

ESTUDIO

# La fantasía heroica como evasión

De los orígenes hasta Robert E. Howard

por **Javier M. Lalanda\***



*Ilustración de Cobos para Perdidos en Venus de Edgar R. Burroughs, aparecida en el suplemento de ABC, Blanco y Negro en 1935.*

*El artículo propone un itinerario informal por la fantasía heroica desde sus orígenes hasta los forjadores contemporáneos del género, con especial hincapié en la obra de Robert E. Howard, el creador de héroes como Conan, Kull o Solomon Kane. Lalanda, destacado especialista en el tema, comienza trazando las diferencias entre fantasía heroica y ciencia-ficción, para luego detenerse en los antecedentes, características y evolución de este tipo de literatura fantástica. Si los primeros ejemplos de fantasía heroica son los libros de caballerías, los modelos actuales remiten a Jack London, Henry Rider Haggard y Edgar Rice Burroughs, entre otros.*

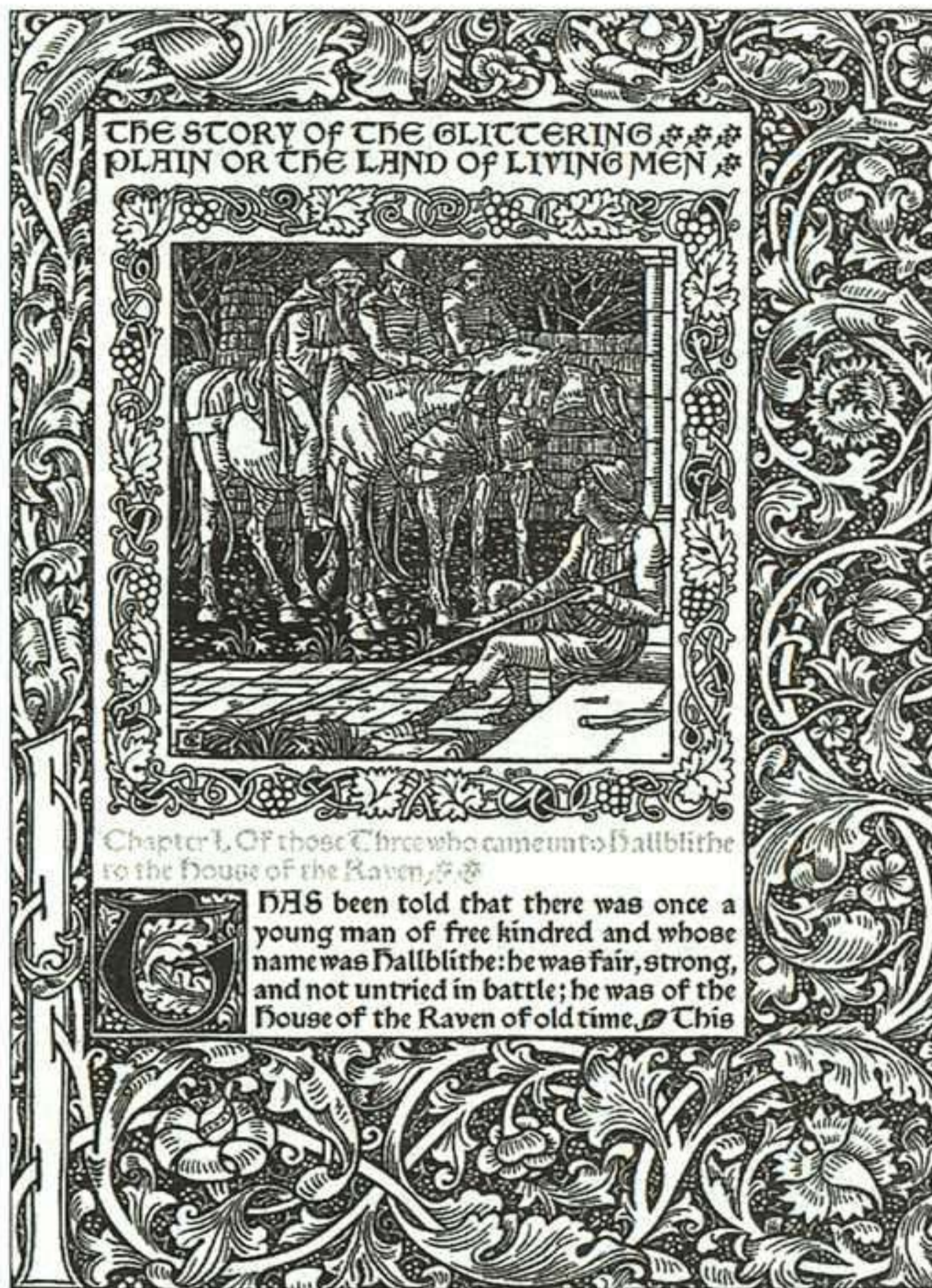


Ilustración de Walter Crane para *The Story of the Glittering Plain* (1854) de Williams Morris.

