

Universidad Miguel Hernández
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de
Elche
Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo de Fin de Grado
Curso académico 2020 – 2021



Robert E. Howard y su influencia
en el cine fantástico de los 80 en
adelante

Alumno/a: Jose Ramon Navarrete López

Tutor/a: Sami Natsheh Barragán

Índice

1	Resumen / Palabras Clave.....	4
2	Abstract / Keywords	4
3	Introducción.....	5
4	Objetivos	6
5	Estado de la cuestión	6
6	Metodología	7
7	Robert E. Howard.....	9
7.1	Biografía.....	9
7.2	Contexto histórico.....	11
7.3	Referentes.....	12
7.4	Amistad con autores de su época	14
7.4.1	Círculo de Lovecraft.....	14
7.4.2	E. Hoffmann Price 1898-1988.....	14
8	Obra	15
8.1	La edad de oro de las revistas Pulp 1896 -1950	15
8.2	Personajes originales de REH	16
8.3	Creación de mundos	17
8.4	Espada y brujería	18
9	Legado	19
9.1	L. Sprague de Camp 1907-2000	19
9.2	Frank Frazetta 1928-2010.....	19
10	Referentes previos de cine fantástico.....	21
10.1	Ray Harryhausen 1920-2013.....	21
10.2	Ralph Bakshi.....	21
11	Personajes de Howard con película	22
11.1	Conan el bárbaro (1982) John Milius	22
11.2	Conan el destructor (1984) Richard Fleischer.....	23

11.3	Red Sonja (1985) Richard Fleischer	23
11.4	Kull el conquistador (1997) John Nicolella	24
11.5	Solomon Kane (2009) Michael J. Bassett	24
11.6	Conan el bárbaro (2011) Marcus Nispel	25
12	Evolución de la imagen de los personajes de REH	26
13	Influencia en el cine posterior	29
14	Explotación	33
15	El Boom del cine fantástico en los 80	33
16	Influencia en otros medios	35
17	Conclusiones finales	37
18	Bibliografía	39
19	Índice de Figuras	40



1 Resumen / Palabras Clave

El presente estudio investiga el grado de implicación de la obra del escritor americano Robert E. Howard en el auge del cine fantástico de 1980. Para comprobarlo se caracteriza al escritor, su obra y sus referentes, mediante un repaso por sus personajes enmarcados en la fantasía y evolución de estos en diferentes medios, un breve análisis de la filmografía basada en su obra y algunas obras que se hayan inspirado en sus personajes. Se produce una popularización de la literatura fantástica en los 60 encabezado por la publicación de El señor de los anillos y Conan entre otros, cuya consecuencia es un auge del cine fantástico en los 80, influenciado por el estreno Star wars. Hay que destacar la importancia del ilustrador Frank Frazetta en el éxito de su obra y sus adaptaciones.

Palabras clave: Robert E. Howard; espada y brujería; Conan el bárbaro; cine; fantasía; 1980.

2 Abstract / Keywords

The present study research the degree of involvement of the American writer Robert E. Howard in the rise of fantastic cinema in 1980. To verify this, the writer, his work and his references are characterized by a review of his characters framed in fantasy and evolution of these in different media, a brief analysis of the filmography based on his work and some works that have been inspired by his characters. There is a popularization of fantasy literature in the 60s led by the publication of The Lord of the Rings and Conan among others. The outcome is a rise of fantasy films in the 80s, influenced by the Star Wars premiere. Frank Frazetta's illustrations help shouldn't be underestimated in the success of his work and its adaptations.

Keywords: Robert E. Howard; sword and sorcery; Conan the barbarian; film; fantasy; 1980.

3 Introducción

La idea de hacer este trabajo surge de mi fascinación por los personajes de Robert E. Howard (REH de aquí en adelante) a los que llego a través del cine.

En vida no tuvo un gran reconocimiento, las revistas Pulp en las que publicaba estaban vistas como literatura menor. A excepción de una novela el grueso de su trabajo son relatos cortos y poesía. A partir de los 70 hay un resurgimiento en su popularidad y poco a poco se está reconociendo como el genio que fue.

Uno de los pioneros en la *espada y brujería*, género fantástico con acción, violencia y toques sobrenaturales, cuyo ejemplo más característico son los relatos de Conan.

La figura de REH es a la espada y brujería lo que J. R.R. Tolkien a la fantasía épica, máximo exponente de un género.

Varios de sus personajes se han llevado a la gran pantalla, de ahí que mi estudio se enfoque en la influencia que tiene en el cine fantástico.

Para llegar a ello investigaré sobre el personaje de REH, sus referentes y su obra, también un pequeño análisis de sus personajes en otros medios.

A partir de ahí estableceré puntos en común con otras obras de la época y tratare de dirimir que factores se repiten.

4 Objetivos

Los objetivos de este proyecto de investigación son los siguientes:

- Analizar al autor desde un punto de vista general
- Realizar un repaso cronológico de su obra, poniendo atención a sus personajes más relevantes en la fantasía.
- Analizar la influencia de la obra de REH en diferentes medios, centrándome en el cine.
- Examinar las adaptaciones de su obra a la gran pantalla.
- Establecer conclusiones sobre su participación en el auge del cine fantástico

5 Estado de la cuestión

Actualmente no hay literatura específica sobre REH y sus efectos en el cine.

Dos de las obras fundamentales para mi trabajo han sido las investigaciones de Mark Finn y Rusty Burke, miembros de la Robert E. Howard Foundation que se dedica a preservar el legado de REH y a promover su obra.

Para la parte de la fantasía he usado *Tolkien, Lewis y la explosión del género fantástico* y en lo referente a cine he visionado las películas y he utilizado mis conocimientos adquiridos durante el grado.

6 Metodología

A la hora de documentarme sobre el autor empiezo con *Dark Valley Destiny* (1983) por Catherine Crook de Camp, Jane Whittington Griffin, y L. Sprague de Camp. Esta biografía es completa e incluye datos adquiridos de primera mano mediante entrevistas. Sin embargo, tiene ciertos elementos que a mi parecer no la hacen adecuada, como un exceso de narrativa y una tendencia a elucubrar sobre datos que no poseen.

Esto me hace optar por otra alternativa, *Blood & Thunder: The Life & Art of Robert E. Howard* (2006) Mark Finn. Aquí el autor recopila toda de la información existente y la trata de forma objetiva, siendo un buen punto de entrada a la vida y obra de REH. Una de sus fuentes es *A Means to Freedom: The Letters of H. P. Lovecraft and Robert E. Howard* (2017) por S. T. Joshi. Una recopilación de las cartas que intercambiaron REH y H.P. Lovecraft durante 10 años.

A la hora de analizar los referentes me baso en el artículo *The Robert E. Howard Bookshelf* por Rusty Burke, en el que repasa los libros de la colección personal de REH.

Para conocer su obra leo algunos de sus relatos, mayoritariamente Conan y Somolon Kane y algo de Bran Mak Morn.

Para aspectos específicos de su obra consulto artículos de las colecciones *Conan Meets the Academy* y *The unique legacy of Weird Tales*.

Con toda esta información redacto la primera parte del trabajo, vida y obra.

Para la segunda parte empiezo buscando información de otros creadores.

Para la información sobre Frank Frazetta uso el documental *Frazetta: painting with fire* (2003) es una biografía que se centra en su trabajo, mediante entrevistas tanto a el mismo como a otros ilustradores, animadores y directores.

Para Harryhausen utilizo el libro *Ray Harryhausen el mago del stop-motion*, una biografía que trata en profundidad sus referentes y su obra, siendo cada capítulo una de las películas en las que trabajó.

Sobre Ralph Bashki leo en *Who's Who in Animated Cartoons*, una guía de animadores con una breve biografía y su obra.

En lo referente al cine me valgo de *La espada mágica*, sobre todo el capítulo dedica a espada y brujería, y de las propias películas que voy visionando.

