salir de sus órbitas? Una criatura que debía de triplicar la estatura de un ser humano normal, cuyo aspecto recordaba al de un crustáceo que se sostenía de pie y saludaba a un hombre en lo que parecía un ademán amistoso. A juzgar por las imágenes, el hombre—que traía la ropa hecha jirones—acababa de salir de un submarino de aspecto futurista. El ilustrador austriaco Frank Rudolph había capturado mi alma. Seguí leyendo y, gracias al relato *A Columbus of Space*, del astrónomo y escritor Garrett P. Serviss, supe de la existencia del planeta Venus y me di cuenta por primera vez de que la tierra no era el único mundo que daba vueltas alrededor del sol” (Ackerman, 1998: 45).

⁷ Jim Steranko lo explica en *The bloody pulps*: “Those who most frequently answered that enigma made fortunes. Sometimes made fortunes then lost them. Profit margins were often as small as several hundred dollars per issue after everyone was paid. If everyone was paid! The idea was to have as many copies of as many books on the newsstands as possible” (Steranko, 1972: 30).

principal y otros que cubrirían los números que no pudiera entregar éste a tiempo. Los *pulps* fueron banco de pruebas y primera oportunidad para autores que, con el tiempo, se convertirían en escritores de renombre. Robert Lesser enumera algunos en *Pulp art. Original cover paintings for the great American pulp magazines*: “Some of the authors went uptown and upward to the slick magazines and then to Hollywood and fame: Dashiell Hammet, Earle Stanley Gardner, Edgar Rice Burroughs, Raymond Chandler, Ray Bradbury and Isaac Asimov, among others, all became well-know and respected writers” (Lesser, 1997: 7).

2. WEIRD TALES

Weird Tales: the unique magazine fue pionera de los *pulps* de temática fantástica y sobrenatural, debutando en 1923 y cancelándose en 1954, tras doscientos setenta y nueve números. Argumentalmente los relatos giraban en torno al héroe enfrentado a peligros sobrenaturales, situándose la acción en un tiempo concreto y cercano. En sus primeros números ofrecía relatos de terror y de cariz fantástico bajo la dirección del editor Edwin Baird, como explica Francisco Arellano en *Weird Tales, única, ayer y hoy*:

Dice Jacques Sadoul que en el primer número de la revista *Weird Tales*, Edwin Baird, primer editor de *The Unique Magazine*, decía que —“Weird Tales presenta relatos diferentes de lo que puede usted encontrar en otras revistas. Relatos fantásticos, extraordinarios, grotescos a veces, narrando historias anormales y extrañas, en una palabra, cuentos que le dejarían sin aliento. Algunos serán como pesadillas y otros, escritos por manos maestras tratarán temas prohibidos”— (Arellano, 2006: 7).

Esta orientación cambió en 1925, cuando Baird fue relevado por Farnsworth Wright⁸, quien encauzó el *pulp* a nuevos temas contando con escritores como H. P. Lovecraft, C. L. Moore o un joven tejano llamado Robert E. Howard, que publicó *Spear and fang*, introduciendo en sus páginas las bases principales de *sword and sorcery*: la acción se desarrolla en un tiempo imaginario, en una cultura bárbara y remota marcada por la brujería y la superstición. Parte del éxito del *pulp* se debía a la supervisión que realizaba Wright de sus colaboradores⁹ a quienes exigía siempre relatos de calidad.

⁸ Farnsworth Wright tenía una fuerte personalidad apoyada por un incipiente parkinson.

⁹ Phillips Lovecraft (1890-1937) es la figura fundamental de un género propio, el de los mitos terroríficos. Cthulhu o Dagon nos recuerdan los horrores sobrenaturales que nosotros consideramos leyendas. Lovecraft escribió poemas, novelas, relatos cortos y artículos, además de ser un apasionado

Dos fueron los autores que más influyeron en el género y sus posteriores versiones en *comic book*: Howard y Lovecraft. El más adaptado fue Robert E. Howard, que legó dos personajes de suma importancia aunque no siempre publicados¹⁰ en *Weird Tales*: Conan The Barbarian y Kull King of Valusia, mientras Lovecraft fue la referencia de la temática fantástica. Pese a su violencia las historias de *sword and sorcery* siempre velaban por la justicia, como defiende el estudioso Albert Soler en el artículo introductorio para la edición de *El campeón eterno* de Michael Moorcock¹¹:

La fantasía se basa en el eterno combate entre el bien y el mal, con ciertos problemas a la hora definir tales términos. Para los occidentales, influenciados por el catolicismo y sus derivados posteriores, las cosas suelen estar agradablemente claras; los bandos bien definidos y la victoria final del bien es ineluctable, aunque el camino pueda quedar sembrado de cadáveres y desgracias (Soler, 1995: 16).

viajero y astrónomo. Nacido en California, Clark Ashton Smith (1893-1961) era un artista que dominaba la escultura y la pintura además de escribir. Amigo de Howard y Lovecraft, su estilo y repertorio temático se asemejan a los de Lovecraft por el gusto hacia los dioses y monstruos olvidados que habitan en mundos fantásticos. Cuidó mucho su estilo, evitando utilizar lugares conocidos por el lector. Creó reinos imaginarios con unas descripciones muy detalladas. Edmond Hamilton (1904-1977) publicó su primer relato en 1926: *El dios monstruo de mamurth*. El éxito le permitió publicar *Across Space*, *Los reyes de las estrellas*, *La ciudad del fin del mundo* y *El valle de la creación*. Si bien su obra no es tan destacada como las de Howard, Lovecraft o Smith, Hamilton publicó regularmente en *Weird Tales* relatos que se desarrollaban en el lejano oriente. Además, Hamilton viajó por todo el país preocupándose por visitar en persona a los tres autores. Como Edgar Rice Burroughs, Hamilton amaba el ejército, en él sirvió tras estudiar en West Point, iniciándose en la literatura *pulp* en 1924. Henry Kuttner (1915-1958) & Catherine L. Moore (1911-1957) colaboraron en *Astounding Science Fiction* tras contraer matrimonio en 1940, utilizando alguno de los más de quince pseudónimos que manejaban. Catherine Moore provocó la admiración de Farnsworth Wright con *Shambleau* que lo definió como: “El mejor relato que hemos recibido jamás”. Juntos escribieron historias que abarcaron géneros como la fantasía heroica, el terror, la serie negra y la ciencia ficción. Por su parte Kuttner inició su carrera como escritor en *Weird Tales* con el relato *The graveyard rats* en 1936, y su novela más conocida, realizada en solitario, es *Mutant* (1953).

¹⁰ Como plantea Roy Thomas en *Conan the marvelous. La desconocida historia de Conan el Bárbaro*: “Muchas de ellas habían aparecido a principios de los años treinta en el *pulp Oriental Stories* editado por Popular Fiction Publishing Co., de Indianápolis, la misma compañía que publicó los relatos ordinales de Conan en *Weird Tales*. *Oriental Stories* y *Weird Tales* tenían incluso el mismo director: Farnsworth Wright. [...] Puesto que Howard había creado a Kull y Conan con la intención de combinar la ficción sobrenatural exigida en *Weird Tales* con las historias de capa y espada que había aprendido a amar con Harold Lamb, Rafael Sabatini y otros autores populares de aquella época” (1999: 11).

¹¹ Michael John Moorcock, nacido en Inglaterra, es un prolífico autor (*comic books*, largometrajes, letrista musical y guitarrista) pero es reconocido como el iniciador de la nueva ola de la ciencia ficción surgida a mediados de los años setenta. Es el creador del Multiverso y su personaje más conocido es Étric de Melniboné, el albino heredero al trono de Melniboné. Moorcock innovó el género al introducir, en la lucha entre el bien y el mal que caracterizan estos relatos, dos nuevos ingredientes: el Caos y el Orden.

3. ROBERT E. HOWARD

Robert E. Howard fue un literato autodidacta influenciado por autores como Arthur Conan Doyle, Sam Rohmer, Rudyard Kipling, Sir Walter Scott, Edgar Allan Poe o H. P. Lovecraft. Aunque fuera éste último con quien mantendría una nutrida correspondencia sobre argumentos literarios, teorías filosóficas y debates religiosos. Estas cartas le permitían contactar con otros autores y superar su propio asilamiento, al vivir en un pequeño pueblo de Tejas, Cross Plaíns, como refleja Richard L. Tierney en *Acercamiento a la figura de Cormac Mac Art*:

A pesar de la desventaja que supuso vivir la totalidad de su corta vida en el pequeño polvoriento pueblo de Cross Plains (Tejas), a más de mil millas alejado del resto de los autores, dentro del género de la novela fantástica, sin embargo, produjo una obra considerable de inspirada fantasía épica en prosa y en verso. A lo mejor su gran aislamiento contribuyó a empujar su imaginación viva y colorista hacia la búsqueda de alivio frente a la monotonía bucólica que le rodeaba (Tierney, 2006: 7).

