

- Una de las mejores historias del ciclo de Conan
- Una de las mejores historias de REH

La torre del elefante

de Robert E. Howard

Análisis de una historia de Conan por Nemediano

<https://nemediano.github.io/canalREH/conan/la-torre-del-elefante>

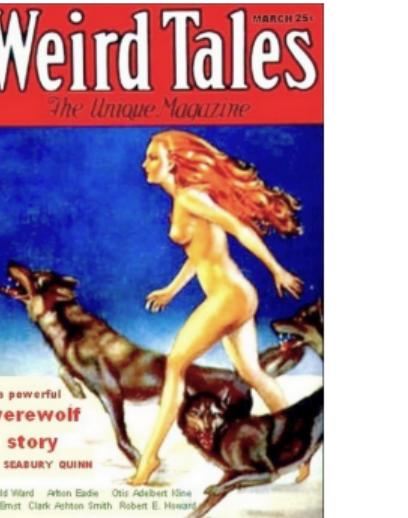
La torre del elefante



Mark Schultz

- Una historia corta de Robert E. Howard
- Una de sus mejores historias
- Espada y hechicería pura

Publicación



- Publicada por primera vez en Weird Tales
- Alrededor de unas 20 páginas
 - 9800 palabras en Ingles
 - 10600 palabras en Español
 - Lectura en 40-50 minutos
- Una historia de su personaje mas famoso: Conan el bárbaro
- Muchas veces publicada en Español y en el idioma original

Marzo de 1933

Publicación



By ROBERT E. HOWARD

Jayem Wilcox

- Esta ilustración acompaña a la primera edición de la historia
- La primera ilustración del relato

La torre del elefante forma parte del ciclo de Conan, que consta de 18 a 25 historias de REH, dependiendo de cómo queramos contarlas. Si solo se cuentan historias publicadas en la vida de REH, son 18 (o 17 dependiendo de si se cuenta o no "La hija del gigante helado").

Si se añaden las historias que fueron rechazadas por los editores durante la vida de REH, y luego publicadas después de su muerte; así como fragmentos que el autor dejó inconclusos y que fueron –muchos años después– terminados y publicados por otros autores, ahí la cuenta sube a 25.



Orden de publicación del ciclo de Conan

Orden	Titulo	Fecha
1	El Fénix en la espada	December 1932
2	La ciudadela escarlata	January 1, 1933
3	La torre del elefante	March 1933
4	Coloso negro	June 1933
5	Xuthal del crepusculo	September 1933
6	El estanque del negro	October 1933
7	Villanos en la casa	January 1934
8	La hija del gigante helado	March 1934
9	Sombras de hierro a la luz de la luna	April 1934
10	Reina de la costa negra	May 1934
11	El diablo de hierro	August 1934
12	La gente del círculo negro	November 1934
13	Nacerá una bruja	December 1934
14	Los sirvientes de Bit-Yakin	March 1935
15	Más allá del río negro	June 1935
16	Los antropófagos de Zamboula	November 1935
17	La hora del dragón	April 1936
18	Clavos rojos	October 1936
19	El dios en el cuenco	September 1952
20	El negro desconocido	Feb. 1953
21	Tambores de Tombalku	1966
22	La sala de los muertos	February 1967
23	El valle de las mujeres perdidas	March 1967
24	La mano de Nergal	January 1967
25	El hocico en la oscuridad	January 1969

Ha habido varios intentos de establecer una cronología de la vida ficticia de Conan. De estos intentos el más famoso es el de Miller/Clark/de Camp, porque contó con la bendición de REH en su versión más temprana.

Aunque hay por lo menos otros cuatro intentos importantes, que ya incluyen los trabajos de los otros autores escritos muchos años después de la muerte de REH.

Casi todas las cronologías coinciden en que este debería ser el segundo *relato* de Conan, (de los escritos por REH), en el orden de la vida del personaje. Es decir, donde nos encontramos con un Conan muy joven. Aunque en el relato su edad no se menciona, de acuerdo a las cronologías Conan debería haber tenido cerca de 17 años.

