



© Mikel Peregrina Castaños

Necronomicones españoles: la influencia del grimorio lovecraftiano en las letras españolas recientes

MIKEL PEREGRINA CASTAÑOS

Investigador independiente / Independent Scholar

Resumen: H. P. Lovecraft es el creador de los mitos de Cthulhu, una mitología muy influyente en el género de lo fantástico. Ya en vida, en el llamado Círculo de Lovecraft, y luego, tras su muerte, otros escritores se sumaron creativamente a este sugerente mundo ficcional, creando toda una tradición literaria que llega hasta la actualidad y que ha trascendido fronteras, llegando también a España. Uno de los elementos de ese mundo ficcional que más influencia literaria ha provocado es el grimorio ficticio ideado por Lovecraft: el *Necronomicón*. Se pueden detectar referencias a este opúsculo

maldito en productos culturales de muy diversa índole. En el ámbito hispano, recientemente han aparecido obras que incluyen este grimorio lovecraftiano en el título. En concreto, son el cómic *El otro Necronomicón*, de Antonio Segura y Jaime Brocal, y las novelas *Necronomicón nazi*, de Vicente Álvarez, *El rumor de los muertos: La búsqueda del Necronomicón*, de Enrique Laso, y *Necronomicón Z*, de Alberto López Aroca. Un estudio de estas puede reflejar cuál es la esencia de Lovecraft que subsiste en ellas.

Palabras clave: H. P. Lovecraft, *Necronomicon*, cómic español, terror, Vicente Álvarez, Enrique Laso, Alberto López Aroca.

Abstract: H. P. Lovecraft was the inventor of the Cthulhu Mythos, a very influential mythology in horror literature. During his life, thanks to the Lovecraft Circle, and later, after his death, other writers joined creatively this suggestive fictional world, developing a literary tradition that continues until the present and has become international, including Spain. One of the elements of this fictional world that has elicited an influential, wide creative reception is the grimoire imagined by Lovecraft: the *Necronomicon*. There are references to this dark book in very diverse cultural products. In the Hispanic area, several works including the Lovecraftian grimoire in their title have recently appeared, such as Antonio Segura and Jaime Brocal's comic *El otro Necronomicón*, and three novels: Vicente Álvarez's *Necronomicón nazi*, Enrique Laso's *El rumor de los muertos: La búsqueda del Necronomicón* and Alberto López Aroca's *Necronomicón Z*. An analysis of this works can reveal which part from Lovecraft's heritage subsists in Spanish recent literature.

Key Words: H. P. Lovecraft, *Necronomicon*, Spanish comic, horror, Vicente Álvarez, Enrique Laso, Alberto López Aroca.

1. Introducción.

Desde que H. P. Lovecraft mencionara por primera vez el *Necronomicon* en el relato «The Hound» (1922), este grimorio ficticio pasó a

ser un elemento destacado dentro del mundo ficcional ideado por el escritor de Providence, especialmente de los mitos de Cthulhu, una de las mitologías más influyentes de la literatura fantástica. Este misterioso volumen es mencionado en otros diversos textos de Lovecraft, y el propio escritor llegó a publicar «The History of the *Necronomicon*» (escrito en 1927, publicado en 1938), donde explica, en forma de ensayo filológico, tanto la etimología como la trayectoria histórica de dicho libro, además de dar noticia de la existencia de unos pocos ejemplares que habrían sobrevivido en el tiempo y que se encontrarían en diferentes universidades del planeta, una de ellas la ficticia Universidad de Miskatonic. El libro, según se dice, es un compendio de saberes arcanos y de ritos mágicos que pueden conducir al lector a la demencia o a la muerte. Es el libro de los muertos, un grimorio con fórmulas mágicas para la invocación de criaturas sobrenaturales propias del universo lovecraftiano, como Nyarlathotep, Cthulhu, Shub-Niggurath o Yog-Sothoth¹.