Para la evolución de los personajes me baso en la información que ya he recogido, y busco imágenes de las diferentes versiones.

Respeto a la influencia en el cine posterior lo que hago es seleccionar una muestra de unas 10 películas, visionarlas buscando referencias y luego buscar información sobre ellas. Algunas quedaron descartadas por no contener referencias claras o demostrables.

La influencia en otros medios se basa en mi estudio y en conocimientos previos. Llegadas las conclusiones veo dos cosas, que hubo un auge del cine de fantasía en los 80 y que los principales promotores son Tolkien, Frazetta y George Lucas. Me documento un poco más sobre este tema y procedo termino las conclusiones.

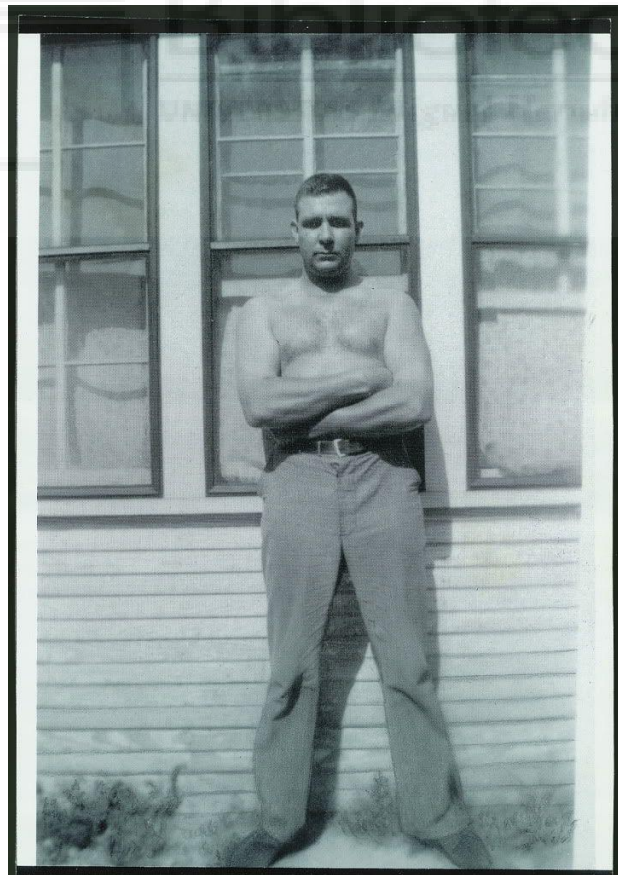


Ilustración 1 Fotografía de Robert E. Howard

7 Robert E. Howard

7.1 Biografía

Robert Ervin Howard (REH) nace el 22 de enero de 1906 en Peaster, Texas, será el único hijo de Isaac Mordecai Howard y Hester Jane Ervin Howard. La profesión de Isaac era médico fronterizo. Hester contrajo tuberculosis siendo joven, enfermedad por la cual ambos se conocerían años después. (Finn, 2006) REH pasará los primeros años de su vida viajando, la familia cambió de ciudad al menos 7 veces. Su padre Isaac seguía el auge del petróleo y la ganadería buscando formas de hacerse rico. Para un niño tan pequeño y su madre enferma fue duro. Su madre se volvió a quedar embarazada, pero sufrió un aborto natural, esto hizo que sus padres fueran muy protectores con REH, sobre todo su madre. Sumando esto a las constantes mudanzas, en su infancia tuvo pocos amigos.

“La vida bárbara era un infierno; pero también lo es la vida moderna”. REH: The Coming of Conan, visto en (de Camp, de Camp, & Griffin, 1983) 3.70

Se refugió en su madre, generando cierta dependencia. Su madre le enseñó a leer, también jugaba a contar historias y recitar poemas.

A los 8 años REH odiaba la escuela y a la gente que le decía lo que tenía que hacer, aun así, sacaba buenas notas y era uno de los niños más brillantes gracias a su memoria fotográfica y pasión por la lectura.

En 1915 sus padres empezaron a discutir. Tenían problemas con el dinero y Hester creía que había elegido mal al casarse. “Ella no lo amaba y no quería que el niño tuviera nada que ver con el padre” (de Camp, de Camp, & Griffin, 1983) 5.61

También mantenían la enfermedad de Hester en secreto entre el vecindario.

No fue hasta 1919 que la familia se estableció definitivamente en Cross Plains, bien comunicada y con un instituto en el que REH pudo continuar su educación. Aquí se relacionó con más gente y conocería a sus mejores amigos.

REH leía mucho y se guiaba según sus preferencias, le gustaba la acción y el misterio. Compró su primera revista Pulp a los 15 años, quedó fascinado y poco tiempo después enviaría una historia propia que no fue aceptada. Desde ese momento no dejó de escribir.

A los 16 años se muda temporalmente al pueblo vecino de Brownwood donde curso el último año de instituto, su madre se fue a vivir con él para atenderle.

El año siguiente volvieron a Cross Plains, REH escribía y lo compaginaba con varios trabajos para pagar sus gastos, no duraba mucho tiempo con el mismo empleo. Seguirá así durante varios años hasta conseguir vivir de la escritura.

En 1924 asistió a la Universidad Howard Payne, en la que completó un curso de estenografía al parecer empujado por su padre que quería que siguiese sus pasos. Pero REH tenía claro su objetivo, publican su primer relato *Spear and Fang* en 1925. Termina el curso en 1927 y desde entonces se dedica completamente a la escritura. Se pasaba 12 horas o más al día escribiendo, fue muy prolífico, vendía sus relatos a infinidad de publicaciones. No seguía las convenciones ni le importaba lo que pensarán de él, en su ciudad tenía fama de excéntrico y algo chillado, no percibían la escritura como un trabajo normal.

Sus ingresos le permitían vivir holgadamente en Cross Plains, pero a pesar de eso y de su edad seguía controlado por sus padres, los cuales ejercían una fuerte influencia sobre él.

REH dijo en alguna ocasión que no estaba interesado en las mujeres, “No odio a las mujeres. Tengo el mayor respeto por el sexo femenino. Simplemente prefiero otras distracciones como norma general”. Carta a Smith 24 agosto 1923 visto en (Finn, 2006) pp 103

La realidad es que era tímido con las mujeres y además su madre hacia todo lo posible por boicotear cualquier intento de acercamiento a su hijo.

Su única relación fue a los 28 años con Novalyne Price, profesora en la escuela de Cross Plains. Mantuvieron un romance durante 2 años, pero la salud de su madre empeora y REH se vuelca en ella, lo que hace que la relación se rompa. Novalyne escribe años después el libro *One who walked alone*, donde muestra la parte más íntima y personal de REH.

En 1936 Hester tiene otra recaída, los médicos hacen lo posible por salvarla, pero entra en coma y no hay esperanzas de que vuelva a despertar.

Poco después de enterarse Robert E. Howard sale a su coche y acaba con su vida a los 30 años. Dejará una última nota.

“Todo huyó, todo hecho, alzadme pues en la pira;
El festín ha terminado y las lámparas expiran.”

7.2 Contexto histórico

A REH le gustaban las historias y escuchaba cualquiera que le contaran, algunas de las que más le impactaron fueron las del pasado Texano cuando la frontera entre Texas y México todavía no estaba bien definida, las luchas contra los nativos americanos y las historias de vaqueros.

También por parte de su familia, sus tatarabuelos fueron pioneros en el oeste, sus abuelos lucharon en la Guerra de Secesión por el bando confederado, sus tíos participaron en la fiebre del oro sin mucho éxito y estaba orgulloso sobre todo de su herencia irlandesa. (Finn, 2006)

El inicio del siglo XX en Texas estuvo marcado por la situación política.