De las otras obras originales de REH anteriores en la cronología dos no son cuentos. El ensayo La era Hiboria y el poema Cimeria. Finalmente a la única historia que la antecede: La hija del gigante helado a veces se le disputa su status de historia de Conan.

Cronología ficticia del personaje

Orden de escritura	Cronologías					
	Dale Ripke	Joe Marek	L. Sprague de Camp	Robert Jordan	William Galen Gray	
La torre del elefante	4	3	4	4	4	9

Espacio en la edad Hiboria



La ciudad de Arenjun en la provincia de Zamora. La “ciudad de los ladrones”

- ① Adaptaciones
- ② Resumen
- ③ Personajes
- ④ Citas interesantes
- ⑤ Tropes literarios
- ⑥ Influencias

Conan the barbarian



- Número 4 en la serie
- 21 páginas
- Créditos:
 - Dibujante: Barry Windsor Smith
 - Entintador: Silvio "Sal" Buscema
 - Escritor: Roy Thomas
 - Letrista: Sam Rosen
 - Editor: Stan Lee

26 de Enero de 1971

The savage sword of Conan



- Número 24 en la serie
- 65 páginas del ejemplar
- 40 de la historia
- Créditos:

Artista: John Buscema

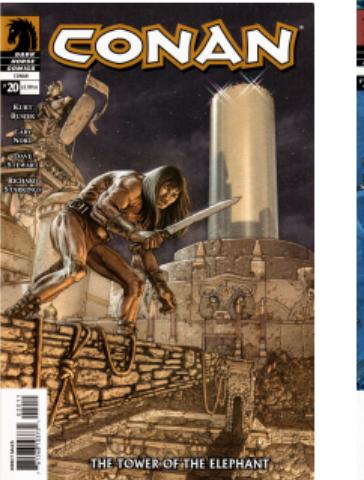
Artista: Alfredo Alcalá

Escritor: Roy Thomas

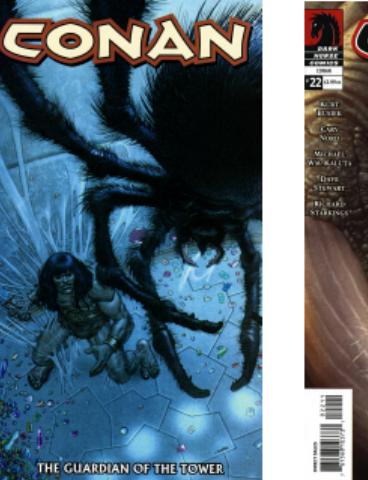
Portada: Earl Norem

6 de Septiembre de 1977

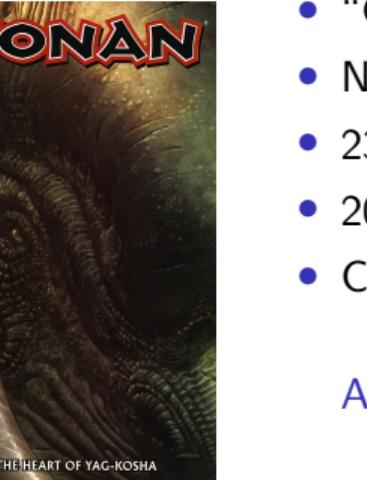
Conan



Septiembre



Octubre



Noviembre

- “Conan de Dark Horse”
- Números 20, 21 y 22 en la serie
- 23, 25 y 26 pp. en cada ejemplar
- 20, 22 y 23 de la historia
- Créditos:

[Artista:](#) Cary Nord

[Artista\(6pp\):](#) Michael Kaluta

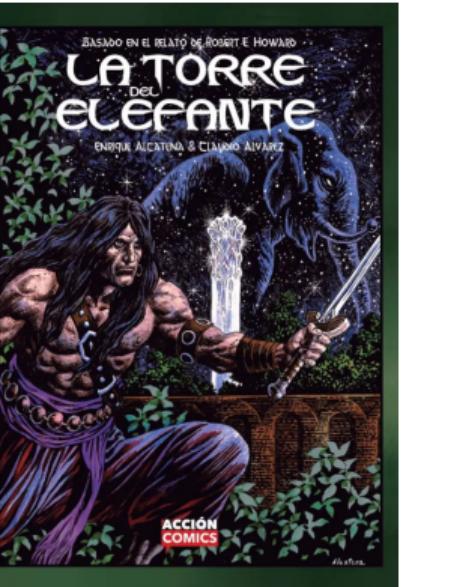
[Escritor:](#) Kurt Busiek

[Colorista:](#) Dave Stewart

[Portada:](#) José Ladrönn

[Letrista:](#) Richard Starkings

Acción comics: La torre del elefante



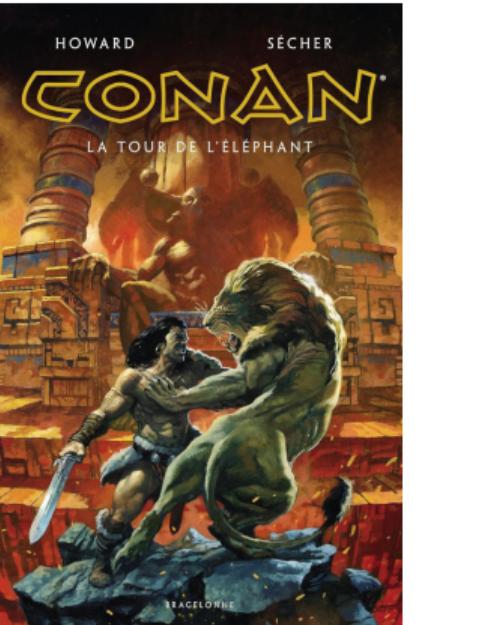
- Tomo único
- Comic editado en Chile
- 76 páginas en Blanco y Negro
- Créditos:

Artista: Enrique Alcatena

Escritor: Claudio Álvarez

Marzo 2025

Conan illustré: La Tour de l'Eléphant



- No es una adaptación, es una edición ilustrada.
- Edición original en francés
- 56 páginas
- Créditos:

[Artista:](#) Valentin Sécher

Octubre 2022

① Adaptaciones

② Resumen

③ Personajes

④ Citas interesantes

⑤ Tropes literarios

⑥ Influencias

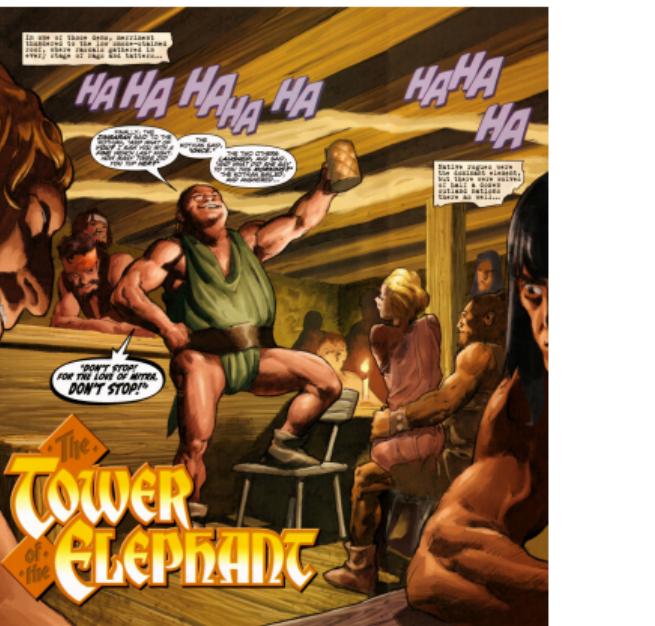


El Maul



Una taberna

Todo el relato ocurre en una noche en la ciudad de Arenjunn, en la provincia de Zamora. La historia comienza en una taberna del barrio del Maul. La taberna está repleta de forajidos, ladrones, mercenarios, prostitutas y aventureros.