Lovecraft entendió que el recurso a un lenguaje científico para describir un objeto imaginario ayudaba a disipar la incredulidad de los lectores o difuminaba aún más la frontera entre la realidad empírica y la suprarrealidad donde alojaba los horrores intemporales que personifican los Primigenios. «De esta manera, su *Necronomicon* explota irónicamente el misterio del grimorio, al tiempo que matiza su carácter ominoso mediante la secularización científica» (Martín Rodríguez, 2018: 326). Se trata de una racionalización del terror, lo que otorga mayor apariencia de realidad a la ficción. «Lovecraft se esforzó por aportar a su grimorio un suplemento esencial de realidad

¹ Para una recopilación de todos los datos sobre el *Necrocomición* ofrecidos por los diferentes autores que hayan escrito ficciones relacionadas con los Mitos de Cthulhu, véase el apéndice relativo al grimorio ficticio en la *Enciclopedia de los Mitos de Cthulhu* (Harms, 1994: 297-316)

mediante el uso de la retórica común en los estudios histórico-filológicos» (Martín Rodríguez, 2018: 325-326) Tanto fue así que incluso en vida de Lovecraft muchos lectores le escribieron preguntándole si de verdad existía el *Necronomicon*².

La capacidad sugestiva de este grimorio hizo que fuera también mencionado y utilizado por el llamado Círculo de Lovecraft, un grupo de escritores cuyo contacto con el escritor de Providence suscitó su motivación por contribuir al desarrollo literario de la difusa mitología de Lovecraft (Muñoz Casado, 2012: 242). Es el caso de August Derleth o de Clark Ashton Smith³. Desde el progresivo impulso y fama que ha ido experimentando la obra de H. P. Lovecraft tras su muerte y gracias a la difusión y defensa de ella que han hecho admiradores como el propio Derleth y Donald Wandrei, fundadores de la editorial Arkham House, un corpus cada vez mayor de textos de muy diferentes escritores ha continuado desarrollando la idea inicial de Lovecraft, ampliando así ese universo compartido de los mitos. De ese modo, cabe citar nombres como Brian Lumley o Ramsey Campbell. La mitología ha sido tan influyente que también se ha convertido en parte de la cultura popular, trascendiendo de la literatura a otros ámbitos artísticos, como el cine, el cómic, la música, los videojuegos y los juegos de mesa. Y, dentro de la misma, el *Necronomicon*, debido al juego de apariencia real que le confirió Lovecraft,

ha adquirido mayor autonomía hasta el punto de poderse encontrar referencias al mismo en productos culturales que no se circunscribirían inicialmente a los mitos de Cthulhu.

Esto hizo que, desde los setenta, se hayan publicado diversas obras que se hicieran pasar por versiones del opúsculo lovecraftiano, a partir de *Al Azif: The Necronomicon*, con prólogo de L. Sprague de Camp, y especialmente del *Necronomicon* de Simon, de autor desconocido y publicado en 1977, una mezcla entre mitologías antiguas, H. P. Lovecraft y Aleister Crowley. En gran parte, se trata de distintos textos más relacionados con el esoterismo que con la literatura, en los cuales cada autor intenta dar una versión real de un libro ficticio⁴. Sin embargo, al pasar la creación de H. P. Lovecraft a la cultura popular a partir de los años setenta, también lo hizo el *Necronomicon*. En ese sentido, aparecen menciones del grimorio lovecraftiano en productos culturales de todo tipo: en películas como *Evil Dead* (1981), de Sam Raimi, en cómics como *Afterlife with Archie* (2013), de Roberto Aguirre-Sacasa y Francesco Francavilla, o videojuegos como *Crusader Kings II* (2013), desarrollado por Paradox Development Studio. Alguno de estos productos incluso incluye *Necronomicon* en el título, empezando por la película de 1993 compuesta de tres historias dirigidas respectivamente por Brian Yuzna, Christophe Gans y Shusuke Kaneko.

² Precisamente, el estilo fictofilológico fue imitado por otros escritores, algunos de ellos españoles, como Rafael Llopis. Véase Martín Rodríguez (2018).