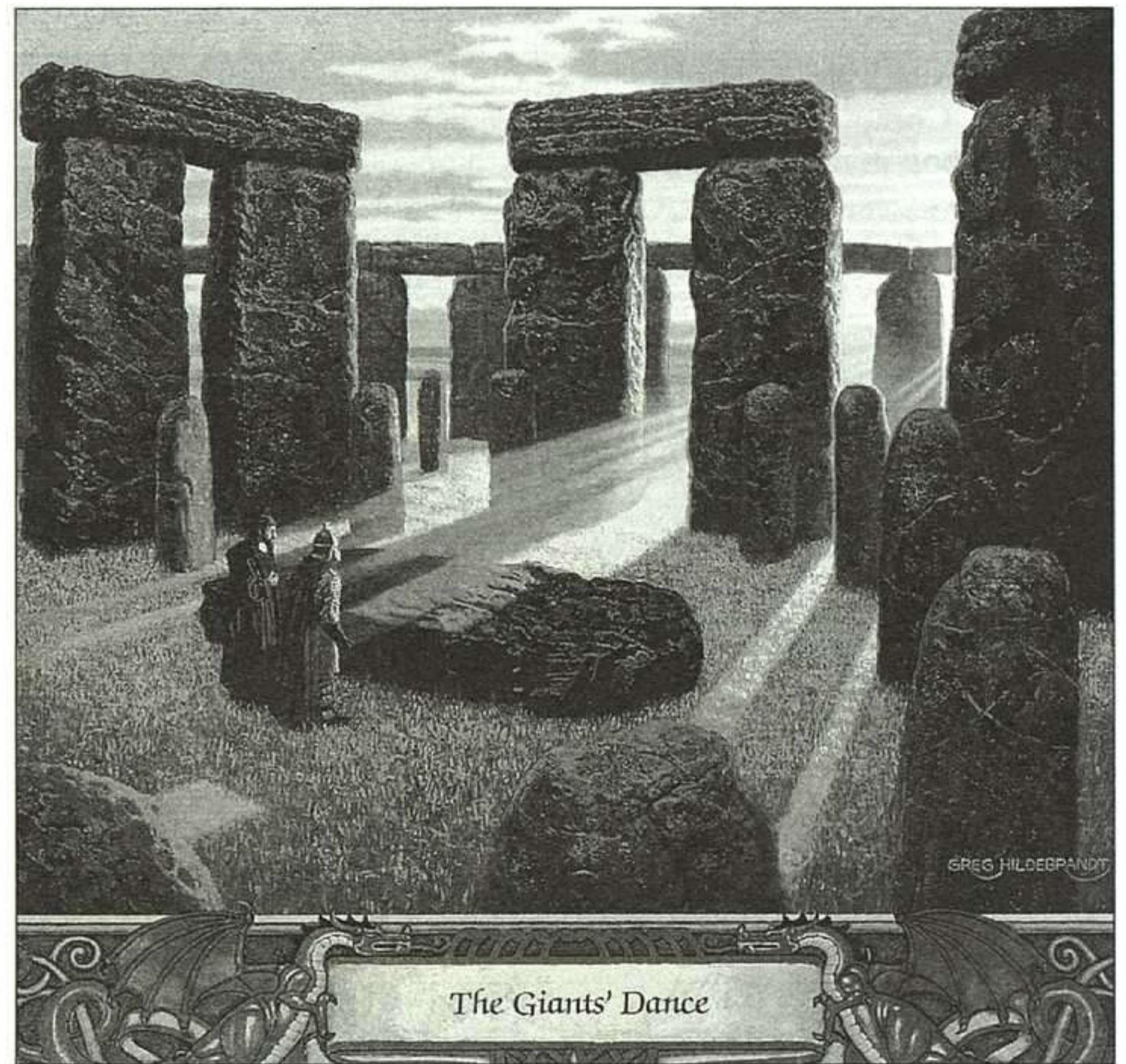


Ilustración de Greg Hildebrandt para el calendario *Mary Stewart's Merlin* (1984).

El presente estudio define la fantasía heroica como un género que hunde sus raíces en el pasado, apoyándose en conceptos derivados de la mitología y de la épica, en contraste con las historias de ciencia-ficción que extrapolan la realidad actual y hacen hincapié en sus características científicas y tecnológicas. Veremos cómo esta referencia al pasado no es sólo una vuelta a los orígenes del fenómeno literario sino, lo que es más importante, que define las características psicológicas de los forjadores del género, una evasión de la realidad actual, quizá una remodelación de la misma, reforzada por un culto a la individualidad reflejada en el resurgir del héroe. Si los primeros ejemplos de fantasía heroica en prosa son los libros de caballerías, proseguidos a finales del siglo XIX por William Morris, los modelos actuales se remiten, no sólo en la forma sino en el anhelo por los mundos que fueron, a Jack London, Henry Rider Haggard y Edgar Rice Burroughs, entre otros. De éstos a Robert E. Howard, que siente sus escritos más como un recuerdo de sus

propias vidas pasadas que como meras ficciones, en contraste, casi rebelión, con el mundo moderno, no hay más que un paso.

### Diferencias respecto a la ciencia-ficción

Aunque las historias de fantasía heroica pertenezcan al contexto de la literatura fantástica, será necesario concretar, antes que nada, cuál es el dominio literario en el que se desarrollan. Tanto si se considera el género de ciencia-ficción separado de la literatura fantástica como si se le supone uno de sus apartados, su diferencia con la fantasía heroica estriba en el hecho de que, aun trabajando ambos con materiales provenientes de la realidad, el primero extrapola hechos de la realidad actual a un ambiente futuro, mientras que el segundo remite este tipo de hechos a un momento pasado o paragonable con un intervalo histórico de nuestro pasado. Si en la ficción científica desarrollamos una historia a partir de

planteamientos actuales relacionados con la medicina, la biología, la política, la física, la sociología o la técnica, en la fantasía heroica nos vemos obligados a regresar a modelos arcaizantes por los que, así suponemos, pasó la historia de nuestro planeta. Si el discurso de la ciencia-ficción explora a partir de planteamientos actuales las posibles trayectorias de éstos, su evolución temporal, el de la fantasía heroica nos remite a sociedades de tipo tradicional. En ambos casos se trabaja con el mismo criterio de plausibilidad que, si en el primero se arroja con desarrollos científicos, procede, en el segundo, de una deformación o adaptación de conceptos históricos o mitológicos conocidos.

Por tanto, si en la ciencia ficción el punto de partida se halla en la sociedad tecnologizada que impera a partir de la segunda mitad del siglo XIX, en la fantasía heroica éste se encuentra justamente en lo opuesto: cualquier sociedad de nuestro pasado, occidental europea o no, dominada por ciencias o conocimientos de tipo empírico o filosófico-especulativo y,

por supuesto, totalmente destecnologizada. Como sabemos, en la hibridación de ambos géneros se encuentra la llamada *space opera* que, aun reconociendo la realidad de futuro del hecho científico y tecnológico, plantea un substrato con visos históricos apoyado en sociedades terrestres o extraterrestres, por lo general de tipo feudal o bajo un poder absoluto, frecuentemente tiránico, desarrolladas gracias a la ciencia y a la tecnología. Recordemos que si los héroes de la primitiva ciencia-ficción son inventores en su mayoría, como el protagonista de la *Aelita* (1922) de Alexei Tolstoi, los de la fantasía heroica se corresponden estrechamente con los modelos provenientes de una larga tradición literaria que hunde sus raíces en la mitología, la epopeya, las canciones de gesta y los libros de caballerías.

De todo lo expuesto se deduce un hecho evidente, que la ciencia-ficción o fantasía científica se degrada con el tiempo, pues lo que expone puede quedar invalidado después de escrito, bien por la irrealidad comprobable del hecho en sí (como, por ejemplo, las supuestas invasiones de seres extraterrestres acaecidas en una fecha futura ya apuntada por el escritor de ciencia-ficción, que el tiempo se encargará de desmentir), o porque la propia ciencia lo convierte en obsoleto, como sucede con buena parte de las novelas de Julio Verne. Sin embargo, la fantasía heroica (*anticuada* desde un principio, y el lector lo sabe) se mantiene constante a lo largo del tiempo.