El Kothio



Conan entra en escena

Uno de ellos, está contando sus planes acerca de un crimen que planea cometer. Mientras está narrando menciona la joya conocida como "el corazón del elefante" que está en posesión del temido hechicero Yara, en su torre. Otro de los asistentes es Conan un bárbaro del norte; que en ese momento es muy joven –apenas ha dejado de ser un adolescente–.



Una pelea



La torre

El bárbaro decide interrumpir la narración para preguntar con curiosidad acerca de la joya. Debido a la interrupción, empieza una discusión que termina en una pelea. En medio de la confusión y después de matar a su oponente Conan escapa y decide encaminarse a “la torre del elefante” para tratar de robar la joya.



El muro exterior



Tauros de Nemedia

Al llegar al edificio, se da cuenta de que los jardines inferiores de la torre están rodeados por un muro. A falta de cualquier tipo de plan previo, Conan decide trepar el muro y matar al guardia que alcanza a oír del otro lado. Sin embargo, al librar la barda y explorar dentro de los jardines, encuentra el cadáver del guardia y se da cuenta de que hay otra persona.

Sorprendentemente, en vez de atacarse mutuamente ambos hombres deciden hablar. Conan se entera que su interlocutor es el famoso Tauros de Nemedia, conocido como "el príncipe de los ladrones". Y dado que ambos tienen el mismo objetivo y que Tauros se sorprende del arrojo de Conan proponen unir esfuerzos y compartir la aventura con el propósito de repartir el botín.



Los guardianes del jardín



Escalada

Tauros advierte que en el jardín no hay guardias humanos, si no una jauría de leones. Pero también muestra estar preparado y con un artificio (gas envenenado) logran matar a los guardianes. Al llegar al borde de la torre, deciden escalar por la pared exterior, dado que Tauros trae consigo una cuerda para tal propósito.



Una puerta sin cerrojo

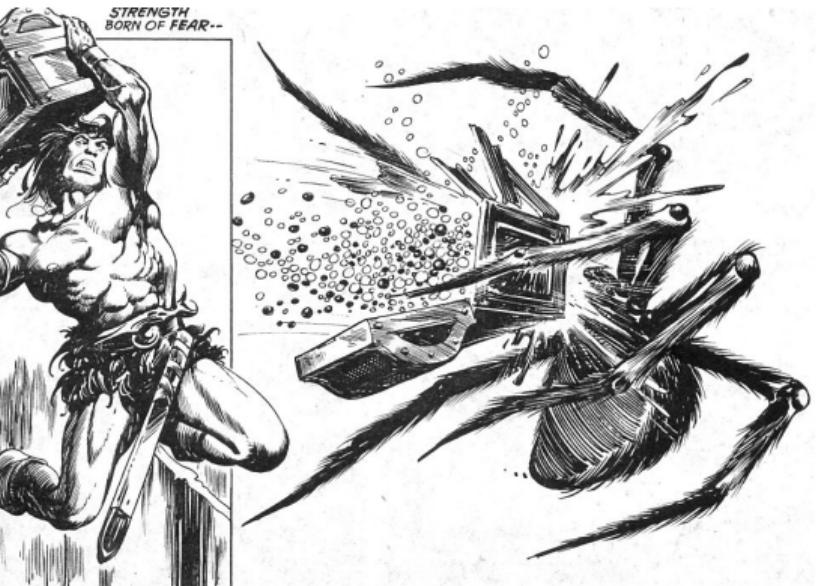


El fin de Tauros

Cuando alcanzan la azotea de la torre, se dan cuenta de que hay una puerta al interior que no está asegurada. Tauros es el primero en entrar e instantes después sale por la misma puerta mortalmente herido y segundos después esta muerto.