En esta correspondencia, trataban temas relacionados con sus novelas y experiencias vitales y así, en 1931, Howard escribía sus aficiones al ocultismo y a la reencarnación¹², muy presentes en su vida y fuente inagotable de inspiración¹³ en sus relatos. En una carta de 1932, recogida por Sprague De Camp en *Dark Valley Destiny*, Howard planteaba a Lovecraft sus temores hacia los elementos, que creía vivían en el reino de lo sobrenatural y podían afectarle:

No estoy en absoluto seguro de que inadvertidas y sólo débilmente sospechadas formas de vida y energía no impacten sobre nosotros desde el exterior... No

¹² Como recoge L. Sprague de Camp en *Dark valley destiny*: “Un ocultista conocido mío, que se ha adentrado más a fondo en el asunto que cualquier hombre que yo haya conocido, dice que tengo un alma muy antigua ¡que soy un atalante reencarnado, de hecho; tal vez si tiene algún valor este asunto del alma, o de la reencarnación, esa teoría puede ser cierta! Algunas sensaciones de conexión con épocas pasadas parecen tan infalibles, tan intensas y tan instintivas, que a veces me pregunto si hay algo de verdad en la teoría de la reencarnación... ¡Tal vez tú eras un blindado centurión romano y yo un godó revestido de cuero hace mucho tiempo, y tal vez nos partimos los cráneos mutuamente en algún oscuro campo de batalla!” (De Camp, 2005: 166).

¹³ Howard lo relata en 1969 en las reediciones de sus obras realizadas por Glenn Lord: “Cuando en mis sueños –no ensañaciones, sino sueños auténticos– luchaba contra las legiones acorazadas de Roma, y retrocedía herido y derrotado, saltaba en mi mente la imagen de un mapa, recorrido por el ancho imperio de Roma, y siempre más allá de la frontera, fuera de las líneas de subyugación, la críptica frase: pictos y escoceses [...] y siempre se alzaba en mi mente el mismo pensamiento para concederme nuevas fuerzas” (Howard, 1969: 9).

estoy seguro de que no existan seres invisibles y formas de materia, por encima y por debajo de nuestras capacidades de percepción, que no son enteramente inconscientes o indiferentes hacia la humanidad. No se trata de asunto sobrenatural alguno; puede haber seres y formas de vida lo bastante naturales en su esfera y plano, sin embargo intangibles para nosotros (De Camp, 2005: 167).

En varias ocasiones reconocía que por las noches, en la oscuridad de su habitación, Conan se colocaba tras él y, hacha en mano, le iba contando sus aventuras para que fuera escribano de su vida. Con las primeras luces del amanecer, el espíritu de Conan desaparecía y sólo quedaba un Howard extenuado y temeroso de mirar tras él: “Yo me limito a redactar la crónica de sus aventuras según él me las cuenta” (De Camp, 2005: 296). Su personalidad residía en un código de honor cuyo principal axioma era la voluntad del individuo por continuar su camino, estuviera en la situación que estuviera, enfrentándose no sólo al destino sino al mundo que le rodeaba. Esa personalidad introvertida, fruto de la dependencia hacia la figura materna, le impedía llevar una vida propia y le imposibilitaba mantener relaciones con otras mujeres. Toda esta frustración¹⁴, añadida a una efímera vida que desarrollará en el pequeño pueblo de Cross Plains, haría trasladar a sus personajes sus propias fantasías. Pese a conseguir un gran éxito con sus versiones literarias idealizadas, Howard tenía claro cuál era su verdadera personalidad, tal y como refleja L. Sprague de Camp en *Dark valley destiny*: “Un hombre tenía dignidad, al menos, si permanecía de pie y mantenía la cabeza bien alta. Incapacitado para vivir bajo este modelo de superhombre, Robert Howard estaba condicionado a tener una pobre imagen de sí mismo y a mostrar una elección imposible” (De Camp, 2005: 17).

De la misma opinión es Javier Lalanda, escritor español que finalizó algunos relatos inacabados de Howard, que en *Conan el Bárbaro o la exaltación salvaje de la fantasía heroica* recogía un párrafo de una novela de Conan que él considera propio de Howard: “Yo nací en las montañas de Cimmeria, en donde todos son bárbaros. He sido mercenario, corsario y cien cosas más. ¿Qué rey ha viajado por tantos países, luchando en tantas batallas, amando a tantas mujeres y conquistando tanto botín como yo? (de *El pueblo del círculo negro*)” (Lalanda, 1989: 4).

En 1935, Howard sufre un grave accidente de tráfico que le deja secuelas físicas y psicológicas que agravan su introvertida personalidad. Además, meses después conoce la enfermedad terminal de su madre. Su estado de ánimo

¹⁴ Esta postura también la defiende Javier Lalanda en *Conan el Bárbaro o la exaltación salvaje de la fantasía heroica*: “Al comprobar que era incapaz de adaptarse a cualquier trabajo, Bob Howard se dedicaría por entero a la literatura. Su personalidad abierta, poco amiga de convencionalismos, amante de la salvaje naturaleza, bastante rebelde y tremendamente soñadora, como la del celta que creía ser, se proyecta en la de sus personajes” (Lalanda, 1989: 3).

decae, perturbado por la posibilidad de perderla, y pese a los continuos viajes de ambos a diferentes centros médicos en busca de una posible solución el diagnóstico es definitivo. Fruto de esta frustración Howard escribe a Lovecraft explicándole su situación emocional: “No sé si vivirá o no. Está muy débil y pesa sólo cincuenta kilos y muy pocas clases de comida le sientan bien; pero si vive, deberá la vida a los esfuerzos de mi padre” (De Camp, 2005: 294). Nombra a Otis Adelbert Kline albacea¹⁵ de su obra. Tras ser desahuciada, Hester Howard vuelve a casa y el ocho de junio de 1936 entra en coma. Le vela durante tres días, pregunta a su padre y a la enfermera que la atiende si existe alguna posibilidad de que despierte, ante la segunda negativa, se despidió cariñosamente de ella y marcha hacia su Chevrolet del treinta y uno en busca del Colt treinta y ocho¹⁶ que guarda en el salpicadero y se suicida. Howard fue un hombre atrapado en un sueño que controló su vida¹⁷ y le impidió desarrollar su personalidad. Como epitafio E. Hoffman Price, amigo personal, explicaba sus conflictos de personalidad en una carta dirigida a otros seguidores:

A la edad de 30 años, REH manifestaba la misma consternación y desesperanza que podría esperarse de un niño que ha perdido a su madre. [...] aunque un niño de cinco años se sentiría aterrorizado ante un mundo carente del sostén emocional y espiritual de una madre, por no hablar de su maternal atención, con el tiempo se adaptaría; sencillamente no contaría con el medio de escape, o, de tenerlo, le faltaría el brutal coraje necesario para usarlo sobre sí mismo. (De Camp, 2005: 300).

4. CONAN

El primer relato protagonizado por Conan se publicaría en diciembre de 1932, en *Weird Tales*. *The phoenix on the sword* marca el inicio de las aventuras del bárbaro cimmerico que encumbrarán al autor tejano entre los lectores del género *sword and sorcery*. La publicación de *The phoenix on the sword* no fue sencilla, Howard sufrió el rechazo por parte del editor de la revista

¹⁵ Pese a definirse como agnóstico Howard creía en la reencarnación.

¹⁶ En su vieja maquina había escrito: “Todo hecho, todo ido, álzame pues sobre la pira; el festín ha acabado y la lámpara expira”.

¹⁷ L. Sprague de Camp lo explica en *Dark valley destiny*: “La vida de Howard es el trágico drama de un hombre incapaz de hacer frente a la realidad. Dentro del mundo de ensueño de Conan y el Rey Kull, Howard era intrépido, inescrutable y deseado por todas las mujeres... un hombre que podía despedazar enemigos por docenas. [...] Pero en el mundo cotidiano, con sus decepciones reales y desastres inevitables, Howard carecía de fortaleza de espíritu. Enfrentado con la pérdida de la protección maternal, eligió el camino de la autodestrucción” (De Camp, 2005: 300).

debido a ciertos problemas de entendimiento¹⁸ de la historia. Howard no tardó en retocarlos tal y como le pedían y se convirtió en la primera aventura del cimmerico, aunque para ello utilizó capítulos no publicados de *By this axe I rule!* Las semejanzas se reflejan tanto en la estructura dramática, las acciones desarrolladas en cada uno de los capítulos, como el nombre de los protagonistas, en *By this axe I rule!* Kull debe enfrentarse a una conspiración inspirada por un misterioso personaje llamado Ardyon. Tras eliminar a los conspiradores, Kull descubre que Ardyon no es sino Thulsa Doom.