## Características del género

Una vez definidas las diferencias fundamentales básicas que separan los respectivos contextos de la ciencia-ficción y de la fantasía heroica (de futuro, tecnológico y científico, el de la primera, con veleidades históricas de pasado, el de la segunda) veamos cómo el entorno de esta última define sus principales características. Por lo general, la sociedad aparece constituida en las tres clases propias de las sociedades tradicionales que se prolongaron en la sociedad medieval europea: la de los sacerdotes (*oratores*), la de los guerreros (*bellatores*) y la de los trabajadores (*laboratores*). También es posible que se dé una clasificación más fina,

más precisa, que convierta a los guerreros en caballeros, encontrándonos, por tanto, con una fantasía caballeresca. El poder que rige nuestras sociedades de ficción suele ser autocrático o teocrático, según que el gobernante recabe sus funciones para sí o se ampare en un orden sacerdotal que acaba dominándole. Si el poder no es absoluto se amparará a su vez en principados, feudos, tribus, auténticos detentadores del mismo, siempre que el grado de dispersión del poder no se concrete en la existencia de ciudades-estado como las del Próximo Oriente antiguo, de la Grecia clásica o del Renacimiento italiano. Esta descentralización de poderes permite la existencia de fronteras imprecisas y siempre cambiantes, permeables a la acción de bandas armadas o de individuos que guerrearán o contrabandearán entre ellas, ofreciendo sus servicios como mercenarios y que son el perfecto prototipo de lo que será el bárbaro, heredero de los guerreros a sueldo que, originarios de la periferia de la antigua Roma, mantendrán durante cerca de tres siglos la pujanza de sus legiones.

Como recurso, los autores de fantasía

heroica pueden emplear, dando una vuelta de tuerca, un desplazamiento en el tiempo de estas condiciones indicadas. Después de un cataclismo, en un futuro, estos autores pueden recrear un ambiente de fantasía heroica, como sucede en *Andrax*, el cómic de Jordi Bernet, en la serie *Shannara* de Terry Brooks o en las novelas de Sterling Lanier protagonizadas por el héroe Hiero (la primera fue *Hiero's Journey*, allá por 1973, aún inédita en España) de suerte que la temática de ciencia-ficción se enlaza con otra de fantasía heroica definida por el comportamiento y entorno de sus personajes.

## Antecedentes

En el ambiente que he dado en llamar de «épocas pasadas» surgirá la figura del héroe protagonista de las historias de fantasía heroica. Dos serán, por tanto, los modelos que influyen en la concepción de su perfil.

El primero de ellos procede del mundo antiguo, donde los héroes se hallan próximos a los dioses, y la religión y el sentido



TIM HILDEBRANDT, LA SERPIENTE DE URÓBOROS, EDAF, 1992.



Dominical de John Carter en Mars (23 de agosto de 1942) de Edgar R. Burroughs.

de lo divino, de lo numinoso, impregnan el horizonte histórico y narrativo. Las épicas griega (*Iliada*, *Odisea*), mesopotámica (*Poema de Gilgamesh*, *Enuma Elish*), india (*Mahabharata* y *Ramayana*) y germánico-nórdica (*Eddas*, aunque escritas en plena Edad Media, y más relacionadas con la mitología que con la épica, pues su elaboración remite a épocas más arcaicas) proporcionan una urdimbre de aventuras dominadas por una concepción aventurera que no es sino una manifestación en lo literario de un concepto religioso impersonal, que proviene de la creencia en la omnipotencia del destino. Obsérvese que, desde las correspondientes perspectivas de estas diferentes épocas, las obras citadas solamente podrían enclavarse dentro del género (y esto es una clasificación actual) de «aventuras», en absoluto fantásticas, pues les parecían muy plausibles a quienes las leían o, mejor, las escuchaban recitadas.

El segundo se da en la Edad Media,

que supone una cristalización de estos modelos bajo el crisol, en Occidente, de las tradiciones célticas, y, en Oriente, de la sincretización que supone la reelaboración de diferentes materiales épicos en el llamado *Libro de los Reyes* persa, por los alrededores del año 1.000. La Edad Media, en absoluto estanca o refractaria a las corrientes literarias del resto del mundo, reelabora todos los materiales de épocas anteriores sometidos en su forma al claro predominio de la prosa, pero bajo el barniz ideológico del cristianismo que, para endulzar los abusos de la segunda clase social, la de los guerreros, mudará ésta en la de los caballeros, reasumiendo para la investidura caballeresca rituales presentes en el mundo antiguo (los *maryannu*, guerreros de elite presentes en Asia Menor ya desde el segundo milenario a. C., y los fenianos, especie de milicia que tenía a su cargo la defensa de Irlanda en un entorno temporal cercano al del nacimiento del cristia-

nismo, debieron de tener algún tipo de iniciación, del mismo modo que sabemos que, en el Japón feudal, el código *bushido* de los samurais procedía de un sincretismo del budismo zen con el shintoísmo) hasta los últimos tiempos del mundo romano (el culto de Mitra, rival del cristianismo, tuvo numerosos adeptos en las legiones).

Tanto entre los atributos de estos guerreros como entre los de los caballeros errantes, descubrimos las características de los héroes modernos: fuerza física, fortaleza moral, valor a toda prueba, generosidad, altruismo, desprecio del riesgo, desapego por la vida tranquila y amor por la vida errante. Es típico tanto del historial del héroe de fantasía heroica como del caballero errante comenzar desde lo más bajo de la escala social e ir escalando los peldaños del poder hasta convertirse en rey. Así mismo, las historias caballerescas cederán a las historias de fantasía heroica una de sus caracte-



*The universe seemed to fold about him*

Ilustración de Frank C. Pope para *The Cream of the Jest* (1927) de James Branch Cabell.