El fin de la esclavitud todavía reciente acarreaba revueltas mientras se estabilizaba la situación, también fue la época de la segregación racial.

El boom del petróleo transformó Texas, atrajo a trabajadores y delincuentes por igual. A la vez se produjo una gran expansión geográfica y económica, surgían asentamientos y se creaban fortunas.

La Primera Guerra Mundial supuso avances tecnológicos y una victoria para Estados Unidos, a la vez que una amarga demostración de lo que somos capaces los humanos.

El crack del 29, después de una época de gran crecimiento, la bolsa de Nueva York quiebra afectando a la economía mundial y extendiéndose a todos los sectores. Fue una época miserable donde mucha gente perdió el empleo y se crearon grandes desigualdades sociales. (Lascoiti, 2009)

Las revistas Pulp eran baratas, unos 25 centavos, y servían a la gente en esta época para evadirse.

La crudeza de la vida rural y los accidentes, además del trabajo como doctor de su padre expuso a REH a la violencia desde pequeño.

El boxeo era el deporte nacional, REH lo practicaba de forma amateur, le servirá para plantear sus escenas de lucha y caracterizar la tensión del momento.

Todo esto influyó a REH en su forma de ver la vida dándole una “Noción de que una civilización lucha para llegar a lo más alto y luego cae en decadencia moral y degeneración, para ser conquistada por otra” (Finn, 2006)p93

7.3 Referentes

Tras la muerte de REH se donó su colección personal, unos 300 libros, a la biblioteca de la universidad Howard Payne, de la que fue alumno, con ellos se crearía la *Colección Conmemorativa Robert E. Howard*. Después de algunos años se perdió el interés y estos libros se fueron mezclando con el resto del catálogo.

En la década de 1970-80 creció considerablemente la popularidad de REH y no fue hasta entonces, unos 40 años después, que se quiso recuperar la colección. Varios expertos, a través de los registros de la biblioteca consiguieron una lista, cruzando estos datos con la correspondencia de REH se pudo obtener una imagen bastante fiel a la que fuera la colección original.

(Burke, 2003)

A partir de esta lista paso a enumerar algunos de los autores y libros que influirían a REH:

- Las Mil y una noches.

“Hablando de las Mil y una noches, uno de mis primeros libros fue una copia de esa maravillosa obra . . . tenía unos seis años” REH a H.P. Lovecraft, diciembre 1930 visto en (Burke, 2003)

Recopilación de cuentos orientales. La mitología árabe y sus leyendas influye posteriormente en la parte fantástica de sus relatos. Malvados hechiceros y criaturas sobrenaturales son parte fundamental de la espada y brujería.

- Edgar Rice Burroughs

Burroughs también publicó en revistas pulp. Entre sus personajes Tarzán con el mito del buen salvaje, la vuelta a la naturaleza y el rechazo a la civilización es un claro referente, estas son algunas de las principales ideas en los relatos de RE

- Alexandre Dumas

“Dumas tiene una virilidad carente en otros escritores franceses” REH a H.P. Lovecraft, noviembre 1932 visto en (Burke, 2003)

Los Tres Mosqueteros 1844, máximo exponente de la capa y espada, influye en la parte realista de sus relatos. Héroes versados en la espada, acrobacias y camaradería, otra parte fundamental de la espada y brujería.

La *espada* de espada y brujería viene de este género.

- Lord Dunsany

Pionero en el género fantástico, uno de los primeros en crear un panteón ficticio en sus relatos entre otras cosas. Más tarde algunos escritores influenciados por el llevarán sus ideas a otro nivel.

- Harold Lamb

Historiador americano. REH era un gran fanático de la historia, más tarde usara sus conocimientos para dotar sus relatos de cierta veracidad, además de para crear la era Hiboria, tomándose libertades.

- Jack London

Uno de los primeros escritores en alcanzar una fama considerable. En su libro *La llamada de lo salvaje* trata temas como la vuelta a lo primitivo, la lucha constante para sobrevivir.

La lucha por la supervivencia es fundamental en los personajes de REH.

7.4 Amistad con autores de su época

7.4.1 Círculo de Lovecraft

REH y H.P. Lovecraft 1890-1937 se conocieron cuando ambos publicaban en la revista Pulp Weird Tales, a través de la admiración se creó una amistad que mantendrían mediante correspondencia hasta la muerte de REH. En las frecuentes cartas discutían desde elementos en sus relatos hasta temas de actualidad o filosofía. El libro *A Means to Freedom: The Letters of H. P. Lovecraft and Robert E. Howard* (2017) Hippocampus Press, recopila toda su correspondencia, que abarca los años 1930-1936.

REH perteneció al círculo de Lovecraft, un grupo de jóvenes escritores con las mismas inquietudes, del que Lovecraft era líder.

Todos escribieron relatos enmarcados en los mitos de Cthulhu, terror cósmico creado por Lovecraft, aumentando así el universo literario. (Nyikos, 2015)

Algunas historias del ciclo de REH son *Los hijos de la noche* (1931), *La piedra negra* (1931) o *El fuego de asurbanipal* (1936).

7.4.2 E. Hoffmann Price 1898-1988

Escritor americano de ficción para revistas pulp. Se mantenía en contacto mediante correspondencia y fue el único de sus amigos escritores en visitarlo. Lo haría en dos ocasiones en 1934 y 1935.

Años después relata el comportamiento excéntrico de REH y sus particularidades, como su acento o la visión que tenía de sus paisanos. Según su historia en un trayecto en coche REH para en medio de la carretera, hecha mano a su revolver y baja del coche apuntando a unos arbustos, su motivo era que creía haber visto un enemigo. Aunque en el Texas de esa época un enemigo era cualquiera que te hubiese faltado al respeto, no está claro hasta qué punto era su comportamiento habitual o intentaba impresionar a su amigo.

(Finn, 2006)p245

8 Obra

8.1 La edad de oro de las revistas Pulp 1896 -1950

Los pulp eran revistas en papel de baja calidad, eran baratas y como tal accesibles a todas las clases sociales, en un principio contenían novelas por entregas, pero pronto empezaron a incorporar relatos cortos de ficción de diferentes géneros. Después de la Primera Guerra Mundial, surgieron infinidad de revistas, que empezaron a especializarse en un solo género. Algunos de ellos serían western, detectives, romance, boxeo, ciencia-ficción, superhéroes, misterio, fantasía.

La calidad de los relatos era dispar, dependiendo del talento de los escritores podía variar entre excelente y nefasta. Muchos de los autores que publicaban no llegaron a nada, pero cabe destacar que en los pulp publicaron algunos de los que más tarde serían escritores reconocidos mundialmente. Algunos ejemplos son Edgar Rice Burroughs, Isaac Asimov, Philip K. Dick, H.G. Wells y el propio Robert E. Howard.

Los críticos las tildaban de entretenimiento de baja estofa, sin ninguna calidad literaria y que seguían las modas del momento para conseguir más ventas.

Después de los 50 este medio cayó en declive y empezó el auge de los libros de bolsillo y de las revistas ilustradas, más cercanas a las que conocemos hoy en día.

REH escribió más de 400 historias, publicó la mayor parte de su obra en revistas pulp, lo que le permitió ganarse la vida como escritor.

El grueso de su producción es fantasía, además tiene historias de aventura, terror y ficción histórica, también escribía poesía.

En sus últimos años se centró en la escritura de westerns ambientados en su época y una autobiografía ficcionada, *Post Oaks and Sand Roughts* con Steve Costigan como su alter ego.

8.2 Personajes originales de REH

- Solomon Kane 1928

Taciturno aventurero puritano del siglo XVI que viaja por el mundo luchando contra lo sobrenatural con dos mosquetes y un estoque, sus acciones están guiadas por el honor y la justicia. A menudo pone su vida en juego al enfrentarse a enemigos con pocas probabilidades de vencerlos, normalmente para salvar a alguien.