En *The phoenix on the sword* un Conan ya rey de Aquilonia debe sofocar una conspiración incitada por un misterioso personaje llamado Ascalante que, al finalizar el relato, resulta ser el brujo de Estigia Thoth-Amón, las semejanzas son más que notables. Tras este relato Conan empezó a ser un personaje requerido por los lectores de *Weird Tales* y Howard comenzó a narrar sus aventuras por la era Hyboria, aunque sin utilizar el término que acuñaría la editorial de comics Marvel y que cualquier lector asocia a Conan: the barbarian. El propio guionista de las historias de Conan publicada por Marvel, Roy Thomas, lo explica en *Conan the marvelous: la desconocida historia de Conan el Bárbaro*:

Conan apareció a la luz pública por primera vez en el año 1932, en la revista pulp *Weird Tales*. En 1936, cuando se quitó la vida, Howard había escrito dos docenas de historias de Conan, aunque algunas no se publicaron hasta décadas después de su muerte. Robert E. Howard llamaba a su héroe, simplemente Conan, o Conan el Cimmerico, pero nunca, que yo sepa, Conan el Bárbaro (Thomas, 1998: 1).

Sin embargo, los autores con los que Howard se carteaba, el personaje de Conan no era el predilecto y encontraban en el cimmerico un mero imitador del Kull of Valusia. El propio Glenn Lord explica este rechazo por parte de H. P. Lovecraft en *Un atalante en Aquilonia*: “H. P. Lovecraft sintió que las series del Rey Kull eran el apogeo de lo fantástico, mientras que algunas de las de Conan, puros relatos de aventuras con un toque fantástico no muy convincente” (Lord, 1975: 78). Además, otros seguidores del escritor tejano veían un exceso de

¹⁸ Como explica Glenn Lord –albacea de la obra de Howard– en *Un atalante en Aquilonia*: “En una carta fechada el 10 de marzo de 1932, el editor escribió: –Le devuelvo *La hija del gigante helado* porque no tiene gran interés, pero *The phoenix on the sword* tiene puntos excelentes. Me gustaría que lo resumiera y retocara algunas cosillas. Son los dos primeros capítulos los que fallan. La historia comienza sin interés y el lector encuentra dificultades para orientarse. El primer capítulo acaba bien, y el segundo empieza estupendamente; pero cuando la personalidad del rey Conan ha quedado bien establecida sobran muchos detalles” (Lord, 1975: 80).

violencia¹⁹ en las historias protagonizadas por el cimmerio. Aún así el estilo de Howard sí que había llegado a una importante cantidad de público que exigía más entregas de *sword and sorcery* al estilo Conan. Tras la cancelación de la mayoría de revistas *pulp*, las obras de Howard no cayeron en el olvido y en la década de los cincuenta la editora Gnomo Press reeditó, en cinco volúmenes, todas las novelas de Conan.

Su repentina muerte dejó numerosos relatos inacabados o, simplemente esbozados, planteando posibles tramas que, ante el interés del público, fueron desarrollados por tres escritores: Lin Carter –escribió diecinueve, además de editar todas las historias escritas de Kull–, Lyon Sprague de Camp –escribió veinte relatos de Conan, además de responsabilizarse de la edición de las novelas de Howard– y Björn Nyberg, piloto de la Real Fuerza Aérea Sueca. Las décadas de los sesenta y setenta se convirtieron en el punto de partida de Conan como héroe de la cultura popular gracias a las reediciones, nuevos relatos –escritos o terminados por seguidores de Howard– y su posterior adaptación al formato *comic book* tal y como lo explica Roy Thomas en *Conan the marvelous: la desconocida historia de Conan el Bárbaro*:

En la historia de cómo Conan llegó al gran público, uno de los grandes héroes se llama Glenn Lord. Durante casi tres décadas ejerció como albacea de la propiedad literaria de Robert E. Howard. Glenn era, y es, un gran seguidor de la obra de su paisano REH, tejano como él, y en 1957 preparó el primer volumen recopilatorio de poemas de Howard (Thomas, 1999: 25).

5. LA ERA HYBORIA

Conan asume su condición bárbara en una tierra fantástica: la era Hyboria. Robert E. Howard la sitúa unos dieciocho mil años antes de Cristo. Además, divide su geografía en diez reinos: Aquilonia –de la que Conan llegará a ser rey en su madurez–, Nemedía, Corintia, Argos, Ophir, Estigia, Zamora, Hyrkania, Cimmeria –su tierra natal– y Khitai. La era Hyboria²⁰ se recogió,

¹⁹ Este es el caso de uno de los editores de Howard, como explica Glenn Lord en *Un atalante en Aquilonia*: “Derleth, autor y editor, incluyó las tres historias de Kull y sólo cinco de las veinte que se conocían de Conan. Se negó a publicar un volumen completo sobre Conan, con la excusa de que –una colección tal tendría que ser impresa sobre papel color sangre–” (Lord, 1975: 78).

²⁰ Estas crónicas se utilizaban como introducción en *La espada salvaje de Conan*: “Sabe, oh príncipe, que entre los años en que los océanos anegaron Atlantis y las resplandecientes ciudades, y los años de aparición de los hijos de Aryas, hubo una edad no soñada en la que brillantes reinos ocuparon la tierra como el manto azul entre las estrellas: Nemedía, Ophir, Brythunia, Hyperboria, Zamora, con sus mujeres de cabellos negros y sus torres de terrorífico misterio; Zingara, con sus caballeros; Koth, que hace frontera con las tierras de pastos de Shem; Estigia, con sus tumbas guardadas por sombras; Hyrkania, cuyos jinetes llevan acero, seda y oro. Pero el más orgulloso reino del mundo es Aquilonia, que reina suprema en el dormido occidente. Y allí llegó Conan, el Cimmerico, cabello negro, adustos

según los relatos de Howard, en las Crónicas Nemedias y Howard, como la mayoría de los grandes escritores del género *sword and sorcery*, planificó claramente el mundo de Conan el bárbaro, siempre delimitado en una época oscura que tendría algún tipo de relación con nuestro pasado. Dividió en dos periodos de tiempo concretos su mundo, el primero sería el conocido como la era precataclísmica, que narra los sucesos acaecidos tras el hundimiento del legendario continente de la Atlántida y se centraría en la figura de Kull de Valusia. La segunda será la más cercana a nuestra propia historia y desarrollaría las aventuras de Conan en un mundo inhóspito que convive con la magia y los grandes reinos del continente. Este mundo fantástico posee ya un cierto parecido a la configuración de nuestros continentes.

En el relato *The hyboria age*²¹ explica el nacimiento de estos imperios e introduce ya elementos fantásticos. En claro paralelismo con uno de los episodios históricos más del gusto de Howard, los últimos años y la caída del imperio romano, inicia el relato de los pueblos del continente tras el hundimiento de la Atlántida situando dos grandes reinos: Aquerón y Estigia²², que sufrirán el ataque de los pueblos nómadas hyborios. Aquerón será conquistada y saqueada, mientras Estigia conseguirá mantener a las hordas invasoras fuera de su reino cerrando por completo sus fronteras al exterior. Los pueblos hyborios, como hemos indicado antes, fundaron diversos reinos: Aquilonia, Nemedias, Corintia, Argos, Ophir, Koth, Zamora, Brithunia y el Reino Fronterizo, que convivían junto a otros como Signaría y los reinos de Shem. Tras colonizar parte del continente, los propios hyborios debían protegerse de los pueblos del norte, este y sur que amenazaban sus fronteras: en oriente los hyrkanos, del norte los cimmericos y pictos y del sur sufrían las amenazas de los piratas provenientes de Argos. Además, la pasión de Howard por la cultura vikinga le llevó a insertar en la era Hyboria tres reinos: Vanein, Asgard e Hyperborea, de fácil traslación a los pueblos escandinavos de la alta edad media. Todos ellos, de gran belicosidad, se mantenían siempre en hostilidad y rezando a un

ojos, espada en mano, ladrón, asaltante, asesino, de grandes tristezas y grandes alegrías, preparado para pisotear con sus pies calzados con sandalias los enojados tronos de la tierra” (Howard, 1996: 3).

²¹ La Edad Hyboria es descrita por Roy Thomas *Conan the marvelous: la desconocida historia de Conan el Bárbaro*: “En tiempos del Cataclismo una banda de salvajes, cuyo grado de desarrollo no era muy superior al hombre de Neandertal, huyó hacia el norte para escapar de la destrucción. Hallaron tierras nevadas, donde tan sólo moraba una especie de feroces simios de las nieves; unos animales blancos, enormes, peludos, aparentemente originales de aquel clima. Lucharon con ellos y los expulsaron al norte del Círculo Ártico. Tras 2000 años un vagabundo que había llegado del lejano norte regresó diciendo que los helados yermos que todos creían despoblados tenían por moradores a una gran tribu de hombres semejantes a simios. Juró que descendían de las mismas bestias que los antepasados de los hyboreos habían expulsado de las tierras más habitables” (Thomas, 1998: 31).