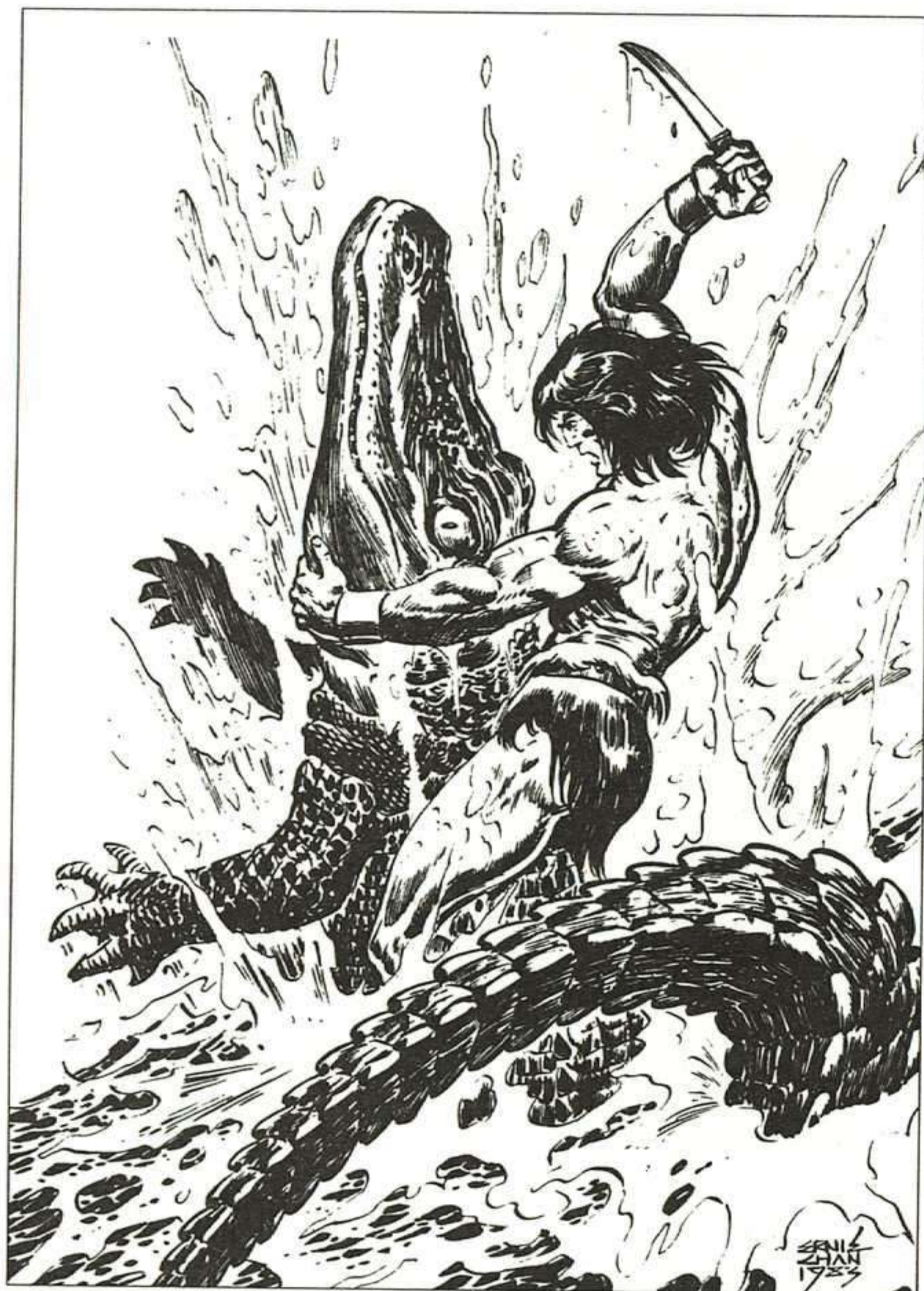


Ilustración de Ernie Chan para el cómic *La espada salvaje de Conan*, Planeta, 1982.

rísticas más notables: enorme dispersión e imprecisión geográficas, pues la geografía que las domina viene a ser una fusión de los antiguos conocimientos que proceden del mundo clásico y de los que se están descubriendo hasta el Renacimiento, de suerte que todo ello ofrece una amplia libertad a la fabulación (recuérdense las inexactitudes de los historiadores de la Antigüedad, como Heródoto o Plinio el Viejo).

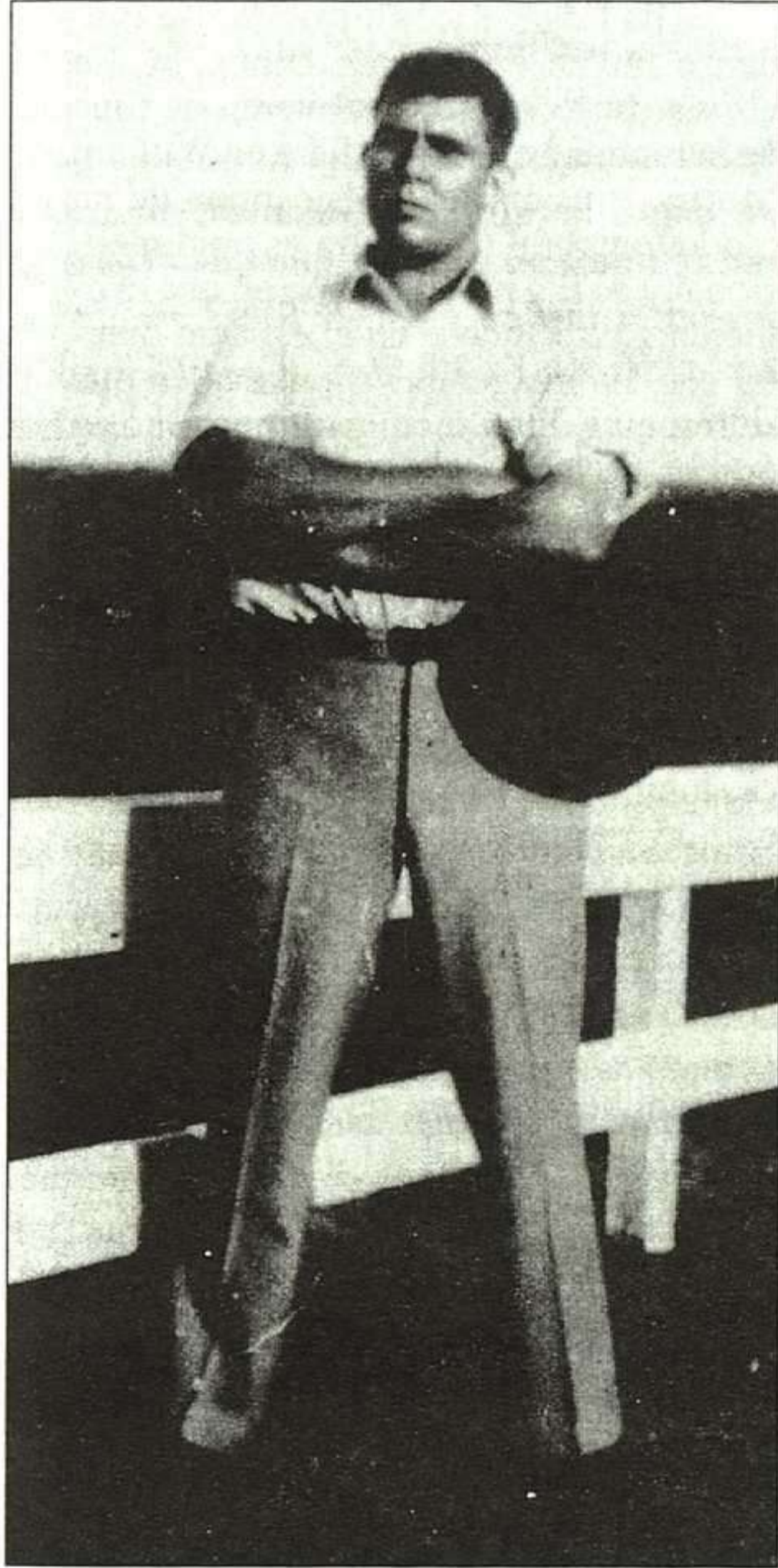
Este tipo de historias, las caballerescas, ya en pleno siglo XVI sufrirán los embates de los críticos de su tiempo, influidos por el aristotelismo escolástico, que niegan sus valores achacando que tanta fantasía sólo sirve para apartar a los lectores de sus obligaciones, que son un semillero de malos ejemplos, que es-