- Kull de Atlantis 1929

La primera de sus historias de espada y brujería. Predecesor de Conan, nace antes del cataclismo que acaba con Atlantis. Es un huérfano criado por tigres que lucha con furia berserker. Llega a rey después de eliminar a un tirano.

- Bran Mak Morn 1931

Último rey de los pictos, Howard crea este personaje de la fascinación por su herencia escocesa. Hace una lectura fantástica de los pictos reales, de los que se tiene poca información.

- Conan el bárbaro 1932

Guerrero cimero, su personaje con más recorrido. Si bien es un luchador implacable, su representación está lejos de la que nos ha llegado a través de pastiches y películas. Conan habla varios idiomas, le gusta la poesía, valora su libertad y disfruta de la vida como si fuese su último día, también usa armadura. No es un héroe al uso, no suele practicar el altruismo, sus actos normalmente están alineados con sus objetivos. Inspirado en bárbaros de tribus germánicas y mongoles, define el arquetipo de bárbaro que perdura hasta hoy día.

- Red Sonya de Rogatino, 1934

Ficción histórica ambientada en el siglo 16. Red Sonya, mote que le viene por su melena de color rojo, es una guerrera que lucha contra el sultán otomano. Aparece en un solo relato, *La sombra del buitro*. Junto a Agnes de Chastillon, otro personaje femenino, son la base que usarán para los comics de Red Sonya.

8.3 Creación de mundos

“...Descubrí los... pictos. Siempre he tenido un extraño interés en el término y en la gente, y ahora me siento absorto con ellos”. (A Means to Freedom 255)

De su fascinación por los pictos, de los que se tenía pocos datos, REH realiza su propia interpretación en *La raza perdida* 1926. Los dota de un pasado que se remonta a la prehistoria y crea un esbozo del que más adelante será su universo compartido.

“Atlantis- Creo que algo de ese tipo existió... algún continente se sumergió, o una gran extensión de terreno, prácticamente todos los pueblos tienen leyendas de grandes inundaciones”. (Collected Letters 2: 237) visto en (Shanks, 2013)

En 1927 cuando crea el personaje de Krull de Atlantis lo introduce en el mismo mundo, pero en una época más moderna, la era Thuria. Los pictos siguen estando presentes, pero expande las fronteras del mundo conocido con más datos y detalles.

En el fénix en la espada 1932, la primera aparición de Conan, introduce Hiboria De nuevo más avanzada y situada después del cataclismo que hundió Atlantis y cambió la morfología del continente.

“La Era Hiboria es la culminación de un proceso de creación de mundos en la que Howard a estado comprometido durante al menos 6 años”. (Shanks, 2013)p18

Poco después escribirá La Era Hiboria donde caracteriza el continente homónimo. En este ensayo une todas las piezas y describe a fondo el mundo común donde habitan sus personajes. La Era Hiboria está basada en una historia alternativa de la Tierra que se extiende durante miles de años, desde la caída de Atlantis hasta la aparición de las primeras civilizaciones conocidas. Introduce elementos históricos reales, civilizaciones y países que existieron en diferentes épocas, que le dan una capa de realidad y son familiares para el lector, pero les da su giro personal hacia lo fantástico. (Shanks, 2013)

REH Fue uno de los pioneros, junto con J. R.R. Tolkien, en crear estos mundos fantásticos complejos con su propia cronología histórica y mitología, para usarlos como espacio donde ocurren sus relatos.

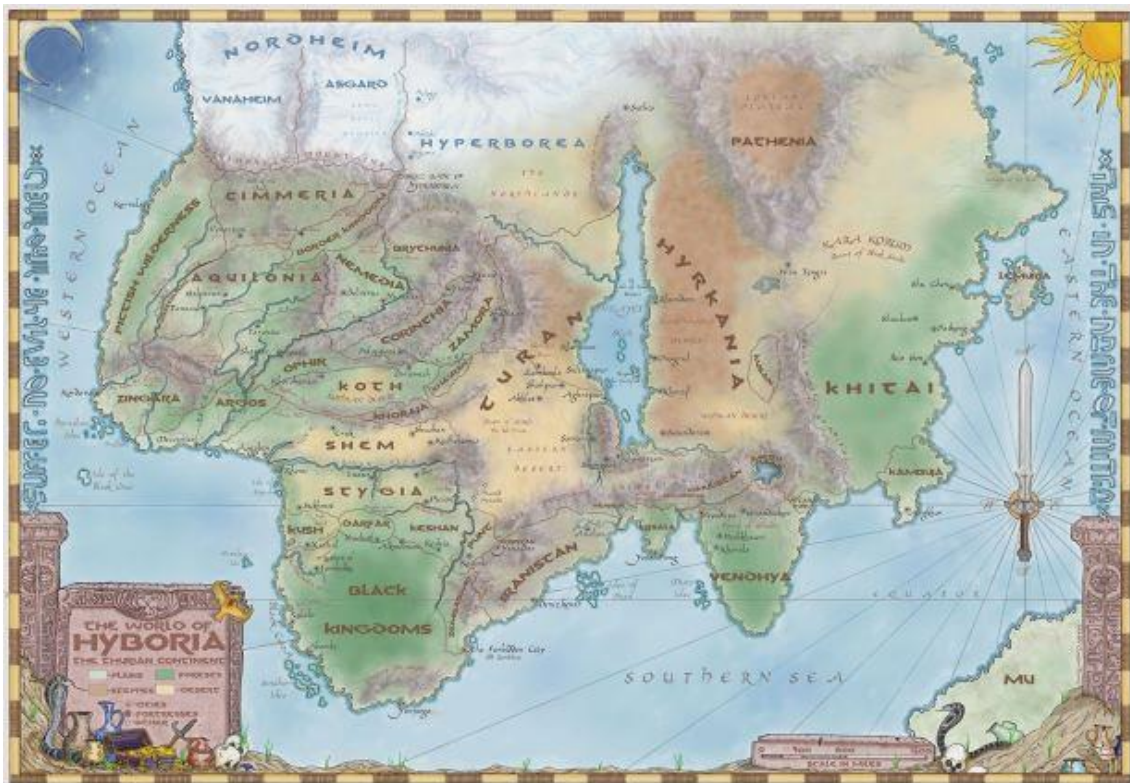


Ilustración 2. Mapa de Hiboria según la descripción de REH



8.4 Espada y brujería

“Espada y Brujería. . .proviene de pervertir, a base de aventureros despiadados y monstruos horribles, la...narrativa de la Fantasía Heroica” (Aguilar, 2006)p193

El término fue acuñado en 1961 por Fritz Leiber en respuesta a como denominar el género al que pertenecen las aventuras de Conan y otros relatos de Weird tales.

La Espada y brujería es un subgénero de la fantasía se puede definir como aventura de acción con elementos sobrenaturales y componente mítico-fantástico. El héroe tiene fuertes convicciones morales que luchara por defender, pero no es altruista.

“Los componentes clásicos fueron canonizados: el espadachín competente, los hechiceros malvados, el escenario fantástico exótico, la amenaza de otro mundo y otras dimensiones, la traición y el engaño”. (Holmes, 2015) 63

9 Legado

9.1 L. Sprague de Camp 1907-2000

Importante escritor de ciencia ficción. En los 50 lo contratan para editar algunos de los relatos sin publicar de Conan y convertir en relatos de Conan otros relatos inacabados de REH.

En los 60 litigia contra el poseedor de los derechos de las historias originales de Conan, alegando que habían prescrito, y gana. El registró las historias que había editado y el material reescrito asegurándose cierto control del personaje.

Con el material original, el suyo propio y pastiches de otros autores editó una serie de antologías a finales de los 60 con las portadas de Frazetta que vendieron miles de copias, desencadenando junto con otras novelas como *El señor de los anillos* la vuelta de la fantasía heroica y se renovó el interés por el personaje de Conan. (Finn, 2006)pp323-329

En 1983 escribe *Dark Valley Destiny*, biografía de REH, junto con su mujer.