²² Dos de los tres ríos del infierno mencionados en la *Divina comedia*.

mismo dios, Ymir, el Gigante Helado, que observa el valor de los guerreros en el combate y luego envía a su bella hija Atail, que selecciona entre los caídos a los que más valentía han demostrado. Indudablemente ya no sólo el nombre de Asgard remite a la mitología germana, sino también la figura de ese dios que observa desde su reino²³ las batallas y luego reclama a su lado a los más valientes guerreros traídos por su bella hija. Por supuesto los Pictos también aparecen en el mundo hyborio, aunque en esta ocasión no tengan tanto protagonismo como en los relatos de Kull o de Barn Mak Morn. Fronterizo de los reinos de los Pictos y de Aquilonia, encontramos Cimmeria²⁴, hogar natal de Conan, muy poco tratada por Howard y del que Conan parece ser su mejor ejemplo.

El reino más impórtate es Aquilonia que, para mantener su hegemonía, debe enfrentarse al reino vecino de Nemedía, de parecido desarrollo tanto social como militar. Los zamorios son conocidos por dos características reflejadas en los relatos de Howard: su culto al dios araña y el nombre de su capital, conocida como la ciudad de los ladrones. En el sur, Estigia mantiene su identidad e iconografía muy similar a la propia del Egipto de los Faraones controlada por el más peligroso de todos: Toth-Amón. Al sur, los diversos reinos negros serán protagonistas de la, posiblemente, saga más conocida: *La reina de la costa negra*, cuando Conan y Belit navegan por los reinos meridionales. El oriente los dominan dos reinos: Turán, de evocación al antiguo imperio persa²⁵, con clara referencia al Irán actual y Kitai, una visión personal de Robert E. Howard de la China imperial reflejada en el viejo emperador Shi Huang-Ti, que mandó construir una muralla alrededor del imperio para proteger a su pueblo de ataques exteriores.

Pero este no será el único continente que Conan recorra, en su última aventura, *Conan de las islas*, atravesará el océano, abandonará toda tierra conocida y se adentrará en un nuevo continente explorando sus más inhóspitas tierras. Mariano Ayuso, articulista y editor de revistas de investigación de cómics, explica este viaje en *El mundo salvaje de Conan*:

Conan, viejo ya, pero todavía poderoso y aventurero, se embarca para perseguir a un misterioso mago ultramarino, sale por completo de los mapas ideados por Howard y seguidores, cruza el Océano Occidental y se planta en el país de

²³ Paralelismo de Wotan y sus Valkirias.

²⁴ Aquilonia combate esporádicamente contra las razas ciméricas para mantener la marca fronteriza.

²⁵ Gobernado por el rey Yezdigerd de fonética muy parecida al término Yazdagard.

Antilla, perteneciente a todas luces a lo que en su mundo equivale al continente americano (Ayuso, 1986: 67).

6. CONAN THE BARBARIAN

En 1969, en pleno desarrollo creativo y empresarial de Marvel, los editores pensaron en adaptar alguno de los personajes provenientes²⁶ de los *pulps* para completar su oferta de *comics books*, pues el universo superheroico ya estaba consolidado. Tras realizar un estudio de mercado, Marvel comenzó a negociar los derechos de algunos célebres personajes *pulp*. Pero el mercado del *comic book* de finales de los sesenta y setenta no poseía la estructura empresarial que desarrolló durante la década de los ochenta y las negociaciones resultaron difíciles y, en la mayoría de los casos, inútiles. Roy Thomas lo comenta en *Conan the marvelous: la desconocida historia de Conan El Bárbaro*:

El primer héroe que quisimos adaptar fue Thongor, la creación de Lin Carter, un cruce entre Conan y John Carter de Marte, que ya había aparecido en varios libros de bolsillo. Stan (Lee) y yo estábamos convencidos de que el dinero del que disponíamos no sería suficiente para Conan. Pero, aunque Lin mostró interés por un cómic de Thongor, su agente le paró los pies. No es de extrañar, si tenemos en cuenta el poco dinero que le estábamos ofreciendo (1998: 13).

Aun así se continuaron las negociaciones con diferentes agentes, teniendo como referencia la idea genérica de una colección centrada en la *sword and sorcery*, es decir, plantear las aventuras en una época indefinida y fantástica, con elementos sobrenaturales, brujería, reinos fantásticos, bellas mujeres y la espada como única fuerza válida. Tras la imposibilidad de editar *Thongor*, Marvel decidió intentar conseguir los derechos de Conan²⁷ para satisfacer las peticiones de sus lectores que pedían personajes y colecciones del género de *sword and sorcery* en el mismo formato que los superhéroes, en *comic*

²⁶ Roy Thomas lo explica en *Conan the marvelous: la desconocida historia de Conan el Bárbaro*: “Marvel estaba recibiendo muchas cartas que nos pedían adaptaciones al cómic de ciertos personajes literarios (nos solicitaban, sobre todo, el *Tarzán* y el *John Carter de Marte* de Edgar Rice Burroughs; *El Señor de los Anillos* de J. R. Tolkien; *Doc Savage* de Lester Dent y *Conan el Cimmerico* de Robert E. Howard). Nos tomábamos en serio todas estas sugerencias, porque Stan y yo queríamos ensanchar los límites del *comic book* y publicar historias no protagonizadas por superhéroes” (Thomas, 1998: 13).

²⁷ Como narra Thomas en *Conan the marvelous: la desconocida historia de Conan El Bárbaro*: “Una noche, mientras ojeaba uno de los libros de Conan, descubrí, en la introducción de L. Sprague de Camp, el nombre de un tal Glenn Lord, albacea literario de Robert E. Howard y tuve la ocurrencia de escribirle una carta [...] Para mi alegría y sorpresa Glenn Lord se contentó con la pequeña suma que le ofrecíamos, porque estuvo de acuerdo con la suposición, que yo le había expresado en la carta, de que un cómic podía ganar nuevos lectores para Conan (y para Robert E. Howard)” (Thomas, 1998: 13).

book. Varios fueron los personajes que comenzaron a adaptarse pero no todos tuvieron ni el mismo resultado artístico ni una buena acogida²⁸ por parte del público. Tras conseguir los derechos editoriales de los personajes de Howard, Marvel se encontraba ante dos problemas: dónde ubicar a un personaje de *sword and sorcery* en un universo de personajes con poderes y qué equipo creativo adjudicarle.

Si una característica fundamental ha definido siempre los cómics de la Marvel es su interconexión; es decir, los personajes se entrecruzan entre las diferentes colecciones participando en macrosagas²⁹ o como invitados en otras colecciones con problemas de venta. Por lo tanto Conan estaba solo, como apunta Manuel Barrero en *Conan el mito imbatible*: “Conan tiene a su favor que luchó solo en ese ruedo colorista de emoción y evasión, puesto que no corría sus aventuras en el mismo mundo que los demás, ni recibía ayuda de ellos cuando el futuro inmediato se le ponía turbio, ni disfrutó de cameos con otros personajes, ni observó demasiados *crossovers* con otras series, ni... estuvo solo” (Barrero, 1998: 3).

Respecto a la elección del equipo artístico y argumental, fue el propio Thomas quien se hizo cargo de relatar las aventuras del cimmerico, pese a no ser un amante³⁰ del género. No había leído las novelas de Conan aunque sí conocía el género gracias a las aventuras de Thongor y tenía claro cuál debía ser la orientación de las historias del cimmerico: ser fiel al personaje de Howard y añadir elementos que dinamizaran la acción. Así lo recuerda el propio Thomas en *Conan the marvelous. La desconocida historia de Conan el Bárbaro*: “Normalmente, trataba de mantenerme dentro del género de espada y brujería incorporando elementos mágicos, así como duelos de esgrima, en cada uno de los números de *Conan the Barbarian*” (Thomas, 1999: 10). En el apartado gráfico la decisión ya era más complicada. Thomas prefería contar con los lápices de John Buscema³¹ autor de la casa, consagrado y de

²⁸ Javier M. Lalanda lo explica en *De Conan a la eternidad*: “De todos los héroes bárbaros que asaltarían las fértiles y civilizadas comarcas del papel dibujado, Conan, Kull, Thongor, Claw, Beowulf..., sólo unos pocos conseguirían sobrevivir durante veinte años, puesto que la fecha de su mítica invasión se puede localizar por el comienzo de los años sesenta. Únicamente los héroes de la Marvel Comics Group, todos ellos howardianos, con Conan como el más bárbaro de todos ellos, se mantienen incólumes” (Lalanda, 1989: 63).