tán mal escritas o que su prosa carece del respaldo de los cánones poéticos de la Antigüedad, que sólo concedían valor a la épica y al drama, siendo permisivos con la poesía y excluyendo, por vulgar, el empleo de la prosa. Críticas que, curiosamente, han vuelto a ser adoptadas por los detractores contemporáneos de la fantasía heroica.

### Forjadores contemporáneos

Con el ocaso de la sociedad caballerescas, que ya había comenzado en el siglo XIII, y el ascenso de la burguesía, las historias caballerescas serían postergadas, quedando solamente en vigencia entre las clases aristocráticas, hasta su

resurgimiento en pleno siglo XIX por obra y gracia de dos británicos: Alfred Tennyson, que recrea la literatura artúrica en obras como *The Idylls of the King*, desarrollada de 1859 a 1886; y William Morris (1834-1896), antiguo militante de los primeros tiempos del socialismo y defensor, después, de la Edad Media como modelo nostálgico económico y social contra los excesos de la sociedad industrial, que emplearía en su abundante producción, tanto en prosa como en verso, un estilo poético y arcaizante, responsable, entre otros, de su posterior uso por autores como E. R. Eddison, creador de la magnífica y extensa novela *La serpiente Uróboros* (*The Worm Ouroboros*, 1922), quien, a su vez, influiría en J.R.R. Tolkien.



Robert E. Howard a los 26 años.



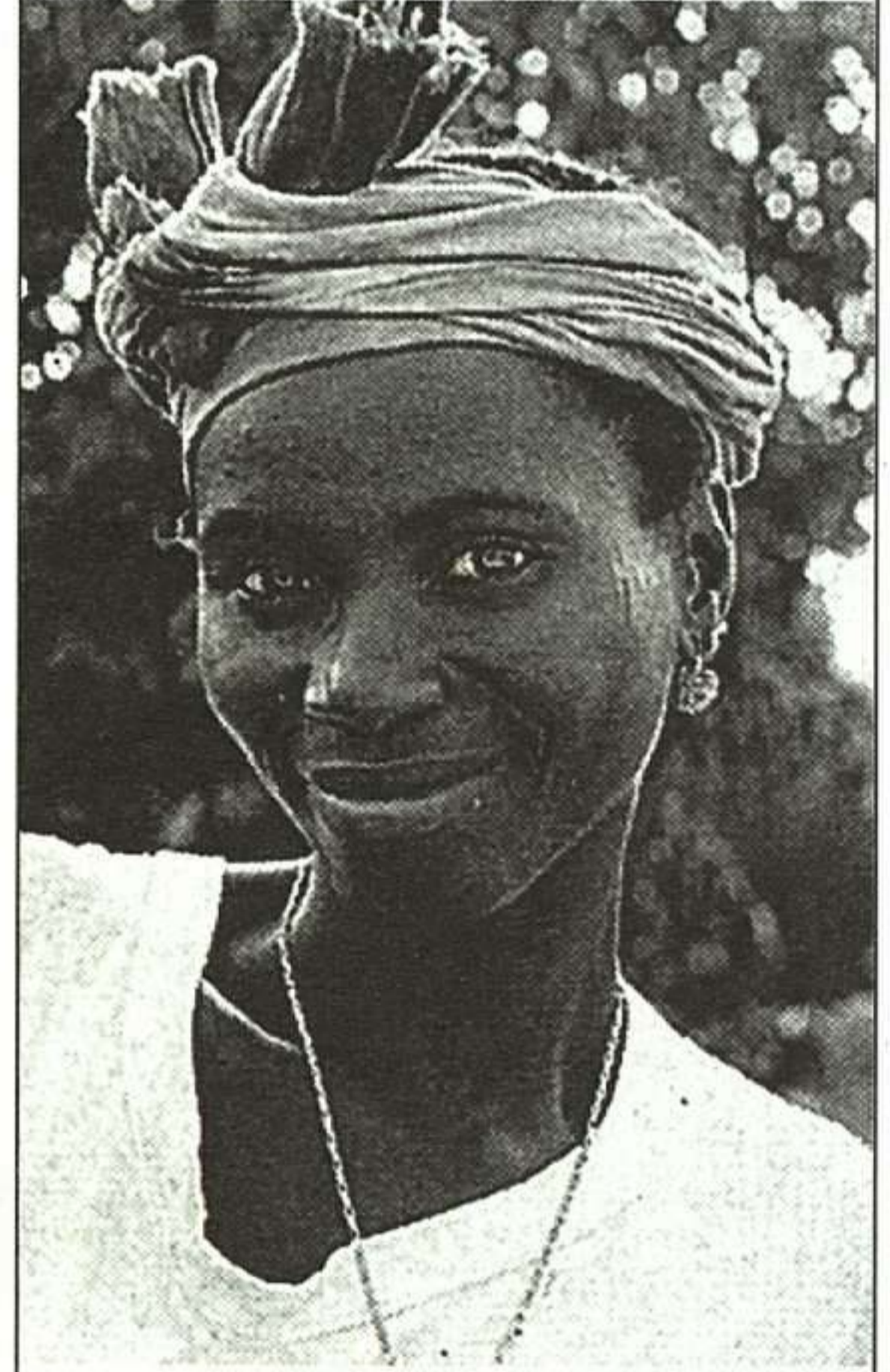
James Branch Cabell (arriba) y Henry Rider Haggard.