Para ello buscaron datos e hicieron entrevistas a personas que lo llegaron a conocer. Si bien la mayor parte de la biografía está documentada, también hay partes que se basan en especulaciones y otras que directamente se inventan, como un supuesto problema mental de REH que nunca quedo probado.

A pesar de esto, de aprovecharse del personaje de Conan y de sus críticas hacia REH, sin el trabajo de Sprague de Camp probablemente Conan no habría llegado al estatus de icono que ahora posee.

9.2 Frank Frazetta 1928-2010

Cuando era un niño vieron su potencial, asistió a la escuela de arte donde pulió sus habilidades. A los 16 años público su primer comic, trabajaría durante años en la industria del comic hasta que esta entró en declive. Se pasó a los carteles de cine durante algún tiempo, aunque pagaban muy bien, estaba encasillado y no tenía libertad creativa.

Llegaría a lo más alto de su carrera con las ilustraciones para portadas de libros de bolsillo. Su arte vendía ejemplares, las editoriales compraban sus ilustraciones y luego buscaban en que portada usarlas.

Frank influenció a toda una generación de películas y cineastas. Participo en películas de animación fantásticas como Tygra: hielo y fuego de Ralph Bakshi. (Laspina, 2003)

Su representación de Conan a finales de los 60 redefinió visualmente el personaje y el género fantástico. Fue a partir de esta época cuando Conan empezó a ser un producto de masas.

Como dato, antes de ilustrar las portadas de Conan hizo lo propio con Tarzán. En el imaginario colectivo a día de hoy el bárbaro arquetípico de la fantasía tiene el aspecto que le dio Frazetta. La película Conan el Bárbaro (1982) se basaría en esta versión dibujada por él, los productores eran fans de su trabajo.

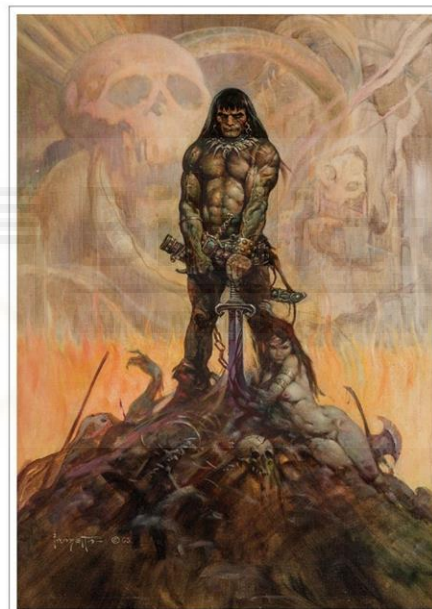


Ilustración 3. 'Conan The Barbarian' 1965 Primera ilustración de Frazetta sobre Conan

10 Referentes previos de cine fantástico

10.1 Ray Harryhausen 1920-2013

El genio del stop-motion quedó fascinado por King Kong en 1933 y empezó a trabajar en su garaje en pequeños proyectos.

En el 45 empieza su andadura en el cine. Trabaja principalmente en películas de ciencia ficción animando los monstruos y realizando trucajes.

En el 57 junto a su socio Charles H. Schneer crea la Morningside Productions donde alcanza libertad creativa. Sus películas posteriores serán de género fantástico, Harryhausen anima monstruos clásicos de varias mitologías.

La serie de películas de Simbad empezando por *Simbad y la princesa (1958)* *Nathan H. Juran*, basada en el personaje de las mil y una noches, se centra en la mitología árabe. Con *Jasón y los argonautas (1963)* *Don Chaffey* y *Furia de titanes (1981)* *Desmond Davis* se basa en la mitología clásica. (Díaz Maroto, 2010).

El stop-motion fue uno de los primeros efectos especiales, gracias a ellos las películas de género fantástico eran más espectaculares, los monstruos eran un personaje más al poder mezclarlos mediante montaje con actores reales, Harryhausen lleva la técnica a altas cotas de calidad.

En los 80 el CGI, o imágenes generadas por ordenador, se empieza a desarrollar lo suficiente para integrarlo de una forma convincente y sustituyen paulatinamente a otras técnicas como el stop motion, aunque se usan en conjunto con efectos prácticos.

10.2 Ralph Bakshi

Animador nacido en Palestina en 1938 y criado en Nueva York. A los 18 años, después de graduarse empieza a trabajar en un estudio de animación. En el 72 dirige su primera película, la polémica *Fritz el gato*, calificada X, que abre un nuevo mercado de animación para adultos. Después de otra controversia se pasa a la fantasía con *Wizards (1977)* y *el Señor de los anillos (1978)*, en esta última usa la técnica de rotoscopia para animarla.

En 1983 produce junto a Frazetta la película de espada y brujería *Tygra: hielo y fuego*. (Lenburg, 2006)

11 Personajes de Howard con película



Ilustración 4. Cartel de la película Conan el bárbaro (1982)

11.1 Conan el bárbaro (1982) John Milius

La primera película de Conan y la que comienza la trilogía De Laurentis.

Rodada en España, en zonas de Castilla y en Almería, toma inspiración de "mitología centroeuropea, sobre todo celta y germana, resabios vikingos, toques orientales, rasgos de peplum" (Aguilar, 2006)pp 196

Una gran producción, con rodaje en exteriores, grandes parajes y sensación desértica con algunos reductos civilizados.

Con guion de Oliver Stone y el propio Milius, la trama está basada en elementos de varias historias de REH y la caracterización de Conan en el arte de Frank Frazetta. El personaje se acerca más al estereotipo bárbaro que a la representación original de REH.

Cuenta brevemente los orígenes de Conan, la trama trata de la venganza de Conan por el asesinato de sus padres por parte de un señor de la guerra y su posterior esclavización.

Tardará años en llevarla a cabo, durante los cuales es esclavo, gladiador y después ladrón. Mientras tanto el villano evoluciona hasta liderar una secta.

El Conan de Arnold Schwarzenegger es una montaña de músculos que lucha en taparrabos y que solo profiere algunas frases durante todo el metraje, todo esto mezclado con filosofía de Nietzsche y trazos de bushido como añadido de Millius. Con sus frases lapidarias y momentos épicos la película supo tomar el pulso de una época y se convirtió en clásico instantáneo de la Aventura Fantástica, propició la aparición de un nuevo género y pronto empezarían a aparecer imitadores.

Esta fue la película que cimentó el personaje en el imaginario colectivo y el punto de entrada para muchos en el universo de REH.

11.2 Conan el destructor (1984) Richard Fleischer

Poco después, aprovechando el éxito de Conan el bárbaro se rueda esta secuela. La historia está basada en el Conan de los comics de Marvel.

La trama se desarrolla de una forma más lineal con un objetivo planteado al principio y el mero trámite de ir de un lado a otro para cumplirlo.

En un intento por llegar a más espectadores rebajaron la violencia y potenciaron el bis cómico. Como resultado el tono es menos épico, casi de aventura.

En lugar de llegar a más gente lo que consiguieron fue deslavazar el personaje y crear una copia de sí mismo. No consiguió ni una fracción del éxito de la anterior.

11.3 Red Sonja (1985) Richard Fleischer

Un año después se estrena Red Sonja, Debido a la popularidad de Conan los derechos eran muy caros, por lo que el productor Dino De Laurentis adquiere los derechos de Red Sonja. El personaje esta sacado de los comics de Marvel, poco tiene que ver con la Sonya de REH.

La protagonista Brigitte Nielsen es Sonja una guerrera bendecida por los dioses, que busca vengar a su familia y acabar con la malvada hechicera.

Schwarzenegger como secundario interpreta al guerrero Kalidor, un sucedáneo de Conan al no poseer los derechos.