²⁹ Normalmente los personajes más conocidos de la época, Spiderman y The Thing en los setenta y los mutantes en los ochenta y noventa, aparecían como invitados en las colecciones con índices de ventas bajos como reclamo a los coleccionistas.

³⁰ Roy Thomas se ocupaba de las series que Stan Lee había dejado: *Fantastic Four*, *Avengers* y *Thor*.

³¹ Nadie ha dibujado tantas páginas del cimmerico como John Buscema. Actualmente el rostro y físico de Conan predominante es el diseñado por Buscema.

éxito, gracias a su trabajo en *Silver Surfer*, *Avengers* o *The Submariner*. Aparte del estilo espectacular y dinámico de Buscema, él mismo se consideraba un enamorado de las novelas de Howard. Problemas económicos y propios de la empresa, impidieron a Buscema hacerse cargo de los lápices y por ello Thomas debió buscar un dibujante joven que pudiera cubrir la plaza vacante. Se intentó contratar a otros dibujantes de conocido prestigio como Gil Kane o Jim Steranko, también se tanteó a un desconocido pero prometedor Berni Wrihston. Entonces Thomas ofreció el trabajo a un dibujante inglés con el que había colaborado en un relato de *sword and sorcery*, llamado *The sword and the sorcerer* publicada en *Chamber of darkness*, y autor de varios cómics³² para la Marvel. Sin problemas de presupuesto, se debía arreglar el problema de la distancia, Smith vivía en Londres, y el de la documentación³³, como apunta Manuel Barrero en *Barry Windsor Smith: el prerrafaelismo bárbaro*:

La serie le fue encargada a finales de 1969. En su situación, el ofrecimiento de una serie fija y de la posible ayuda que Marvel iba a prestarle para conseguir la carta de verde, la autorización de residencia fija en el país, terminó por convencerle de aceptar la propuesta. Además consultó con fruición el envío que le hiciera Thomas de libros de Espada y brujería de Howard y Carter (Barrero, 1996: 19).

La lectura detallada de las novelas de Howard provocó en el británico curiosidad hacia el cimmerico, que unida a la libertad creativa que le ofreció Thomas permitió a Smith desarrollar en las páginas de Conan su propia versión del personaje, enmarcándole en un mundo artístico y mágico, fruto de su formación académica y cultural. La eclosión del estilo de Barry Windsor Smith se produjo en la adaptación de *The tower of the elephant* en abril de 1971. En este relato de Howard, lleno de magia, avaricia, lealtad y honor, Smith dibujo un Conan estilizado, pensativo, guerrero pero dominado por un fuerte código de honor. A pesar de ser un bárbaro de la helada Cimmeria, Conan demuestra piedad ante el cautivo libertándolo de su eterna tortura y castigando al culpable de tan grave genocidio. Manuel Barrero lo detalla en *Barry Windsor Smith: el prerrafaelismo bárbaro*: “Conan era una versión idealizada de sí mismo, de cómo le hubiera gustado ser si se hallase en semejante situación. No era pues un repentino gusto por el género de espada y brujería, más bien se trataba de una suerte de identificación personal con el bárbaro” (Barrero, 1996: 22).

³² Los números cincuenta, cincuenta y uno y cincuenta y dos de *Daredevil*; sesenta y seis y sesenta y siete de *Avengers* y doce de *Nick Fury Agent of Shield*.

³³ Thomas envió un exhaustivo dossier de novelas y guiones para que comenzará a realizar bocetos.

Otro gran estudioso de la obra de Howard, Alan Zelenetz, también estudia la imagen de Conan creada por el artista londinense en *Sopla el viento en hyboria*: “El Conan de Smith atraviesa ese mundo como un héroe enjuto, como dice él mismo, y no como el bárbaro musculoso y pendenciero que más tarde John Buscema habría de grabar en nuestra imaginación” (Zelenet, 1987: 67). En el mismo artículo explica las principales diferencias, creativas y artísticas, entre las dos versiones de Conan más conocidas por el público Smith & Buscema: “No es de extrañar que el Conan de Smith se convirtiera, con el paso del tiempo y la experiencia, en el Conan de Buscema porque el estilo de Smith parecía más apropiado para el joven Conan en su etapa de bárbaro y ladrón, mientras que el de Buscema se presta más para el mercenario y rey” (Zelenet, 1987: 67). Los números guionizados por Thomas y dibujados por Smith son probablemente, junto a la saga de Belit, los mejores de su extensa producción. El dibujo estilizado del joven ilustrador inglés rompía con la estética de cualquier otro dibujante de la casa, que en aquella época tenían como modelos al impulsor de la línea de superhéroes Jack Kirby y al nuevo valuarte de la casa John Buscema. Alan Zelenetz explica el estilo prerrafaelista en *Sopla el viento en hyboria*: “La intensidad y sensualidad con la que Smith traza cada una de sus líneas nos recuerdan a los prerrafaelitas, es decir, a los poetas y pintores de la Inglaterra victoriana del siglo XIX, a quienes Smith admira tanto” (Zelenet, 1987: 67).

Los relatos que Robert E. Howard realizó de Conan the barbarian y King Kull consolidaron las novelas de *sword and sorcery* dentro del género de la ciencia ficción. El interés de Marvel Comics Group por adaptarlos al *comic book* propició la entrada de nuevos lectores que, tras descubrir sus aventuras en este formato, adquirieron sus historias originales. La ciencia ficción conseguía, no sólo presentar nuevos parajes, personajes y aventuras, sino fieles lectores provenientes del cómic

BIBLIOGRAFÍA

- Ackerman, F. (1998). *Ciencia Ficción*. Barcelona: Evergreen.
- Barrero, M. (1996). *Barry Windsor-Smith: El Prerrafaelismo Bárbaro*. Barcelona: El Boletín.
- Becker, S. (1949). *Comic art in America*. New York: Simon and Schuster.
- Berger, A. (1973). *Pop culture*. New York: Pflaum/Standar.
- Bleiler, R. J. (1990) *The index to Adventure Magazine*. Mercer Island (Washington): Starmont House.
- Cave, H. B. (1994). *Magazines remember: some pulps, their editors, and what it was like to write for them*. Chicago: Tattered Pages Press.

- Cesarini, M. A. & Ch. E. Hoffman (1987). *Robert E. Howard*. New York: Starmont Reader's Guides: Starmont House.
- Daniels, L. (1971). *Comix: a history of comic books in America*. New York: Bonanza Books.
- Deforest, T. (2004). *Storytelling in the pulps, comics and radio: how technology changed popular fiction in America*. Jefferson: McFarland & Co.
- Elliot, J. M. (1983). *Pulp voices: interviews with pulp magazine writers and editors; or science fiction voices No. 6*. San Bernardino (California): The Milford Series: Popular Writers of Today, Borgo Press.
- Gorman, Ed & Martin H. Greenberg (eds.) (2001). *Pulp masters*. New York: Carroll & Graf Publishers, Inc.
- Gorman, Ed, Bill Pronzini & Martin H. Greenberg (eds.) (1997). *American pulp*. New York: Carroll & Graf Publishers, Inc.
- Gorman, Ed, Bill Pronzini and Martin H. Greenberg, editors. (1999). *Pure Pulp*. New York: Carroll & Graf Publishers, Inc.
- Haining, P. (ed.) (1996). *Pulp fictions*. New York: Barnes & Noble Books.
- Haining, P. (2001). *The classic era of American pulp magazines*, Chicago: Chicago Review Press.
- Laughlin, Ch. & D. J. H. Levack (eds.) (1983). *De Camp: an L. Sprague de Camp bibliography. - Nevada City (California)*: Underwood/Miller.
- Pitz, H. C. (1950). *The pulp era*. Wauseon (Ohio): Lynn A. Hickman.
- Robinson, F. M. (2006). *The incredible pulps: a gallery of fiction magazine art*. Portland (Oregon): Collector Press.
- Robinson, F. M. & L. Davidson (1998). *Pulp culture: the art of fiction magazines*. Portland (Oregon): Collector's Press.
- Server, L. (2002). *Encyclopedia of pulp fiction heroes*. New York: Checkmark Books.
- Steranko, J. (1970-1972). *The Steranko history of comics*. Reading (Pennsylvania): Supergraphics.
- Tymn, M. B. & M. Ashley (1985). *Science fiction, fantasy, and weird fiction magazines (historical guides to the world's periodicals and newspapers)*. Westport (Connecticut): Greenwood Press.
- NOVELAS: *Conan the Barbarian*
- Howard, R. E. (1932). "The phoenix on the sword", *Weird Tales*, December. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1933). "The scarlet citadel", *Weird Tales*, January. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1933). "The tower of the elephant", *Weird Tales*, March. Indianapolis: Rural Publications.

