

CANTO DE MUERTE DE CONAN EL CIMMERIANO R. E. Howard

El camino era largo, el camino era áspero
Y el cielo era frío y gris:
La blanca luna era un bloque congelado
En el pálido albor y sin color de la mañana:
Pero ladrón y prostituta, rey y guardia...
Guerrero, mago, bribón y bardo...
Todos se acompañaban por el camino
El viento era cortante como un cuchillo afilado
Mientras soplabla desde los mares salados
El viento de la tempestad resucitaba a una apariencia
de vida
A los oscuros esqueletos de los árboles:
Pero yo bebía el vino espumante de la vida...
El vino del saqueo y del bramir y de la lucha...
Hasta la última gota amarga.

De joven, vine del Norte salvaje a la ciudad de la sed
y del pecado.
Con la antorcha y el acero, con la sangre y las llamas

Me gané lo que un hombre puede tener:
Sí, jugué y gané en el juego del demonio...
Tuve esplendor y gloria, y fama fulgurante
Y me reí ante el guiño de la muerte.

Y hubieron adversarios que combatir y asesinar...
Y coronas que conquistar y desechar...

Y amigos de quien
fiarse...
Y labios que devorar
con brama...
Y cantos con los que
ahuyentar la oscura
noche...
Y vino que beber hasta
el despuntar del día...
¿Qué importa si al
final, todo será polvo?

Yo me he ganado mi
parte de vuestras
gemas y vuestro
oro
Pero ellos se reducen
a polvo:
Me he regodeado con
lo mejor que ofrece la
vida:



Y que el Demonio se guarde el resto.
La fosa es profunda, y la noche es fría...
El mundo es un cráneo de moho maloliente...
¡Y yo me río de vuestros miserables dioses!

El sutil camino se devana en un pueblo maldito,
Donde hasta la tierra es árida y negra
Pero nosotros somos una banda alegre y gozosa,
Que no eligió la vida más fácil:
Asaltos, saqueos e incendios...
Y la vida a mi derecha me acompaña, riendo...
Y la muerte cabalga a mis espaldas.

El camino era polvoriento y áspero y largo...
Crom, pero un hombre se seca...
Yo estoy cansado y la muerte es fuerte...
Pero la carne nace para morir.

¡Salve, oh Dioses! Fue una brigada alegre
La que me acompañó con cantos y con brío...
Bajo un cielo sin estrellas.

He escuchado monjes gordos y astutos
Hablar de cómo las almas de los condenados se
retuercen y gimen
Este paraíso, ellos lo pueden comprar y vender

A cambio de oro y sólo de oro:
En las llamas, las escrituras y también los
monjes
Yo bajo hacia la boca escarlata del
infierno...
¡A la conquista del trono del demonio!

Me he enfrentado a la vida con audacia y
sin miedo...
¿Debo acaso vacilar al acercarse la
muerte?
La vida es sólo un juego que he jugado
Con la muerte, año tras año:
¡Saludos, oh valerosos amigos que he
conocido
Y esclavos y guerreros y ágiles jovencitas!

No lamento ningún paso del sendero que
he recorrido...

El sendero que termina... Aquí.

TALLER DE HISTORIETA: Aprende a crear tus personajes, crear tus historias. Explicación de diversas técnicas. **INICIO 15 DE ENERO**
Centro Cultural Ricardo Palma -Av. Larco 770 - Miraflores- Telefonos: 446-6164 - informes en Mariano Melgar 247 -Telefono: 222-0989



TALLER DE ESCULTURA: Aprende de todo lo necesario para crear esculturas de tus heroes favoritos
Informes: 4219156
Dirigido por Fabio Guadamur

KINGDOM Milenium

Distribución gratuita

Prohibida su venta
Año 01 - N° 01
Enero del 2005

Kingdom MILENIUM es una publicación informativa del grupo "Kingdom", sin fines de lucro dirigida a los fans. Todos los personajes son propiedad Intelectual de sus respectivas compañías, así que no hay roche.

EDITORIAL

¿Por qué leer comics? La respuesta es obvia: porque nos gusta. Y es justamente por ello que se hace el lanzamiento de **KINGDOM MILENIUM**, un boletín informativo pensada y repensada para dar en el gusto de aquella élite que suele acercarse con presteza y ojos brillantes, en busca de algún nuevo cómic que degustaremos como el más exquisito manjar. La misión es dar información y opinión sobre el extenso universo de los comics de superhéroes, recientes y clásicas, en un estilo ameno y lo mas gráficamente posible. Este primer número es experimental y susceptible de mejorar. Esperamos te pongas en contacto con nosotros, dándonos tu parecer o colaboraciones para los próximos números. En suma, una revista hecha por amigos para los amigos. Este es un camino que retomamos hoy y que esperamos nos acompañes con alegría en esta nueva aventura editorial.