Como curiosidad el título en España fue *El guerrero rojo*, tirando de la popularidad de Schwarzenegger

11.4 Kull el conquistador (1997) John Nicolella

En un principio estaba concebida como la última entrega de la trilogía de Conan, pero al rechazar Schwarzenegger el papel y perder los derechos del personaje, se reescribió usando a Kull, otro de los personajes de REH.

Kevin Sorbo conocido en esa época por *Hércules: Sus viajes legendarios* (1995) fue el encargado de protagonizar esta película.

La historia esta basada en un relato de Conan, con algunos cambios para adaptarla.

Kull llega al trono y deberá luchar para protegerse de intentos por derrocarlo y además acabar con una bruja para evitar que se cumpla una profecía.

Muy similar a Conan el conquistador en el tono, villanos con mullet, espadas de plástico y un CGI que ha envejecido muy mal hacen de esta la película la menos seria de las comentadas, junto con una trama lineal y la acción con la violencia reducido a mínimos es prácticamente una comedia de aventuras.

Probablemente la peor en términos cinematográficos, aun así, disfrutable. Un punto a favor es un ritmo frenético.

11.5 Solomon Kane (2009) Michael J. Bassett

En otro intento de establecer los orígenes de un personaje de REH, que normalmente aparecían ya totalmente formados, el Kane de esta película es un sanguinario pirata que después de encontrarse a un demonio durante uno de sus saqueos se retira a un monasterio y abandona la violencia. Más tarde renuncia a sus votos al presenciar el asesinato de una familia de puritanos con los que viajaba y vuelve a luchar, esta vez contra las fuerzas del mal.

El personaje está bien caracterizado y resulta interesante, ahora bien, la trama resulta algo ridícula. Está basada levemente en algunos de sus relatos, pero al ser una historia de origen no desarrolla mucho. El catalizador de la redención de Kane se antoja manido, pasa de ser egoísta y luchar por sí mismo a luchar por lo demás. Si bien tuvo una mejor recepción fue otro fracaso en taquilla.

11.6 Conan el bárbaro (2011) Marcus Nispel

Película que comienza la historia de Conan de cero, dando un origen distinto al personaje. En líneas generales la trama es más fiel a los relatos de REH, pero esto no se tradujo en una mejor película, de hecho, fue un fracaso en taquilla y crítica.

El argumento es prácticamente el mismo que su homónima del 82, un señor de la guerra acaba con su aldea cuando es un niño y posteriormente intentara vengarse. Pero se abstienen de dar detalles de la evolución de Conan además de que fue pirata todo este tiempo, probablemente si se hubiesen centrado en la historia de Conan pirata hubiese sido mejor película. Las motivaciones de el villano y su hija tampoco son muy novedosas, obtener un gran poder para resucitar a su mujer muerta.

Además del exceso de fondo verde y los efectos especiales, era la época del auge del 3d y lo usaron como reclamo, con el consecuente lanzamiento de objetos hacia el espectador.

El problema de fondo es que la película no tiene una ambientación única y un tono distintivo, los escenarios resultan genéricos y contenidos, parecen niveles de un videojuego, se nota que es un producto.

A mi parecer las dos últimas películas adolecen de un mal moderno, plantear el material como franquicia desde su concepción. El objetivo entonces no es hacer una gran película, es hacer una película de origen que guste a la mayor cantidad de personas, para luego expandirse a infinidad de medios. Se convierte en una serie de checks que hay que cumplir basados en un estudio de mercado.

El problema es que al intentar llegar a todo el mundo acaba siendo algo tan genérico que no conecta con nadie, cae en el cliché y no aporta nada.

Si no supera las expectativas en el primer intento todo ese plan no sirve de nada y el material queda olvidado hasta dentro de unos años, donde se repetirá la historia esperando tener éxito esta vez.

Mientras que el Conan del 82 definió un género, esta cintas intentan replicar el éxito de franquicias ya establecidas.

12 Evolución de la imagen de los personajes de REH



Ilustración 5. Evolución del personaje de Conan

- Conan
- A. Sus primeras representaciones son en las portadas de la revista pulp Weird Tales (1934) menos musculado y con vestimenta griega.
- B. Recopilación de Gnome Press (1954), tiene una vestimenta romana probablemente inspirado por el cine peplum
- C. La imagen de Frank Frazetta (1965) es la más icónica, se puede ver como a partir de aquí todas seguirán esta estructura, también se mantiene el detalle del collar.
- D. Marvel crea una línea de comics de Conan en los 70 con las historias originales adaptadas que se convierte en un éxito desde el primer número.
- E. Arnold Schwarzenegger en la película de 1982 y su secuela se ha convertido en un clásico, y el Conan todo el mundo recuerda.
- F. Jason Momoa en la película de 2011, su aspecto es el más cercano al Conan de REH, solo le faltaría algo de armadura.



Ilustración 6. Evolución de Kull

- Kull
- A. Su primera aparición en imagen es en el libro de bolsillo de King Kull (1967)
- B. Comics (1971) Tras el éxito de los comics de Conan se crea la serie de Kull, el aspecto es similar al propio Conan
- C. Película Kull (1997) La película esta basada en los comics, pero el aspecto es el de Conan con pantalones



Ilustración 7. Evolución de Red Sonya

- Red sonya/ Sonja
- A. La primera versión de Sonya,
- B. En el comic de Red sonja (1973) personaje basado libremente en la Sonya de REH. A diferencia de esta es una guerrera hirkana en la era Hiboria, contemporánea de Conan y su contraparte femenina. Después de su irrupción en los comics se adopta esta imagen.
- C. Brigitte Nielsen en el papel de Red Sonja (1985)
- D. La película de animación Red Sonja :queen of plagues (2015)



Ilustración 8. Evolución de Solomon Kane

- Solomon Kane
- A. Su primera representación gráfica, por Jeff Jones, la encontramos en 1968 en la portada de *Red Shadows*, recopilación de relatos y poemas sobre Kane.
- B. Poco después aparece en los comics de Marvel Solomon Kane (1973) conservando su aspecto, ese mismo año lucha contra Drácula.
- C. La película del año 2009 es su última aparición por el momento. La apariencia de personaje permanece fiel durante todas las variaciones.

13 Influencia en el cine posterior



Ilustración 9 Marc Singer en el papel de Dar

- El señor de las bestias (1982) Don Coscarelli

Esta película que se estrenó unos meses después de Conan el bárbaro parece claramente influenciada por esta. El personaje principal, la ambientación y la parte fantástica tienen similitudes, sin embargo, su director declara lo siguiente. “Nunca en mi vida he leído un libro escrito por el autor de Conan Robert E. Howard... ni he leído el guion de Conan el Bárbaro de Jhon Millius y Oliver Stone... Si he visto algunas de las ilustraciones de Conan de Frank Frazetta, pero la verdad que estaba más influenciado por sus pinturas que no eran Conan” (Coscarelli, 2018)

Atendiendo a sus palabras podemos concluir que la película está influenciada por Frazetta y sus pinturas, como la propia Conan el bárbaro, de ahí sus similitudes.



Ilustración 10 Clancy Brown como El Kurgan

- Los inmortales (1986) Russell Mulcahy

El personaje de El Kurgan es un gran espadachín, fue un bárbaro implicado en la toma de roma, lucho con atila, con los vikingos y a las órdenes de Genghis Khan. Está inspirado por Conan o al menos tiene los mismos referentes.

Además, el papel se lo ofrecieron a Arnold Schwarzenegger.



Ilustración 11 Dolph Lundgren como He-man

- Masters del universo (1987) Gary Goddard

El personaje original de He-Man se basa en las ilustraciones de Frazetta, aunque la película tiene influencias de Flash Gordon y Conan. Sobre todo, la primera parte en Eternia.