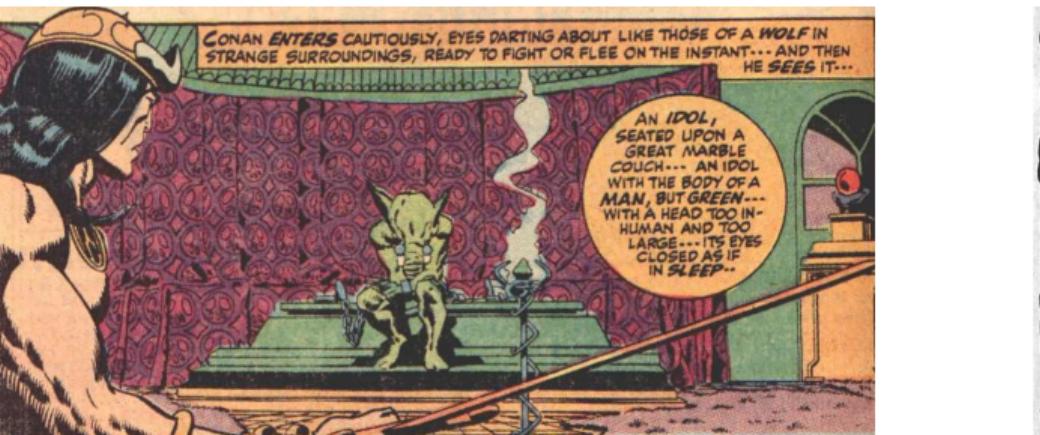


El guardián de la torre



Una muerte fortuita

Conan decide terminar la aventura él solo, y al entrar por la puerta se ve obligado a confrontar al asesino de Tauros: una araña gigante. Después de un intenso combate, Conan logra aplastar a la araña lanzandole un cofre y decide continuar su descenso por la torre.



El cautivo



Era venerado como un dios

Conan llega a una cámara, en la que encuentra –lo que primero cree es– un ídolo con cuerpo de hombre pero cabeza de elefante, pero después se da cuenta que es un ser viviente. Al examinar más de cerca, se da cuenta de que el ser es un prisionero que ha sido torturado. Cuando la presencia de Conan despierta al ser, éste le dice que su nombre es Yag-Khosa, y decide contarle su historia.

Yag-Khosa, es un ser de otro planeta que llegó a la tierra hace eones, junto con otros miembros de su especie. Su raza posee conocimientos en las artes místicas y en las ciencias que superan por mucho a los de los humanos. Al llegar a la tierra los seres elefantes, perdieron su capacidad de viajar entre los planetas y quedan atrapados en la tierra primitiva. Cuando los humanos emergen en la tierra como la especie dominante, los seres elefantes se retiran a la selva de Kithai donde son adorados como dioses por los nativos. Los seres van muriendo poco a poco hasta que Yag-Khosa, es el único sobreviviente de su raza.

En ese momento es cuando conoce a Yara un hombre que desea aprender de él los conocimientos místicos. Yag-Khosa pasa años enseñando a Yara acerca de su magia. Pero Yara, lleno de ambición; logra capturar y esclavizar a Yag-Khosa por medio de la traición. Yag-Khosa describe como en los siglos que ha pasado en esclavitud, Yara lo ha obligado a cometer actos terribles por medio de tortura.



Una muerte piadosa



El corazón y la sangre

Después de terminar su narración, Yag-Khosa le pide a Conan que se apiade de él, lo mate y que siga unas instrucciones precisas que provocarán su venganza en contra de Yara. Yag-Khosa, le promete a Conan que si sigue sus instrucciones, él le dará a Conan una forma de salir a salvo de la torre. Conan, accede, y tal como lo instruyó Yag-Khosa, entierra su espada en el pecho de la criatura, extrae su corazón y lo exprime vertiendo la sangre en una joya (que entonces comprende es "El corazón del elefante").