Atte. Roberto LAGOS
Editor
kingnews2005@yahoo.com

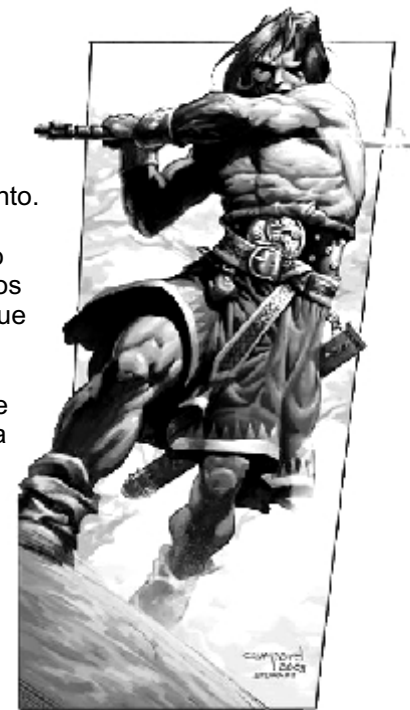
¿Sabías que...?



Robert E. Howard (1906 - 1936) creó a Conan de Cimmeria, el Rey Kull de Valusia, y a Red Sonja, espadachina del Renacimiento. Personajes que no tenían ningún vínculo entre sí, pero que la Marvel relacionó en los cómics, dando a entender que Conan era una encarnación futura de Kull (quizás un descendiente), con el que se

encontró en varias ocasiones y que Red Sonja era su compañera de aventuras. Belit, la reina pirata, fue coprotagonista de un cuento de Conan que abarcó un espacio de ¡10 años! de correrías de ambos y que terminó al morir ella. Otra más, Conan fue creado debido a que Howard

No podía vender sus relatos de Kull, por lo que las rescribió con el cimmerico como protagonista.



EL CONAN DE BUSIEK

Quando la prestigiosa editorial Dark Horse adquirió los derechos de Conan, causó gran revuelo en el mundillo de los cómics. Sin embargo, preocupó un poco que Kurt Busiek fuera el guionista, pues a pesar de todo lo genial (Astro City) que es, lo suyo son definitivamente los superhéroes de corte clásico, los "buena gente". ¿Cómo Busiek podría capturar la atmósfera salvaje y violenta, el color rojo sangre, los gritos agónicos de una batalla y el deleite desenfrenado de una matanza? Conan, ¿buena gente? ¡Imposible! Por otro lado estaba el artista, para mí un totalmente desconocido: Cary Nord.



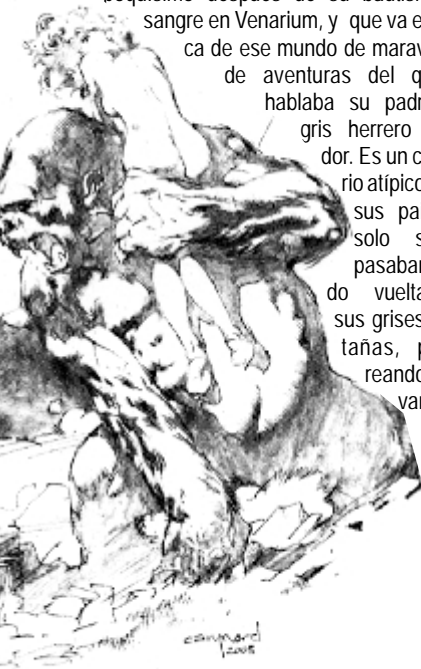
Los previews comenzaron a circular por la net, y me quedé pasmado por las ilustraciones que parecían un híbrido entre Frazetta y Buscema, maestros de maestros en cuestiones del bárbaro. Me aseguré el número cero titulado "Conan La Leyenda", donde se hablaba del cimmerico en retrospectiva, como un rey remoto y legendario,

además que servía como punto de partida para todo relato posterior. ¡Touché! Seguí ávidamente los números hasta ahora casi completar el primer año de Conan, y ya podría señalar algunas virtudes y defectos: El arte de Nord justifica sobradamente el costo de la revista: es sencillamente espectacular en su detalle y conjunto, un deleite a la vista por su combinación del diseño de Buscema del propio Conan, la ambientación de Frazetta, y los colores suaves, bastante pastel, que nos remiten a la época de Barry Smith, un híbrido con lo mejor de todos esos mundo y resalta este comic por encima de cualquier otro en vitrina, y se caracterizaba por emplear solamente un exquisito coloreado para la definición de figuras y paisajes, dejando de lado los típicos entintados en negro. Un grata innovación, pero eso sí, esta orientado mas alla apreciación