³ Algunos de ellos incluso crearon otros volúmenes al estilo del *Necronomicon*, generando toda una bibliografía ficticia. De este modo, Clark Ashton Smith creó *The Book of Eibon*, Robert E. Howard el *Unaussprechlichen Kulten*, atribuido a Von Junzt, y Robert Bloch *De Vermis Mysteriis*, atribuido a Ludvig Prinn.

⁴ A la muerte de August Derleth, en 1971, la popularidad de Lovecraft aumentó considerablemente. Precisamente, esta serie de estudios esotéricos contribuyeron a afamar al escritor de Providence, y, entre ellas, las diferentes ediciones del *Necronomicon*, obras que pretendieron vincular a Lovecraft con mitologías antiguas como la sumeria, o con la francmasonería. De esa forma, contribuyeron a cimentar la imagen popular que hoy circula sobre el autor estadounidense (Harms, 1994: 4).

Esta influencia de los mitos de Cthulhu también ha traspasado fronteras e influido en otras literaturas, como la española. Empezaron a surgir homólogos del escritor de Providence poco después de que se publicara su obra en nuestro país en los años sesenta (Peregrina, 2017), si bien esa influencia ha seguido creciendo en fechas recientes con obras como *La saga de la Ciudad Oscura* (2004 y 2005), de Juan García Rodenas, *Infierno nevado* (2006), de Ismael Martínez Biurrún, o *Extraños eones* (2014), de Emilio Bueso. La influencia también se extiende al *Necronomicon* en concreto. Centrándose exclusivamente en productos narrativos⁵, las obras resultantes son un cómic, *El otro Necronomicón* (1992), de Antonio Segura y Jaime Brocal, y tres novelas: *El Necronomicón nazi* (2007), de Vicente Álvarez; *El rumor de los muertos: La búsqueda del Necronomicón* (2009), de Enrique Laso;

y *Necronomicón Z* (2012), de Alberto López Aroca⁶.

Las cuatro obras constituyen un corpus textual que no ha recibido atención académica y que refleja el influjo que la creación de Lovecraft ha tenido y sigue teniendo en las letras hispanas. Un estudio detenido de las mismas puede reflejar cuál es la esencia de Lovecraft que subsiste en ellos, si se han acercado al escritor de Providence desde una lectura de su obra o desde la visión que la cultura popular ha dejado de la misma, y qué tratamiento específico ofrecen del *Necronomicon*.

2. *El otro Necronomicón* (1992), de Antonio Segura y Jaime Brocal

Se ha cumplido ya un cuarto de siglo desde que el guionista de cómics Antonio Segura y el

⁵ Dado ese parámetro, se han excluido libros como *Necronomicon for Guitar* (2009), una partitura de cinco páginas, composición del músico Pedro Perón Cano inspirada en la obra de Lovecraft, o *Necronomicon: Descubre la aterradora verdad (Dead Space)* (2008), falso panfleto publicitario con forma de diario del videojuego *Dead Space* (2008), desarrollado por Electronic Arts, u obras relacionadas con el esoterismo como *El Necronomicón (Libro de los nombres de los muertos) y tarot necronómico* (1992), de J. Fernando Pérez-Vido, un conjunto de explicaciones, ritos y fórmulas de invocación centrado en toda la mitología desarrollada por Lovecraft, o *El libro de los muertos y los espíritus: Necronomicón, Reencarnación, Espiritismo, Oui-ja* (2006), de Adolfo Pérez Agustí, un ensayo centrado en la vida más allá de la muerte de un autor que posee una obra prolija en la que ha tratado temas muy dispares.