- Howard, R. E. (1933). "Black colossus", *Weird Tales*, June. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1933). "The slithering shadow", *Weird Tales*, September. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1933). "The pool of the black one", *Weird Tales*, October. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1934). "Rogues in the house", *Weird Tales*, January. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1934). "The frost giant's daughter", *Weird Tales*, March. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1934). "Shadows in the moonlight", *Weird Tales*, April. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1934). "Queen of the black coast", *Weird Tales*, May. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1934). "The devil in iron", *Weird Tales*, August. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1934). "The people of the black circle", *Weird Tales*, September-November. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1934). "A witch shall be born", *Weird Tales*, December. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1935). "Jewels of Gwahlur", *Weird Tales*, March. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1935). "Beyond the black river", *Weird Tales*, May-June. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1935). "Shadows in Zamboula", *Weird Tales*, November. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1935). "The hour of the dragon", *Weird Tales*, December. Indianapolis: Rural Publications.
- Howard, R. E. (1936). "Conan the conqueror", *Weird Tales*, February-April. Indianapolis: Rural Publications Inc.
- Howard, R. E. (1936). "Red nails", *Weird Tales*, July-September. Indianapolis: Rural Publications.

LA PERVERSA MUJER VEGETAL: LA MANDRÁGORA LITERARIA Y FÍLMICA

Montserrat Hormigos Vaquero
Universitat de València

Si hay una mujer-planta maléfica que destaca en el museo del relato y cine fantásticos ésa es la Mandrágora. Pero para comprender su siniestra figura híbrida es necesario realizar un pequeño recorrido por la mitología vegetal y por las referencias literarias a lo largo de la historia; hasta descansar en el texto de Hanns Heinz Ewers (*La Mandrágora*, 1911) y su adaptación fílmica en el cine expresionista alemán –obsesionado por la creación de seres artificiales–, llevada a cabo por Henrik Galeen en 1927. Ambas obras supusieron la semilla para otros seres “mandragoescos” que destacarán en el cine de ciencia ficción posterior, así como fueron un sustrato abonado para otra femme fatale del cómic: la Hiedra Venenosa.

Muchos mitos y leyendas refieren el origen vegetal de la humanidad o bien describen el hecho de que los primeros hombres nacieron del suelo como si fueran plantas. La planta, símbolo de la fuente primera de vida, también es hipóstasis de la gran diosa, como muestra la egipcia Isis-Sicómoro. Aplicación secundaria de este simbolismo es la atribución del nacimiento de un árbol o de una planta de figuras divinas o semidivinas, como el dios egipcio Arpocrates-Horus, que emergía de una flor palustre, o el Brama hindú, nacido al principio de los tiempos de un loto cuyo tallo salía del ombligo de Visnú. Así, para los helenos las encinas eran denominadas como las primeras madres, y las dríadas eran las ninfas de los árboles y al secarse estas ellas morían también. Otra acepción del mito muestra a diosas fecundadas por la ingesta de plantas especiales. En muchos casos en estas tradiciones “una planta nace de las lágrimas de un hombre, y esta planta, al penetrar en la boca o en el vientre de la mujer, la hace concebir instantáneamente” (Saintyves, 1985: 39). Según Herodoto, historiador griego del siglo V a. c., Hera le pidió a Flora un filtro para engendrar por sí sola, y desflorada por los pétalos del Oleno –planta capaz de generar vida y sangre nuevas– dio a luz a Ares, el dios de la guerra, sin engañar a su esposo o someterse a relación sexual alguna. Y gracias a la lechuga, de

la que se creía que servía de alimento a los cadáveres y podía provocar la impotencia masculina, Hera parió al monstruoso Tifón, a Hebe y a Iliza.

La transmutación vegetal también puede acaecer como resulta de un castigo divino o como consecuencia de una muerte violenta, y en muchas ocasiones tiene el mismo sentido de reconstruir la androginia primordial. Así, según la mitología clásica, Adonis nació de una progenitora transformada por los dioses en árbol de la mirra, como castigo por el amor incestuoso con su propio padre; Filis es mágicamente encerrada en un almendro tras haberse ahorcado despechada por el abandono de su amante, y la Ninfa Siringa es transformada en caña palustre para librarla del abrazo del dios Pan. Mientras la ninfa Dafne, amada y perseguida por Apolo, invoca a su madre la Tierra, quien la oculta en su seno trasformándola en laurel, símbolo de su castidad. Tal como recoge Ovidio en el Libro I de *Las metamorfosis*: “rodea sus entrañas la corteza / hojas son los cabellos, verdaderos / gajos son ya los brazos de belleza. / Los pies agora, agora son tan ligeros, / a la tarda raíz están asidos; / el rostro son los ramos postrimeros” (Ovidio, 1990: 27). Dicho avatar ha sido ampliamente representado en el arte, desde la obra pictórica del Veronés o el prerrafaelista Watherhouse, pasando por la escultura de Bernini. Por otra parte,

El tema de la transformación en planta de la mujer amada, ya desarrollado en la literatura cortés medieval, será retomado y especialmente desarrollado en el hermetismo tardo-medieval y renacentista, que relaciona también muchos mitos clásicos, a menudo tomados de las *Metamorfosis* de Ovidio, aunque en clave más estrechamente alquímica (Grossato, 2000: 98).

Dentro de la maraña de interrelaciones entre lo humano y lo vegetal, existen leyendas de plantas que nacen de la sangre o el semen vertido por una persona o de partes del cuerpo cortadas a la víctima, y es aquí donde destaca la mandrágora, planta narcótica de la familia de las solanáceas a la que se han atribuido a lo largo de las épocas propiedades mágicas. Dichos vegetales con las raíces ginecomorfos o antropomorfos son consideradas por la farmacopea tradicional, tanto occidental como oriental, como poderosos afrodisíacos. Otro ejemplo a destacar sería la leyenda china según la cual en la raíz del ginseng vive una seductora mujer que suspira por unirse sexualmente con aquel que la busca para recolectarla. Así, Alessandro Grossato comenta que el significado oscuro de dichas plantas se basa: “[...] en el paralelismo existente entre la parte más oscura y sensual de la naturaleza humana, en la parte inferior del cuerpo, sede de los instintos y del psiquismo más bajo, y el componente ‘radical’ del vegetal, que tiene su origen y un desarrollo subterráneos, es decir ‘escondidos’”. (Grossato, 2000: 95).

Por otra parte, las maravillosas propiedades de la mandrágora ya se recogen en los escritos clásicos: así Teofrasto en su *Historia de las plantas* (IX, 8, 8) comenta sus cualidades afrodisíacas; para Dioscórides su raíz atrae el menstruo y alberga virtudes generativas; Plinio informa acerca de la ceremonia de recolección e Hipócrates la aconseja para combatir la melancolía y los impulsos suicidas. También en el Antiguo Testamento Raquel, que era estéril, fue madre después de tomar una infusión de mandrágora (Génesis XXX, 14-18), receta que más tarde se difundió ampliamente por la Italia medieval y renacentista. Planta que fue considerada de brujas como muestra el hecho de que los jueces que interrogaron a Juana de Arco, la acusaron de llevar oculta en la ropa una raíz de mandrágora, de la cual según ellos obtenía sus increíbles poderes premonitorios. Y en cuanto a los antiguos germanos, acostumbraban a tallar en las raíces de dicha planta estatuillas humanas, a las que ataviaban adecuadamente, guardaban en cofrecitos, lavaban y alimentaban con vino y agua, y a las que utilizaban como custodias del hogar.

Nicolás Maquiavelo en su comedia *La Mandrágora* (1518) recomienda el uso de esta planta para hacer fecunda a la mujer estéril y a través del personaje charlatán de Callimaco añade al mito una nueva idea: “el hombre que primero se acueste con ella después de que ella tome la poción morirá en ocho días y nadie lo salva”. A lo que añade: “Calmaos que hay un remedio... Que otro duerma con ella enseguida para que, estando con ella una noche, absorba la infección de la mandrágora”. Ya que en realidad a lo que este personaje aspira es a yacer él mismo con la esposa de Nicia. También recibe una mención en *Romeo y Julieta* (1595) de William Shakespeare, donde la protagonista consume un brebaje que le ofrece un fraile para hacerse pasar por muerta. Así describe el terror de ser enterrada viva: “No será fácil que al despertarme, respirando aquellos miasmas, oyendo aquellos lúgubres gemidos que suelen entorpecer a los mortales, aquellos gritos semejantes a las quejas de la mandrágora cuando se la arranca del suelo [...]” (Acto IV, Escena III).