Una promesa



La venganza de Yag-Kosha

Luego toma la joya y sale de la habitación.

Se dirige a un recinto inferior donde Yara, se encuentra meditando. Cuando Conan entra a la habitación, Yara despierta y Conan –siguiendo las instrucciones–, le dice que este es un regalo de parte de Yag-Kosha y pone la joya enfrente de Yara.



El fin de Yaga



La torre se derrumba

Una especie de hechizo entra en efecto y Yara, se ve atraído hacia la joya mientras poco a poco va encogiéndose hasta que es un ser de unos cuantos centímetros que es absorbido por la joya. Dentro de la joya el ser diminuto que ahora es Yara, es perseguido por una versión de Yag-Khosa que entendemos esta cumpliendo su venganza.

Después de que la venganza ha sido ejecutada, la torre empieza a derrumbarse y Conan logra salir sin encontrar ninguna resistencia. Al parecer el resto de los guardianes han sido inhabilitados por la promesa de Yag-Khosa.

Finalmente, Conan logra salir de la torre y se pregunta si todo lo que pasó ha sido un sueño. Pero al mirar hacia atrás observa el edificio, e instantes después éste se derrumba ante sus ojos.

- ① Adaptaciones
- ② Resumen
- ③ Personajes
- ④ Citas interesantes
- ⑤ Tropes literarios
- ⑥ Influencias

Conan

- Un joven bárbaro del norte
- Intrépido, impulsivo y desconfiado
- Poco acostumbrado a la civilización
- Primitivo, fuerte y rebelde



Tauros

- Un ladrón de renombre
- Experimentado y arrogante
- Su apariencia engaña
- Astuto, preparado y lleno de recursos



Yag-kosha

- Ser poderoso de otro planeta, que ha sido esclavizado
- Viejo, sabio y derrotado
- Espera el momento de su venganza
- Busca la redención
- Referencia a el dios Hindu Ganesha
- Se autodenomina: Yogah de Yag, o Yog



Yara

- Hechicero poderoso y malvado
- Cruel, traicionero y ambicioso
- Arrogante, no teme perder su poder



Kothio anónimo

- Un criminal de poca monta
- Alardea de proezas por llevar a cabo
- Descortés y confiado



La torre del elefante

- Edificio-fortaleza que domina la ciudad
- Edificado por medio de magia



Araña gigante

- Guardián del piso superior de la torre
- Astuto, pese a ser una bestia



Los leones

- Guardianes del jardín interior
 - Simbolizan la fuerza primitiva
 - Algunas cualidades sobrenaturales
 - Sucumben ante el polvo mortal
 - Uno de ellos casi logra su venganza



- ① Adaptaciones
- ② Resumen
- ③ Personajes
- ④ Citas interesantes
- ⑤ Tropes literarios
- ⑥ Influencias

Conan reflexiona sobre religión

Había estado muchas horas en cuclillas en los patios de los filósofos, escuchando los razonamientos y discusiones de teólogos y maestros, y se había ido de allí confuso y perplejo y con una sola idea clara: que estaban todos locos.

Hombres civilizados discutiendo

Los hombres文明ados son menos amables que los salvajes porque saben que pueden ser descorteses sin correr el riesgo de que les partan la cabeza; por regla general.

La culpabilidad de una raza sobre sus hombros

Y súbitamente todo el miedo y el asco se convirtieron en una profunda compasión. Conan no sabía quién era ese monstruo, pero era tan evidente su terrible y patético sufrimiento, que sin saber por qué, le embargó una abrumadora tristeza. Sintió que estaba presenciando una tragedia cósmica y sintió vergüenza, como si la culpa de toda una raza hubiera caído sobre él.