Hasta aquí, lo que denominamos fantasía heroica se ha enclavado básicamente en un contexto social medieval que, a finales del siglo XIX, se supone ya retrógrado. Pero con el advenimiento de Jack London (1876-1916) y de Henry Rider Haggard (1856-1925) recibirá, respectivamente, dos aportaciones que no abandonará jamás: el individualismo, aunque no insolidario, de sus personajes y el tratamiento propio de la «gran aventura», pero también, sobre todo con el último de los autores citados, la novedad que supone la inclusión a partir de entonces, como veremos, de una temática que será enorme fructífera hasta los años 40 del presente siglo: la de «razas perdidas», que se solapa en ocasiones con argumentos propios de la fantasía

heroica y de la ciencia-ficción, como la serie de Pellucidar (1914-1942) escrita por Edgar Rice Burroughs —que se desarrolla en el interior de una Tierra poblada por hombres y animales prehistóricos, y es visitada en uno de sus episodios, *Tarzán en el Centro de la Tierra* (*Tarzan at the Earth's Core*, 1930), por uno de sus héroes más conocidos—, o buena parte de las novelas de Abraham Merritt (1884-1943).

En efecto, es imposible explicar la idiosincracia psicológica de la posterior fantasía heroica sin el ejemplo de Jack London, que define una profundidad desconocida hasta entonces en la ficción fantástica de aventuras heroicas. Sus personajes, como él mismo, que predicaba una amalgama de marxismo y dar-

pacamat gràcies jarejef  
 merci terimah kasi  
 aarama tatenda bantiox  
 obrigado  
**Gracias**  
 Thank you jarejef  
 terimah kasi eskerrik asko  
 tatenda jaarama obrigado



... a todos los que hacen posible que el mundo cambie

**Gracias**  
 por colaborar con nosotros

**Manos Unidas**

**Comité Ejecutivo:**  
 Barquillo, 38-3º. 28004 Madrid.  
 Tel.: 308 20 20. Fax: 308 42 08

winismo social teñido de connotaciones nihilistas derivadas de Nietzsche, son anímicamente fuertes, indomables y se revuelven contra la sociedad en que les toca vivir. El protagonista de *Antes de Adán* (*Before Adam*, 1906) y sobre todo el Darrell Standing de *El vagabundo de las estrellas* (*Star Rover*, 1915), que recuerdan sus anteriores vidas, darían paso a los personajes de las obras finales de Henry Rider Haggard (ciclos de Ayesha y de Allan Quatermain) y a los de Robert E. Howard, tipificados éstos en los episodios de la temática designada por los norteamericanos como *racial me-*

*mory* (su traducción sería «memoria ancestral»), buena parte de ellos protagonizados por James Allison, el héroe de *El valle del gusano* (*The Valley of the Worm*, 1934). Por otra parte, el antes mencionado Allan Quatermain se topa en buena parte de sus viajes por África con razas perdidas, por lo general antiguas colonias de pueblos de la Antigüedad, como le sucederá al Tarzán de Edgar Rice Burroughs o al Solomon Kane de R.E.Howard.

Recapacitemos sobre el hecho de que nada tiene de extraño que Tarzán y John Carter, los dos personajes más impor-

tantes de Edgar Rice Burroughs, se evadan o huyan del mundo conocido. En ellos se aprecia ese sentimiento de fuga de la realidad que ya se diera en William Morris, evasión que se encamina de un modo temporal (la lectura es unidimensional y se rige por el tiempo en que evoluciona, poblándose en el espacio mental con las imágenes visionarias en que se resuelve dicha lectura) a momentos o épocas en que la humanidad (así lo debían de creer R.E.Howard y E. R. Burroughs) vivía una vida más plena, no cuestionada por los opresivos poderes fácticos de hoy día. Si Tarzán es el descendiente de un lord inglés que decide abandonar la civilización y vivir en África, John Carter es un ex capitán del Ejército de Virginia, un confederado derrotado por nordistas, arrebatado de un modo misterioso al planeta Marte, quizá por la propia divinidad de la guerra, como se apunta en la primera entrega de la serie, *Una princesa de Marte* (título original de su publicación en revista: *Under the Moons of Mars*, 1911). Detengámonos un momento y comparemos estos personajes con los ya apuntados: Darrel Standing, de Jack London, y Allan Quatermain, de H. Rider Haggard.

Darrel Standing, encerrado en una camisa de fuerza que le produce un estado de privación sensorial, viene a decirnos que la vida no tiene importancia, pues el hombre ya ha vivido y vivirá cien vidas antes de extinguirse. Las dos últimas aventuras, cronológicamente hablando, de Allan Quatermain, *El antiguo Allan* (*The Ancient Allan*, 1920) y *Allan y los dioses del hielo* (*Allan and the Ice-Gods*, 1927), que también son las últimas escritas por su autor, resumen, respectivamente, dos aspectos de sus anteriores vidas: por el tiempo de la dominación asiria en Egipto y en una sociedad de cazadores-recolectores del Paleolítico final, vidas que el explorador Quatermain recuerda gracias al trance en que le sumen los vapores de la misteriosa hierba *taduki*.