La leyenda acerca de los gritos terribles que emite la mandrágora al ser extirpada de la tierra también se refleja en la obra pictórica de Henry Fuseli, en *The mandrake: a charm circa* (1785) y *The Witch and the mandrake circa* (1812). Por su parte, Goethe denomina mandrágora al pequeño ser que crea Fausto mediante operaciones quirúrgicas en la segunda parte del *Fausto*. Pero son sobre todo los románticos alemanes quienes se interesan por esta planta fantástica, como por ejemplo los hermanos Grimm y Archim von Arnim, quien le otorga un papel destacado en su obra *Isabela de Egipto* (1812), por donde se pasea un *alraune* masculino llamado Cornelius, un homúnculo surgido mágicamente de una mandrágora crecida por efecto de las lágrimas de un inocente ahorcado.

En las letras españolas destaca *El talismán* (1909), de Emilia Pardo Bazán, cuento donde la narradora relata cómo el barón Helynay utiliza la mandrágora como una mágica influencia que le permite realizar todos sus deseos, sobre todo en lo que al tema económico y en el juego de la seducción se refiere. El noble la ha conseguido de manos de un vendedor israelita procedente de Palestina, la tiene guardada en una cajita de cristal y envuelta en un sudario de lino y seda, y cuando se la muestra a la narradora, ésta distingue “una cosa horrible: una figurilla grotesca, negruzca, como de una cuarta de largo, que representaba en pequeño el cuerpo de un hombre” (Pardo Bazán, 1990). Ante su sorpresa el diplomático le explica:

[...] es una maravilla de la Naturaleza; esto no se imita ni se finge: esto es la propia raíz de la mandrágora, tal cual se forma en el seno de la tierra. [...] Dicen que procede de la sangre de los ajusticiados, y que por eso de noche, a altas horas, se oye gemir a la mandrágora como si en ella viviese cautiva un alma llena de desesperación (Pardo Bazán, 1990: 427).



FIG. 1. *La mandrágora en los textos medievales y renacentistas.*

1. LA OBSESIÓN POR LA VIDA ARTIFICIAL EN EL CINE EXPRESIONISTA ALEMÁN

Antes de pasar a realizar el análisis comparativo entre *La Mandrágora* (1911) de H. H. Ewers, uno de los mejores textos fantásticos de la primera mitad del siglo XX, de tintes románticos y decadentistas, y de su adaptación fílmica por parte de Henrik Galeen en 1927; realizaremos un somero repaso por el cine de la república de Weimar, con el que ambos autores se relacionaron. Ewers era uno de los artistas alemanes más populares del momento, actor de cabaret, poeta, dramaturgo, redactor de libretos de ópera; también había trabajado como guionista de uno de los filmes seminales de dicho período: *El estudiante de Praga* (*Der Student von Prag*, Stellan Rye y Paul Wegener, 1913) centrado en el tema del doble. *La Mandrágora* ya había sido llevada al cine con anterioridad en dos ocasiones –por Eugen Illes y Michael Curtiz, ambas de 1918–, pero es Galeen, guionista de filmes emblemáticos como *Nosferatu*, el vampiro (Murnau, 1921) y *El hombre de las figuras de cera* (Paul Leni, 1924), quien supo captar mejor el hábito malsano del relato.

La creación de seres artificiales es un elemento clave dentro del expresionismo alemán, algo extensamente reseñado en los análisis sobre dicha corriente. Para Siegfried Krakauer el tema de la vida artificial es síntoma de la inquietud psicológica y la angustia social del cine alemán de entreguerras, mientras que para Jordi Sánchez y Antonio José Navarro –más próximos a nuestra línea de análisis–, se trata de un tema arquetípico universal, “El ser humano ha respondido al insondable misterio de su propio origen poniendo en escena –mítica, literaria, o cinematográficamente– las terribles paradojas de la creación, del creador, y del ser creado que es consciente de serlo” (Sánchez y Navarro, 2003: 48).

Antes de que en las pantallas cinematográficas estadounidenses hiciese aparición la exitosa figura del monstruo de Frankenstein –la criatura literaria de Mary Shelley–, el expresionismo alemán ya había brindado al séptimo arte algunos de los más destacados hijos del deseo y de la ciencia, en muchas ocasiones adaptaciones de obras literarias del siglo XIX, con ecos de diferentes mitos fundacionales, sobre todo judeo-cristianos y de la tradición clásica. Tal como afirma Jesús Palacios en su análisis de las fuentes literarias de las que bebieron los cineastas expresionistas, éstos miraron más hacia los temas mitológicos y legendarios populares de su Alemania natal y hacia escritores como Goethe, Hoffmann, Ludwig Tieck o Novalis. Y en cuanto al nivel escenográfico: “Estéticamente, estos filmes están casi siempre más cerca de Caspar David Friedrich, de los grabados de Rodolphe Bresdin, del claroscuro de Rembrandt, de los maestros góticos alemanes y flamencos o de los simbolistas

como Arnold Böecklin, que de los pintores del *Blaue Reiter* o *Der Sturm*” (Palacios, 2003: 114).

Uno de los seres artificiales de más hondo calado, el Golem, nace de las raíces de la tradición judaica. Según el Talmud, Dios creó al primer hombre, Adán, como un *golem*, un embrión de materia informe, de tamaño descomunal y hermafrodita, al que posteriormente tuvo que insuflar el alma. En la Edad Media la leyenda se extiende, adquiere vigor durante el siglo XVII y su gusto por la Cábala y la alquimia, es objeto de un gran desarrollo literario en el Romanticismo (finales del siglo XVIII y primera mitad del XIX), y se populariza gracias a la novela de Gustav Meyrink, *Der Golem* (publicada por entregas entre 1913 y 1914). Rescatada por el cine expresionista, los directores ofrecen diferentes versiones, pero es *El Golem (Der Golem, wie er in die Welt kam*, Paul Wegener y Carl Boese, 1920), la más fiel a la obra de Meyrink, donde el rabino Löw construye, en el gueto de Praga, una estatua de barro a la que anima colocando las palabras mágicas sobre un pergamino-medallón que porta en el pecho. El Golem, como la obra de Dios Padre en las religiones monoteístas, nace del poder del verbo no de la carne, supone concederle más importancia a la creación que a la procreación, y profundiza en la obsesión por generar un linaje propio que sólo sea del hombre¹. Y además se pone en juego la cuestión del hijo edípico, que se revela contra el padre-creador, elemento clave en la construcción de seres artificiales como comprobamos en el mito y el arte.

Dentro del laboratorio expresionista destaca el homúnculo –del latín *homunculus*, “hombrecillo”–, término utilizado por los alquimistas para recrear la vida sin intervención femenina y de gran raigambre en la obra de Paracelso, quien ofrecía diferentes recetas para gestarlo: utilizando un útero de cristal –un matraz o alambique–, donde mezclaba semen masculino y estiércol de caballo en estado de putrefacción. Tras la cuarentena se obtenía un pseudo-humano transparente y sin forma, al que había que alimentar con sangre humana. Finalmente el embrión se convertía en infante pero de menor tamaño que los hijos nacidos de vientre de mujer. Otra variante implicaba usar mandrágora, que una vez recogida debía ser lavada y alimentada con leche y miel, hasta desarrollarse un humano en miniatura. Así en *Homumculus* (Otto Rippert, 1916), serial dividido en seis episodios, el protagonista es un ser artificial sin alma creado por un sabio científico, el profesor Hansen; su

¹ El Golem, clara reproducción de la creación divina patriarcal, pronunciando la palabra, revelada pero secreta, posteriormente ha sido utilizado en filmes como *A. I. Inteligencia Artificial (Artificial Intelligence*, Steven Spielberg, 2001). En dicha adaptación del relato corto *Super-toys last all summer* (Brian Aldiss, 1969), un matrimonio cuyo hijo natural se encuentra en coma irreversible, deciden adoptar un MECA, un prototipo de niño androide. Pero para que el simulacro los reconozca como padres y sea capaz de amarles ha de ser activado por un protocolo de impronta, es decir, una clave compuesta de una serie de palabras que han de ser recitadas en el orden adecuado.

cisma ontológico, sus ansias de poder y su desmesurado apetito destructivo, lo convierten en un dictador que provoca una gran guerra mundial. Dicho tema también fue explotado en el cine norteamericano y un claro ejemplo es *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, James Whale, 1935). En este filme el doctor Petrorius mantiene a sus homúnculos encerrados en urnas: una reina, un rey empeñado en saltar a la burbuja de cristal de la primera para desahogarse sexualmente, una bailarina que se mueve como las muñecas de las cajas de música, una sirena en su mundo acuático, y un siniestro personaje que parece fiel copia en miniatura del hacedor. Petrorius explica su fórmula: “He creado a mis criaturas mediante el cultivo, como lo hace la naturaleza, a partir de una semilla”, aunque se queja de no poder conseguir el tamaño normal.