Ilustración 12 Escena de Erik el vikingo

- Erik el vikingo (1989) Terry Jones

Película de comedia con ambientación vikinga que parodia la proliferación del género, con personajes que hacen referencia a otras películas.



Ilustración 13 Lou Ferrigno como Sinbad

- Sinbad, el rey de los mares (1989) Enzo G. Castellari
Siguiendo el éxito de Conan, esta producción italiana repite la misma estructura, pero incorpora algún elemento de la mitología árabe. Además, el protagonista es Lou Ferrigno, otro culturista.



Ilustración 14 Dwayne Johnson como Mathayus

- El rey escorpión (2002) Chuck Russell
Película inspirada por Conan el bárbaro. El parecido del protagonista, detalle del collar, junto con su historia, forma parte de las tribus bárbaras y debe luchar contra un rey tirano y su hechicero, vencéndolo y llegando a rey por su propia mano.



Ilustración 15 Vin Diesel como Riddick

- The Chronicles of Riddick (2004) David Twohy
Riddick pertenece a una raza de guerreros. Además de ser buen rastreador, capitán y rey, lo que más valora es su libertad.
Está inspirado en una mezcla de personajes de los 80 como Rambo o Conan



Ilustración 16 Hugh Jackman como Van Helsing

- Van Helsing (2004)
Si bien el personaje original de la novela Drácula es anterior al propio Solomon Kane, El profesor Abraham Van Helsing tiene poco que ver con el de esta película. Aquí Van Helsing es joven, lleva 2 pistolas y se enfrenta directamente con infinidad de enemigos sobrenaturales, además la vestimenta es igual a la de Solomon Kane.

14 Explotación

El cine de explotación producía películas de baja calidad o serie B. Al tener un ciclo de producción corto se adaptaban a las modas, o directamente copiaban los films que tenían éxito en ese momento. Con el estreno de Conan el bárbaro en 1982 y su éxito, surgió una corriente de cine de explotación con bárbaros. Las producciones eran principalmente italianas, maestros de la explotación, y de la Canon.

Estos son algunos de los títulos:

- La conquista de la tierra perdida (1983) Lucio Fulci
- Hundra (1983) Matt Cimber
- El guerrero y la hechicera (1984) John C. Broderick
- La venganza de Ator (1984) Joe D'Amato
- Barbarian Queen (1985) Héctor Olivera

15 El Boom del cine fantástico en los 80

Durante la década de los 80 y hasta mediados de los 90 hay una gran producción de películas con temática fantástica.

Uno de los motivos más directos es el éxito de Star Wars, además de ser la película con mayor taquilla de 1977 y superar todos los récords de recaudación innovó en otros ámbitos, generó una franquicia e introdujo el merchandising como una fuente de ingresos, además de crear una legión de fans. Repetir su éxito era el sueño de cualquier productor.

Unos años antes, en los 70, coincidiendo con el final de la edad de plata de los comics, la fantasía entraba en irrupción en el mundo de los comics de la mano de *Conan el bárbaro* (1970) con tanto éxito que pronto se adaptan otros personajes de REH como *Kull el Conquistador* (1971) y *Red Sonja* (1973).

Pero para llegar aquí hay que remontarse más atrás, al auge de la novela fantástica. *El señor de los anillos* se publica en 1965 y hacia finales de los 60 ya es una obra de culto. Establece muchas de las características del género fantástico que siguen vigentes en la actualidad. (En 1978 se estrenará la versión animada de *El señor de los anillos* dirigida por Ralph Bakshi.)

En esta época se publican también la reediciones de bolsillo de Conan de REH editadas por L.Sprague de Camp empezando por *Conan el aventurero* (1966). Durante todo este recorrido hay una constante, un autor que define esta época visualmente e inspira alguno de estos hitos, Frank Frazetta. Uno de los motivos de la popularidad de las reediciones de Conan se puede encontrar en las ilustraciones de portada de Frazetta, estas iniciaron a muchos jóvenes en la fantasía, que compraban los libros de bolsillo solo por las impactantes ilustraciones.

Frazetta también ilustra portadas de comic, uno de ellos Buck Rogers servirá de inspiración a George Lucas para algunos elementos de Star Wars

"Cuando George Lucas vino a visitarme, me dijo que mis portadas de Famous Funnies habían sido una de sus inspiraciones para Star Wars", (Fenner, 2001)



Ilustración 17. Portadas ilustradas por Frazetta

Frazetta también realiza una serie de ilustraciones limitadas de *El hobbit* y *El señor de los anillos* publicadas en 1975.

Todos estos factores fueron un caldo de cultivo para el auge de la fantasía en el cine. Se mantendrá durante más de una década hasta el colapso por la saturación del mercado y la baja calidad de algunas películas.

Algunas de las películas de esta época:

- El dragón del lago de fuego (1981) Matthew Robbins
- Legend (1985) Ridley Scott
- Lady Halcón (1985) Richard Donner
- La princesa prometida (1987) Rob Reiner
- Willow (1988) Ron Howard

16 Influencia en otros medios

1. Literatura

- George RR martin

“Mi serie le debe mucho al trabajo de J.R.R. Tolkien, Robert E Howard, Jack Vance, Fritz Leiber y otros grandes escritores de fantasía que vinieron antes que yo” (Cornwell, 2012)

- Michael Moorcock

"Mi influencia... la ficción de aventuras sobrenaturales de escritores como Edgar Rice Burroughs, Robert E Howard, Fritz Leiber y otros". (Moorcock, 2014)

2. Comics

- Cerebus the Aardvark (1977)

Parodia de la espada y brujería, Cerebus es un cerdo hormiguero bárbaro.

- Thrud the Barbarian (1983)

El personaje es una parodia del Conan de Schwarzenegger

3. Televisión

- Conan el aventurero (1992-1993), Conan y los jóvenes guerreros (1994)

Series de animación infantiles con Conan de protagonista, similares a otras series de la época sobre películas como Rambo: the force of freedom(1986)

- Conan el aventurero (1997)

Serie de acción inspirada en el personaje de Conan de las películas, tiene una estructura similar a series de la época como Hercules: los viajes legendarios (1995) o Xena: la princesa guerrera (1995)

4. Videojuegos

4.1. Basados en Conan

- Conan: Hall of Volta (1984) y Conan: The Mysteries of Time (1990)

Estos dos primeros juegos 2D están hechos para aprovechar el tirón de las películas de Conan. El primero estaba ya en desarrollo y lo terminaron cambiando algunas cosas, mientras que el segundo era ya un juego publicado al que cambiaron el nombre y la ambientación y lo volvieron a vender.

- Conan: The Cimmerian (1991)

Juego 2D de Aventura con toques de rol

- Conan the dark age (2004) y Conan (2007)

Juegos 3D hack and slash donde controlas a Conan y luchas contra enemigos

- Age of Conan: Unchained (2008) y Conan exiles (2018)

El primero es un juego de rol multijugador masivo y el segundo un juego de supervivencia, ambos están ambientados en el mundo de Hiboria, pero no controlas a Conan, creas tu propio personaje

- Conan unconquered (2019)

Juego de estrategia basado en defender un asentamiento.

4.2. Inspirados por Conan

- Golden axe (1989)

“Me encantó la película...Conan de Arnold Schwarzenegger cuando la vi quise hacer lo mismo que la película en un videojuego”.

Makoto Uchida, 2008, The Making of Golden Axe: Beast Rider 1:45

<https://www.youtube.com/watch?v=-fxb9jMP6BI>

5. Dragones y mazmorras (1974)

Una de las clases es el bárbaro, trasunto del Conan de Frazetta.

“Las influencias más inmediatas de AD&D fueron probablemente de Camp & Pratt, R. E. Howard, Fritz Leiber, Jack Vance, H. P. Lovecraft y A. Merritt... ciertamente ayudaron a moldear la forma del juego” (Gygax, 1979) p224

17 Conclusiones finales

En vida REH no fue reconocido, escribir en las revistas pulp no era respetable en los ambientes literarios, se veía como algo menor.