como un libro de ilustraciones que a un comic tradicional. Para muestra esta la superior nueva adaptación de "La hija del gigante de escarcha". Toda estas maravillas, también podrían ser un punto flaco a su vez, pues este arte esta hecho como para mirarlo cuidadosamente, con tranquilidad, y eso definitivamente le pone muchas pausas a la acción y quita ese dinamismo maraviliano que es tan característico de Conan, como si fuese más parecido a una sucesión de hermosas fotos, y no una película como una piensa que debería ser. En cuanto al guión, sabemos que Busiek es un maestro, y se nota que se ha empapado en la mitología hibórica antes de lanzarse al ruedo. Sus historias orientadas al story arc, esta fielmente pautadas a la cronología oficial del creador Howard, tratando de enlazar las historias de una manera coherente, "paso a paso", y a diferencia de Marvel que de número a número quedaban tiempos en blanco y se cubrían distancias considerables, al parecer sin esfuerzo. Este Conan de Busiek, es más humano, más creible y tiene 15 años, recién salido de Cimmeria,

poquísimo después de su bautismo de sangre en Venarium, y que va en busca de ese mundo de maravillas y de aventuras del que le hablaba su padre, un gris herrero soñador. Es un cimmerico atípico, pues sus paisanos solo se la pasaban dando vueltas por sus grises montañas, pastoreando, cultivando y



de cuando en cuando guerreando contra algún enemigo extranjero. Es la curiosidad juvenil- el afán de ver el mundo- el motor principal de sus andanzas. Se exploran diversos tópicos desde la vista de esta adolescente, tales como la amistad, el mito, el encuentro con lo maravilloso que termino siendo un horror como el caso de los inmortales y patéticos Hiperbóreos. Hasta aquí todo bien, los años formativos de Conan. Ok, excelente. Sin embargo, este Conan parece mucho mas sabio para sus años a lo "Smallville": con mucha tendencia a la reflexión. El Conan original mas joven está en "La Torre del Elefante", impulsivo, desafiante, imprudente. Mientras el aspecto reflexivo se va presentando mucho mas adelante, en su época de rey principalmente. Sin embargo es notable la compleja personalidad de todos los personajes que aparecen, y las historias son mucho mas ricas, dramáticas e interesantes, aunque la violencia no sea tan "brutal" como uno espera. Este Conan se asusta ante los hiperbóreos, se maravilla ante la deidad de hielo y se ensaña con los enemigos, piensa mucho, duda y es bastante ingenuo. Sin embargo, nunca pierde un ápice de su perfil de héroe de acción. En un aparte narrativo, una cosa controversial es que Busiek usa el artificio de hacernos creer que no es él, sino el propio Howard quien relata estas inéditas aventuras supongo que quitándole validez a las de Marvel- así que es la voz de "Howard" aparece en off en escena, como un tributo a su autor y al estilo pulp, y me parece que este asunto llega a quitar, aunque suene raro, "veracidad" a la narración. Recordemos que la violencia gráfica debe ser vista y no contada. Cuando "Howard" cuenta algo, esta intromisión nos despoja de la ilusión de que Conan esta "vivo" y entorpece algo la narración que debe ser recta y veloz como una flecha. Las comparaciones son inevitables con la etapa **Marvel de Roy Thomas, Barry Smith y John Buscema**, clásicos indiscutibles de cómic en general, las que puedes adquirir en unas excelentes reediciones



digitalmente recoloradas que elevan a nuevas cotas el ya hermoso arte, y con texto corregido, a precios asequibles, y todo gracias a **Dark Horse ¡Pídelas ya!** Dark Horse habla de miniserias y proyectos especiales asociados a Conan, de los cuales sólo ha salido uno titulado "Conan y las hijas de Midora". Del resto de personajes, como Kull o Red Sonja, no hay nada, pues recordemos que la Marvel hizo versiones libres de ellos. ¡Ya quiero ver a Belit! En suma, "CONAN" de Dark Horse es un comic de calidad, totalmente recomendable, en camino a ser un nuevo clásico con un poco mas de tiempo. Todavía es posible engancharse a este "nuevo" Conan que es diferente, más maduro, quizás no mejor por ahora que el de los 70's, pero por lo menos igual de bueno, y que se puede leer con la misma alegría que las primeras lecturas.

Lo que necesitas saber...?

CONAN es un guerrero cimmerico, vagabundó por los reinos de la salvaje edad hiberia, se forjó un nombre a punta de espada y músculo, y llegó a ser el Rey de Aquilonia, la mas poderosa de aquella soñada época. El héroe de la fantasía heroica por excelencia, fue creado por Robert E. Howard, magnifico escritor de pulps, en 1932. Protagonista de películas y series de TV, este primer mundialmente famoso anti héroe del género "espada y brujería", tuvo una exitosísima racha con la Marvel durante los 70's y mediados de los 80's, gracias a la maestría del guionista Roy Thomas, y de artistas como Barry Windsor Smith, John Buscema, Ernie Chua o Gil Kane. Todo un clásico de culto.

Conan en Marvel:

En 1971 debuta "Conan el Barbaro", el primer cómic de espada y brujería con un éxito sorprendente en el público lector y la crítica, y que marcó un hito en la historia del cómic mundial. Esto dio origen a series spin off como Rey Conan, La Espada Salvaje de Conan, Relatos Salvajes, Rey Kull, Red Sonja, Solomon Kane, y cantidades de novelas gráficas, miniserias, y reimpressiones diversas.