Por otra parte, el tema de los autómatas tiene también su lugar en el cine expresionista. En el filme *La muñeca* (*Die Puppe*, Ernst Lubitsch, 1919), se ve clara la influencia del relato de E. T. A. Hoffmann, *El arenero* (*Der Sandmann*, 1817), donde la mujer mecánica fabricada por Spalanzani y que responde al nombre de Olimpia, despierta un amor enfermizo en el joven Nathaniel, protagonista del relato. En el filme de Lubitsch, el joven Lancelot von Chanterelle, apremiado por las demandas de su tío —un anciano aristócrata que tiene miedo de que se extinga su linaje, y que le ofrece una cuantiosa dote a cambio de su matrimonio—, llega a un monasterio, donde los frailes le aconsejan, ante la animadversión que éste siente por las féminas, que se case con una muñeca. Así marcha al taller de Hilarius, un fabricante que ha creado una réplica de su hija Ossi, a la que el joven prefiere dentro del amplio catálogo que se le ofrece. Cuando el aprendiz de Hilarius la rompe por descuido, Ossi se encarga de hacerse pasar por la muñeca; lo que demuestra que el tema de la mujer artificial también puede tratarse con tintes de comedia. Tanto Nathaniel, cuyo siniestro deseo es capaz de animar lo inorgánico —tan sólo descubre la condición de Olimpia, juguete mecánico, cuando asiste a su descuartizamiento—, como Lancelot, empeñado en hacer de una mujer de carne y hueso una muñeca —quien desvela el ardid cuando ésta se asusta ante un ratón—, son trasuntos del Pígmalión clásico, quien al no querer tratos con mujeres impuras, esculpe una bella estatua de marfil a la que dota de vida con el calor de su deseo y con la ayuda de la diosa Afrodita².

Pero el cine expresionista también ofrece vanguardia y *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926) es un claro ejemplo, con la robot protagonista, hermosa réplica

² Dicha patología amorosa relacionada con la agalmatofilia y el ediolismo también puede rastrearse en el relato de Prosper Mérimée *La Venus de Ille* (1837), donde el joven Alphonse sella sin saberlo una alianza con la estatua de una Venus romana desenterrada, al colocarle su anillo de nupcias en el dedo. La estatua animada viene a reclamarle en su noche de bodas y tritura a Alphonse al estrecharlo con sus brazos de bronce.

de la María de carne y hueso, moviéndose por un decorado futurista. El filme, basado en el guión de Thea von Harbou, es deudor del relato de Villiers de l'Isle Adam *La Eva Futura* (1886), donde Edison crea una androide femenina para su mecenas, un juguete mecánico con alma eléctrica, carne artificial moldeada por una escultora, y a la que proporcionan un alma a través de una médium. El personaje del sabio Rotwang resume muy bien uno de los temas destacados en el filme de Lang cuando explica el origen de la mujer artificial: “¿Qué es? Futura, Parodia, como quieras llamarla. También, Engaño. En resumen, es una mujer. Todo creador se fabrica una mujer”. Recordemos que la obsesión por contemplar a la fémmina como creación masculina aparece en la mitología clásica, donde destaca la figura de Pandora –la primera mujer construida por los Olímpicos–, así como en la religión judeocristiana, donde Eva surge de la costilla de Adán.



FIG. 2. Cartel del filme *Alraune de Galeen*

2. EL EXPERIMENTO QUE MEZCLA LA BOTÁNICA, LA MAGIA
Y LA INSEMINACIÓN ARTIFICIAL

La *Mandrágora* (*Alraune*, Henrik Galeen, 1927) es una obra maestra en blanco y negro que ocupa un puesto de relevancia en la filmografía de terror alemana y supone la mejor adaptación de la novela homónima de Hanns Heinz Ewers. El filme de Galeen comienza con un rótulo que evoca la leyenda medieval de la mandrágora, que considera a esta planta como fantástica, ya que se le otorgan poderes como la capacidad de atraer la abundancia, la fertilidad y la suerte en el amor. Su raíz se asemeja al cuerpo humano y se cree que nace debajo de los patíbulos gracias al semen de los ahorcados. Desde la Antigüedad se asegura que el grito que emite al arrancarla puede provocar la locura o incluso la muerte. Dicho texto explicativo que abre el filme se alterna con planos de un patíbulo, situado entre rocas y árboles escuálidos, del que cuelga un ahorcado a la luz de la luna. En ese cuadro, que por el tratamiento de la composición y el juego de las luces, resulta muy pictórico –gracias a la espléndida fotografía de Franz Planer–, hace su aparición una figura humana que se aproxima al cadalso pala en mano.

Tras la introducción, el director pasa a presentar al doctor en medicina Jacob ten Brinken (Paul Wegener), eminencia mundial en el cruce de material genético, y lo hace en un ambiente académico: en medio de una de sus clases en la biblioteca y rodeado de sus alumnos, a los que habla de la leyenda de la mandrágora. El profesor parece encerrado en el mundo de la razón y la ciencia, pero tras él, a través de los cristales de la ventana, vislumbramos las ramas de un árbol que parecen acecharle con el ulular del viento; como si a pesar de todos los discursos, la naturaleza, con todo su poder dionisiaco y femenino, amenazara su vida desde el comienzo del filme. Cuando abre la ventana, habla a sus discípulos del poder de fertilización del viento, capaz de transportar por el aire el polen de flor en flor. Por su parte, Ewers presenta a Brinken como “profesor numerario y consejero secretario efectivo [...]”, como para concederle el rigor científico y el prestigio que se merece ese hombre de razón, pero enseguida añade: “creó la extraña mujer, la creó...contra Natura. La creó el solo [...]” (Ewers, 1993: 11). Y desde las primeras líneas del texto sabemos que los experimentos del científico son condenables por parte del narrador.

Brinken está decidido a utilizar el semen de un ahorcado y una meretriz carente de toda ética como receptáculo para dar vida a un ser liminal que albergue el calor de la vida y lleve en sí el frío de la muerte. Frank Braun (Ivan Petrovich), el sobrino de Brinken, quien en la novela anima a su tío a que realice el experimento y en el filme es un mero colaborador temeroso de los resultados del mismo, lleva a la prostituta elegida para ser inseminada a

la casa de profesor. La joven se asusta ante la decoración de la sala, donde señorean un demonio retratado en la pared y varias máscaras exóticas. Una puerta se abre en la pared pintada y allí aguarda Brinken, con bata de cirujano, que se aproxima como una amenaza hacia la mujer. El verdadero infierno es el gabinete científico que aguarda detrás de él.

La adaptación de Galeen obvia la búsqueda de la madre de Alraune, la Alma literaria, en los prostíbulos de más baja estopa de la ciudad, así como los esfuerzos que tienen que realizar para convencerla de que se someta a dicho experimento. En el texto escrito le cuentan que la inseminación es totalmente indolora y que ya han probado con ratas, cerdas marinas y monas; animales relacionados con la parte más oscura de la feminidad por considerarse prolíficos, sucios y lujuriosos. La prostituta les grita alterada que no es lo mismo un animal que el cuerpo de la mujer y les recrimina:

¿O es que tengo que echar al mundo un monstruo para que lo saquen en las ferias? Un chiquillo con dos cabezas y cola de ratón, ¿eh? O que parezca un cerdo marino. Ya sé yo ahora de dónde sacan todos esos abortos del Panóptico y de Castán ¿Sois, por un casual, agentes de los hermanos? ¡Para eso me iba yo a dejar preñar artificialmente! [...] (Ewers, 1993: 66).

Galeen también obvia la búsqueda del padre de Alraune —un acusado de violación en el texto— y cómo se lleva a cabo la inseminación, tras la cual y al conocer el éxito de ésta, Alma enloquece y pasa a ser considerada una histérica. Ewers describe de forma pormenorizada el nacimiento de la pequeña: los terribles dolores que sufre la madre durante días, la extraña situación transversal del feto, la violencia del parto, que tiene lugar a medianoche y le provoca un desgarramiento de la matriz a Alma y una hemorragia que la convierten en carnaza para la sala de disección. Ewers cuenta cómo creció la niña Alraune, que pasa a ser comparada con las brujas y los locos, ya que su piel es inmune a las primulas y a las ortigas con las que le gusta jugar, y también porque su sangre infecta es capaz de matar por septicemia al doctor que la asiste durante una operación para curarle su atresia vaginal.

El segundo bloque narrativo del filme se reanuda con la doncella de Alraune (Brigitte Helm) y sus días pasados en el colegio de monjas del Sagrado Corazón. Galeen tiene que presentar visualmente lo que en el relato se describe a lo largo de muchas páginas: el perverso influjo que tiene sobre sus condiscípulas y el hecho de que las religiosas la expulsan porque la creen causante de dos epidemias que han asolado el centro, de sarampión y de tífus. Mientras en el filme la crueldad de Alraune se explicita mediante una serie de planos en los que juega con insectos, uno diminuto que ahoga en una copa