A causa de su precipitada muerte nunca sabremos como habría evolucionado la escritura de REH al llegar a su madurez, sin embargo, con su obra definió lo que sería el género de espada y brujería. Sus personajes siguen vigentes en muchos medios, Conan es el que más repercusión ha tenido y sigue teniendo.

Su obra fue maltratada en posteriores reediciones, modificando historias y mezclándola con las de otros artistas, que se adueñaron del personaje de Conan. Aun así, esto sirvió para revivir su legado, su personaje más popular, Conan, conectó con la juventud de los 60, los relatos cortos repletos de acción junto con las ilustraciones de Frazetta resultaron ser un éxito y pronto se exportó a otros medios como el comic, algunos de estos jóvenes lectores serían directores en un futuro. Ahora bien, uno de los autores indispensables para el auge de la literatura fantástica es Tolkien, que con El señor de los anillos cimienta la alta fantasía y eleva el género, acercándolo al gran público.

En los 60 John Milius estudiaba en la Escuela de Artes Cinematográficas de la USC, entre sus compañeros estaban George Lucas y Basil Poledouris.

Mientras tanto Frank Frazetta uno lo pilares sobre los que se apoya tanto el auge de los 60 como el de los 80 estaba en el punto álgido de su carrera.

Durante esta época se gesta el salto de la literatura fantástica al cine.

La fantasía en el cine tiene precedentes como la mitología en películas de Harryhausen, pero estos mundos fantásticos complejos de reciente popularización todavía no han hecho su aparición.

Otro hito en el impulso del cine fantástico de los 80 fue Star Wars en el 77. Donde una película con elementos de ciencia ficción y fantasía alcanza un tremendo éxito.

Durante este tiempo se gesta la película de Conan, que llega a los cines en 1982 de la mano del propio Millius y desde ese momento se convierte en un icono de la cultura popular. Al exponerse a tantas personas y tener elementos memorables es normal que haya influenciado a otros productos.

Ahora bien, cuanto más pasa el tiempo es más difícil identificar las influencias puras, un ejemplo de esto sería los westerns influenciados por el cine de

Kurosawa, a la vez que una de las influencias del propio Kurasawa era el cine de John Ford.

Como tal las influencias se recodifican y funcionan en varios niveles. También se da el caso de influencias cruzadas, por ejemplo, el personaje de animación He-man que se crea como promoción de una línea de juguetes influenciados por las ilustraciones de Conan de Frazzeta, y más tarde será una de las influencias de las series animadas de Conan.

En este sentido la influencia de REH sigue viva, pero durante toda su historia ha ido cambiando para adaptarse a los tiempos.

En la década de los 90 el cine de fantasía perdió fuelle, a mi entender el fin de esta época dorada de la fantasía en el cine se debe a una sobreexplotación y por consiguiente una pérdida de calidad y originalidad que acaba aburriendo al público. Ahora la industria funciona de una manera parecida.

Durante la investigación, algunas de las películas que había planteado como influenciadas por Conan de REH han resultado ser influenciadas por Frazetta.

Sus ilustraciones fueron una fuente de inspiración para toda una generación, el arte fantástico evoluciono rápidamente durante esta época, llegó a la animación con Tygra: hielo y fuego (1983) y sus composiciones también fueron reproducidas en infinidad de ilustraciones, tanto de fantasía como carteles de cine.

Frazetta es un artista clave para entender lo sucedido en esta época, sería interesante un estudio sobre la influencia de Frank Frazetta

Volviendo a REH ha quedado probada su influencia en la fantasía, su hazaña a la hora de codificar y dar vida al arquetipo de bárbaro y en menor medida su participación en el auge de la literatura fantástica de los 60, que evoluciona a los comics de los 70 y que se traducirá en el auge del cine fantástico en los 80.

18 Bibliografía

- Aguilar, C. (2006). *La espada mágica: El cine fantástico de aventuras*. Madrid: Calamar ediciones.
- Burke, R. (2003). *The Robert E. Howard Bookshelf*. Obtenido de Howard History: <https://howardhistory.com/the-robert-e-howard-bookshelf/>
- Campbell, B. (7 de abril de 2021). *Twitter*. Obtenido de <https://twitter.com/GroovyBruce/status/1379810489056698372>
- Cornwell, B. (19 de Enero de 2012). *Interview with George R. R. Martin*. Obtenido de Bernard Cornwell: <http://www.bernardcornwell.net/interview-with-george-r-r-martin/>
- Coscarelli, D. (2018). *True Indie: Life and Death in Filmmaking*. St. Martin's Press.
- de Camp, C. C., de Camp, L. S., & Griffin, J. W. (1983). *Dark Valley Destiny*. Nueva York: James Frenkel.
- Diaz Maroto, C. (2010). *Ray Harryhausen. El mago del stop-motion*. Madrid: Calamar ediciones.
- Fenner, C. (2001). *Testament: The Life and Art of Frank Frazetta*. California: Underwood Books .
- Finn, M. (2006). *Blood and Thunder: The Life and Art of Robert E. Howard*. Austin: MonkeyBrain Books.
- Gygax, E. G. (1979). *AD&D Dungeon Masters Guide*. Lake Geneva : TSR.
- Holmes, M. T. (2015). Gothic to Cosmic: Sword-and-Sorcery Fiction in Weird Tales. En J. Everett, & J. H. Shanks, *The Unique Legacy of Weird Tales: The Evolution of Modern Fantasy and Horror* (págs. 63-80). Londres: Rowman & Littlefield.
- James, E. (2012). Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy. En F. M. Edward James, *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (págs. 62-78). Cambridge: Cambridge University Press.
- Lascoiti, E. L. (2009). CRACK DE 1929: Causas, desarrollo y consecuencias. *Revista Internacional del Mundo Económico y del Derecho* , 1-16.
- Laspina, L. (Dirección). (2003). *Frazetta: Painting with Fire* [Película].
- Lenburg, J. (2006). *Who's Who in Animated Cartoons*. Nueva York: Applause.
- Moorcock, M. (2014). *Elric: The Fortress of the Pearl*. Londres: Orion.

- Nyikos, D. (2015). The Lovecraft Circle and the "Weird Class". En J. Everett, & J. H. Shanks, *The Unique Legacy of Weird Tales: The Evolution of Modern Fantasy and Horror* (págs. 29-50). Londres: Rowman & Littlefield.
- Shanks, J. (2013). Hyborian age archaeology. En J. Prida, *Conan meets the academy* (págs. 13-34). Jefferson: McFarland & company.

19 Índice de Figuras

Ilustración 1 Fotografía de Robert E. Howard	8
Ilustración 2. Mapa de Hiboria según la descripción de REH.....	18
Ilustración 3. 'Conan The Barbarian' 1965 Primera ilustración de Frazetta sobre Conan.....	20
Ilustración 4. Cartel de la película Conan el bárbaro (1982)	22
Ilustración 5. Evolución del personaje de Conan.....	26
Ilustración 6. Evolución de Kull.....	27
Ilustración 7. Evolución de Red Sonya.....	27
Ilustración 8. Evolución de Solomon Kane	28
Ilustración 9 Marc Singer en el papel de Dar.....	29
Ilustración 10 Clancy Brown como El Kurgan.....	29
Ilustración 11 Dolph Lundgren como He-man	30
Ilustración 12 Escena de Erik el vikingo	30
Ilustración 13 Lou Ferrigno como Sinbad	31
Ilustración 14 Dwayne Johnson como Mathayus	31
Ilustración 15 Vin Diesel como Riddick	32
Ilustración 16 Hugh Jackman como Van Helsing	32
Ilustración 17. Portadas ilustradas por Frazetta	34