## Los héroes de Robert E. Howard

En referencia al sentimiento de evasión de una realidad que se siente como incómoda, decía Tolkien en el ensayo

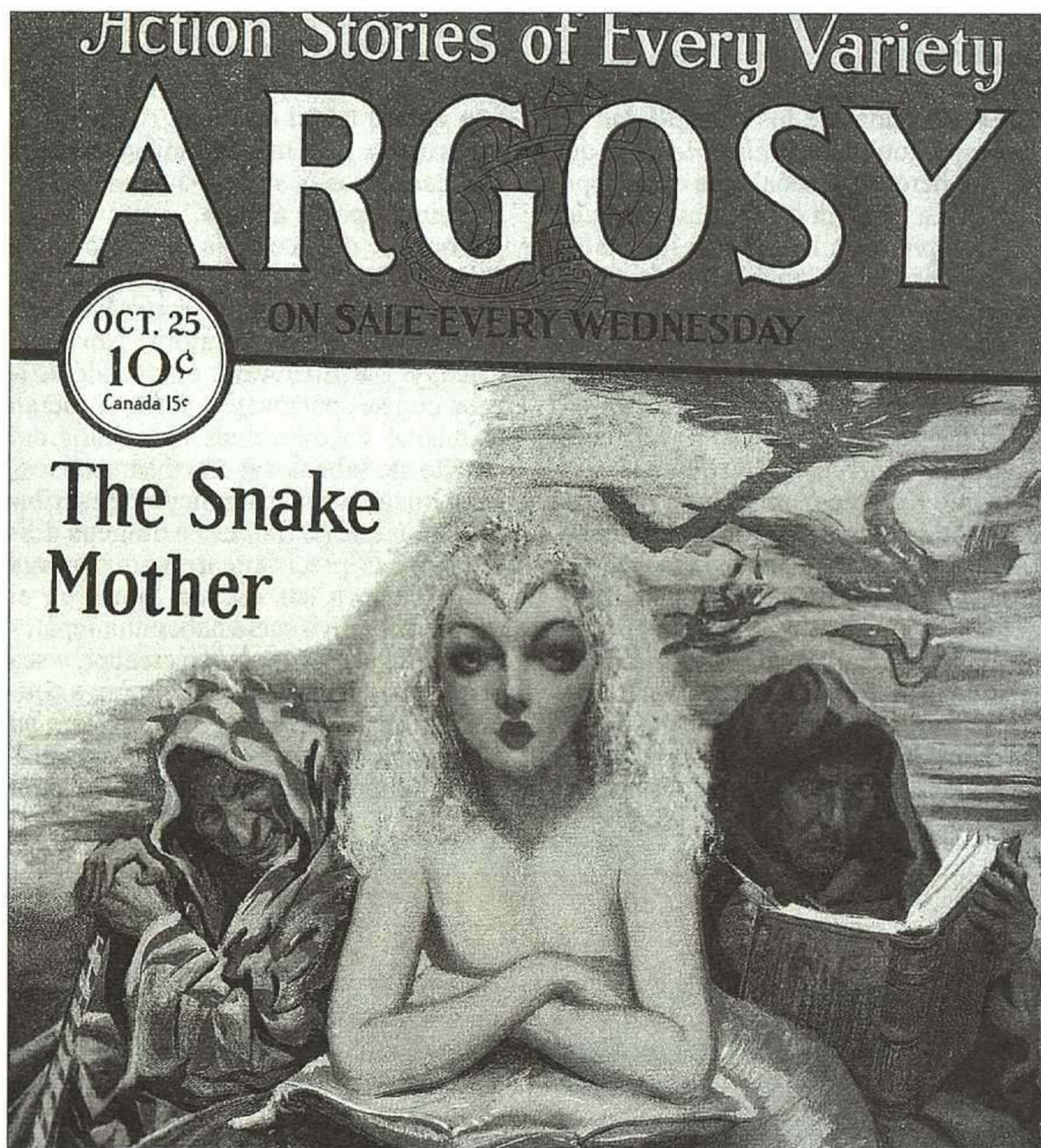


Ilustración de George Barr para *Red Nails* (Clavos Rojos) de Robert E. Howard.

«Sobre los cuentos de hadas», que estudia la creación de mundos imaginarios («On Fairy-Stories», 1939), ampliado más tarde para ser incorporado al volumen *Árbol y hoja* (*Tree and Leaf*, 1964), y lo cito casi textualmente, «que nadie confundiera la fuga del prisionero (el lector que se siente prisionero de la realidad agobiante) con la huida del desertor (el que se desentiende de la realidad)». Para él, por tanto, el evadirse de la realidad, que a él pudo parecerle aburrida, opresiva y tiránica, no es algo censurable, no es una fuga, una deserción de los deberes cotidianos, sino necesario.

Llegados a este punto habría que recordar la excelente novela del norteamericano (y, curiosamente, «sureño», como recalcan Clute y Grant en su reciente *The Encyclopedia of Fantasy*, 1997) James Branch Cabell (1879-1958), *The Cream of the Jest: A Comedy of Evasion* (1917), que se desarrolla a dos niveles: el de la realidad, representado por el escritor Felix Kennaston, a quien puede identificarse con el propio Cabell, y el de la fantasía onírica, donde aquél se convierte en Horvendile, un personaje ambiguo enamorado de Etarre, una dama evanescente que siempre encuentra de manera puntual e imprevista en diferentes momentos del pasado y que, finalmente, parece ser Kathleen, la propia esposa del autor.

Pues bien, este sentimiento de evasión, que es uno de los principales motores de la creación en el campo de la literatura fantástica se refuerza, en el caso de R.E.Howard, con la componente añadida de algo que se parece a la rebelión. Recordemos que la mayor parte de sus personajes de ficción, los que más célebre le hicieron tras su muerte —aunque poco le dieron a ganar en vida, dominada ésta por los vaivenes económicos que siguieron a la caída en 1929 de la Bolsa de Wall Street—, viven o vivieron en épocas antiguas (Kull, James Allison, Conan, Bran Mak Morn, Turlogh O'Brien, Solomon Kane), excepción hecha de Esaú Cairn, que se proyecta como John Carter al planeta Almuric en la novela del mismo nombre. Como los antiguos caballeros errantes, los orígenes de estos héroes son oscuros: Kull es un atlante que huye de su patria y llega a ser soberano de la potente Valusia; Conan, después de ladrón que,



Portada de la revista Argosy (25 octubre de 1930), donde apareció la primera entrega de *The Snake Mother*, una de las novelas más famosas de Abraham Merritt.

suponemos, sólo roba a los ricos, es soldado de fortuna, pirata, soldado y rey de Aquilonia; Turlogh O'Brien es expulsado de su clan y vagabundea piráticamente; de Solomon Kane solamente conocemos su empeño en vengar los agravios hechos a los débiles y en hacer justicia.

Gobernados por un código propio de honor, se caracterizan por la sobriedad, la poca complacencia en placeres frívolos (dicho sea de paso, el Conan literario es menos procaz que el Conan adaptado a los cómics), como Kull, soberanamente aburrido en su trono de Valusia, y el desprecio por las formas de vida modernas, que han apagado la llama de la aventura. Todos ellos salvan al mundo de seres

sobrenaturales que buscan imponer su imperio. Valgan unos pocos ejemplos: en la novela *Conan el Conquistador* (su título original fue *The Hour of the Dragon*, 1935-1936), Conan deshace la conjura de Xaltotun, impidiendo que el mundo regrese a la época de la antigua Acheron, de la que aquél había sido su rey-brujo; Kull se halla siempre en guardia contra las conjuras de los prehumanos hombres-serpiente; en el relato fragmentario «The Shadow of the Hun» todo indica que Turlogh O'Brien deberá acabar con un descendiente de Gengis Khan que ansía conquistar el orbe conocido.