- ① Adaptaciones
- ② Resumen
- ③ Personajes
- ④ Citas interesantes
- ⑤ Tropes literarios
- ⑥ Influencias

Espada y hechicería

- Temporalidad: una sola noche
- Aventura circunstancial
- No genera un cambio
- La espada: la justicia; la hechicería: el mal



Abe Papakhian

Conan el ladrón, el antihéroe

- Busca su beneficio personal
- Es el instrumento de la justicia, solo por que lo arrojan las circunstancias
- Se adhiere a su propio código de ética: simple y primitivo



CLOSING THE
DOOR BEHIND
HIM, THE
CIMMERIAN
ADVANCES
INTO THE
CHAMBER...

Instintos superan la razón

- Al escapar del león
- Y luego de la araña
- No se vuelve loco al ver a Yag-kosha
- Conan critica los eruditos y triunfa por sus instintos



Conan odia y teme lo sobrenatural

- Se asusta con:

- La magia en general
- La historia que se cuenta de Yara
- El polvo que mata a los leones
- La araña gigante
- Al ver a Yag-kosha



PARALYZED WITH TERROR--
HELD FAST BY FEAR-- THE
CIMMERIAN FREEZES IN
HIS TRACKS. THIS IS NO
IDOL, BUT A LIVING THING..



--AND HE IS TRAPPED
WITHIN ITS CHAMBER!

Los cimerios escalando

- Los cimerios son magníficos alpinistas:
- Conan puede:
 - Escalar los muros exteriores del jardín
 - Y luego escalar la torre



Araña gigante

- Inteligencia malvada
- Aun cuando es una bestia
- Conan la derrota por suerte



Astronautas ancestrales

- Sabios y poderosos
- Fundan los cimientos de la civilización
- Los humanos ambiciosos, buscan su conocimiento



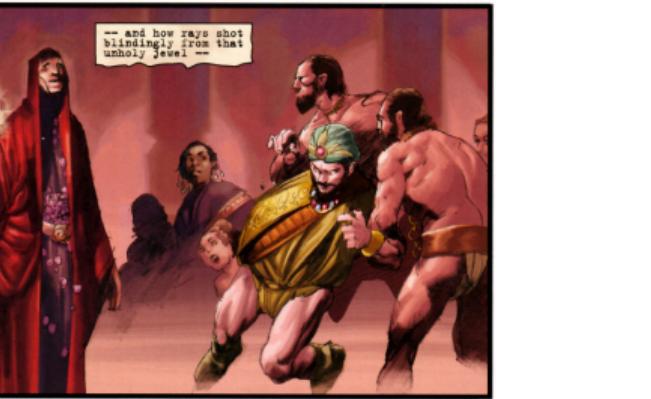
Mitos de Chtullu

- Criaturas cósmicas llegan a la tierra e interfieren con los humanos
- Contemplarlos puede volver loco a alguien
- El nombre de Yog-Khosha, o Yogah de Yag
- La magia y los sueños en vez de la tecnología



Historias anidadas

- La anécdota de Yara y el príncipe que convierte en araña
- El origen de Yog-Khosa
- Tauros cuenta como obtuvo la cuerda
- Conan recuenta sus anécdotas: la religión y el elefante



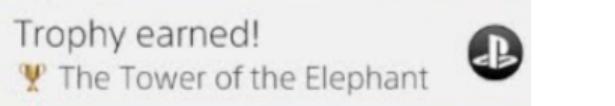
Hechicero malvado

- Yara solo tiene poder debido a la magia negra
- Busca solo su beneficio personal
- Ganó su poder mediante traición



- ① Adaptaciones
- ② Resumen
- ③ Personajes
- ④ Citas interesantes
- ⑤ Tropes literarios
- ⑥ Influencias

- El juego MMORPG: “wizard101 online”
- La serie “Conan the adventurer”
- Conan RPG de Mongoose
- El videojuego Conan Exiles



Tributos de varios artistas



Dai Nguyen



Spencer Sheahan



Sanjulian



Benito Gallego

La torre del elefante

de Robert E. Howard

Análisis de una historia de Conan por Nemediano

<https://nemediano.github.io/canalREH/conan/la-torre-del-elefante>