Pero no se trata aquí de una genialidad de R.E.Howard, o de una expresión lite-



raria de lo que alguien podría llamar «tendencias paranoides», sino de una concesión a cierto tipo de revistas *pulp* norteamericanas de los años 30, las del género denominado *weird menace*, que crearon héroes tan señalados como Operator 5, La Sombra o Doc Savage, quienes siempre terminaban con los malignos planes de los malvados de turno, planes que no se circunscribían a ámbitos locales sino que poseían repercusiones mundiales. Pues bien, quizá el ejemplo más relevante en el caso de R.E.Howard sea el que se concreta en su novela corta *Rostro de calavera* (*Skull-Face*, 1929), en la que Kathulos, un antiguo mago de la Atlántida, desea conquistar el mundo.

R.E.Howard, al igual que la mayor parte de los autores *pulp*, que siguen, posiblemente sin ser conscientes de ello, las normas que regulan la *descriptio* de un personaje, se complace en dotar a sus héroes de rasgos anímicos y características constantes; dichos personajes son tan ágiles como una pantera, sus múscu-

los son como resortes de acero, y sus ojos, por lo general azules, se asemejan a dos fuegos que ardieran al otro lado de una gruesa pared de hielo. Además, no soportan la más mínima injusticia para sí o para otros, y suelen lavar en sangre cualquier tipo de afrenta.

Como se deduce de la lectura de *One Who Walked Alone* (1986), especie de biografía novelada que recoge los años de amistad entre su autora, Novalyne Price, y... R.E.Howard, éste se identificaba con sus personajes, como si fueran él mismo en diferentes momentos del pasado, no sabemos si efectivamente reales o imaginarios. Este modo de escribir del autor, que no titubea en ninguna descripción, es, precisamente, lo que otorga gran fuerza a sus escritos, pues en el proceso creativo suele haber una separación entre el escritor como creador, o sea el que imagina las historias que va a contar, y el escritor como técnico, que ya pone en marcha esas historias y se imagina el mejor modo posible en que pue-

de describirlas. Esta separación, por lo general, suele ser percibida por el lector, que descubre las técnicas y recursos del escritor. Sin embargo, en el caso de R.E. Howard es como si tal separación no existiera, como si el proceso creador se transformase íntegramente en escritura, sin sufrir los filtros y convenciones del escritor que actúa tras él. Esto explica que las historias de R.E.Howard tengan más el carácter de crónicas, como si él no las inventase, como si hubiera estado presente mientras tenían lugar. Por eso nos gustan.

Curiosamente, esta biografía, *One Who Walked Alone*, se ha convertido en una reciente película, *The Whole Wide World* (1996), dirigida por Don Ireland y distribuida por Sony, donde el actor Vincent D'Onofrio da vida al propio R.E. Howard. Esperemos no tardar mucho en verla. ■

\* **Javier M. Lalanda** es doctor en Filología Hispánica y especialista en literatura fantástica y cabaleresca.

## Bibliografía

Brooks, Terry, *La espada de Shannara*, Barcelona: Acervo, 1982 (Grupo Ceac/Timun Mas está reeditando actualmente los diversos volúmenes del ciclo de Shannara).

Burroughs, Edgar Rice, *Una princesa de Marte*, Barcelona: Laertes, 1987.

—*Tarzán en el centro de la Tierra*, Barcelona: Juventud, 1994.

Eddison, Eric Rücker, *La serpiente Uróboros*, Madrid: Edaf, 1992.

*Enuma Elish* (*Poema babilónico de la Creación*), Madrid: Editora Nacional, 1981 (edición de F. Lara Peinado y M. García Cordero). Reeditado recientemente por editorial Trotta.

Firdusi, *Shah Name* (*Libro de los Reyes*). Pueden consultarse dos selecciones: *The Epic of the Kings. Shah-Name, The National Epic of Persia*, Londres: Routledge & Kegan Paul, 1985 (ed. de R. Lévy); y *Il Libro dei Re*, Milán: Mondadori,

1989 (ed. de Gabriella Agrati y M<sup>a</sup> Letizia Magini).

*Gilgamesh, Poema de*, Madrid: Tecnos, 1988 (edición de F. Lara Peinado).

Goodstone, Tony, *The Pulps*, Nueva York: Chelsea House, 1970.

Haggard, Henry Rider, *Allan Quatermain*, Madrid: Anaya, 1992.

—*El antiguo Allan*, Buenos Aires: Acme, 1952.

—*Allan y los dioses del hielo*, Barcelona: Obelisco, 1987.

Howard, Robert Ervin, *Almuric*, Madrid: Miraguano, 1987.

—*El valle del gusano*, Barcelona: Martínez Roca, 1986.

—*Rostro de calavera*, Barcelona: Martínez Roca, 1987.

—*Las aventuras de Solomon Kane*, Madrid: Anaya, 1994.

—*Conan el Conquistador*, Barcelona: Martínez Roca, 1996.

Hutchison, Don, *The Great Pulp Heroes*, Nueva York: Mosaic Press, 1996.

London, Jack, *Antes de Adán*, Barcelona: Ediciones 29, 1977.

—*El vagabundo de las estrellas*, Barcelona: Ediciones 29, 1975.

*Mahabharata*, París: Flammarion, 1988 (edición y selección de M. Birdeau y J.-M. Peterfalvi).

Morris, William, *El bosque más allá del mundo*, Madrid: Miraguano, 1987.

Price Ellis, Novalyne, *One Who Walked Alone*, West Kingston (Rhode Island): Donald. M. Grant, 1986.

*Ramayana*, Madrid: Bergua, 1970.

Snorri Sturluson, *Textos mitológicos de las Eddas*, Madrid: Editora Nacional, 1982 (edición de Enrique Bernárdez). Reeditado parcialmente por Miraguano.

Tolkien, John Ronald Reuel, *Árbol y hoja*, Barcelona: Minotauro, 1994.

Tolstoi, Alexei, *Aelita, or the Declin of Mars* (traducción inglesa de la versión original rusa de Leland Fetzer), Michigan: Ardis, Ann Arbor, 1985.