⁶ Aunque se ha cerrado el corpus textual de la presente investigación en las tres novelas y la historieta mencionadas, es necesario mencionar también la existencia de dos cuentos que explotan de manera autoficcional y postmoderna el *Necronomicon*. El primero es de Ahmed Ararou, escritor marroquí que se expresa en castellano. Con el título «*Necronomicón: ficción obsesionada por lo que no pudo ser*» (1997), Ararou presenta una ficción difícil de clasificar donde el narrador explica la experiencia de enfrentarse a la lectura del grimorio lovecraftiano. No obstante, el autor incluye elementos fantásticos en el texto con un fin distinto al del escritor de Providence. Ararou, mediante la erudición y la ironía, conjuga un juego de intertextualidad con el que deconstruir el canon occidental creando un nuevo discurso donde el lector se enfrenta a una lectura que no entiende, y que le desdobra, igual que el escritor al escindir su ser en su propia creación. El relato, por tanto, estimula «la reflexión en el lector despojado de sus seguridades interpretativas durante el proceso de lectura» (Ricci, 2013: 7). El segundo caso es «*El Necronomicón*» (2014), de Salvador Alario Bataller, un texto con forma de artículo aparecido en un ejemplar dedicado íntegramente al escritor de Providence, pero que, tras un análisis de la historia del *Necronomicon*, entreverado con menciones a *El Novísimo Algazifé* (1980), de Rafael Llopis, el narrador considera la obra como texto real, fruto de los delirios oníricos de Lovecraft, y empieza a ser acosado por criaturas lovecraftianas, lo que supone la fusión completa del mundo de los mitos con el de la realidad del personaje. Estos dos cuentos demuestran la influencia del *Necronomicon* dentro de una literatura culta postmoderna, alejada de las obras más comerciales que en esta investigación se comentan.

ilustrador Jaime Brocal, dos de las figuras más destacadas del mundo de la historieta gráfica en Valencia en los años ochenta, presentasen esta interesante versión del grimorio lovecraftiano. La obra se ubica en los últimos años del *boom* de la historieta gráfica en esta ciudad mediterránea y apareció en Toutain, una de las editoriales más importantes que, bajo la batuta de Josep Toutain, publicó revistas como *Creepy*, la que acoge la primera edición de *El otro Necronomicón* (Sonrí, 2007: 212-214 y 229).

El otro Necronomicón está compuesto por varias historias breves autoconclusivas, ambientadas principalmente a finales del siglo XIX, pero insertadas en una trama mayor y de carácter metaficticio. Así, en la primera entrega, nos encontramos con Alberto Breccia, reconocido artista argentino dibujante de cómics⁷, que entrega a los propios Segura y Brocal un extraño volumen que contiene historias muy similares a las de la pluma de Lovecraft, lo que les hace pensar a los tres que en realidad se trata de otro *Necronomicón* compuesto de breves relatos que ni el propio escritor de Providence se atrevió a publicar en vida. A pesar de este mal augurio, Segura y Brocal se animan a ilustrar esas historias en la editorial Toutain, que también desempeña un breve papel dentro de la historieta.

El proyecto avanza adecuadamente y así se inscriben «La voz de la bestia sin nombre», sobre el testimonio de un granjero que había asesinado a los ancianos de un hogar del jubilado a los que había visto realizando un oscuro rito para invocar a un demonio que ahora lo acecha a

él, o «Bloody Blues», en torno a un enterrador negro, el cual encuentra una partitura que al tocarla enloquece y barbariza a los oyentes, quienes acaban descuartizando al sheriff, o «La feromona», sobre un perfume realizado a partir de una fórmula de un libro raro y que vuelve demente a quien lo huele, convirtiéndolo en un animal sexualmente insaciable y violento. El propio Lovecraft hace acto de presencia en una de estas historias, «El soggoth», en un papel más propio de investigador privado, que llega a una especie de refugio para monstruos y *freaks* de circo y escapa por los pelos de ser engullido por Alexander, un hombre que había pretendido la inmortalidad y que termina convirtiéndose en un soggoth.

Sin embargo, en la cuarta de estas historias, «Los hombres de negro», sobre una mujer, Amanda Keating, ingresada en un manicomio, que jura estar tan envejecida a causa de haber leído un libro raro (probablemente un ejemplar del *Necronomicón*), hacen acto de presencia los temibles personajes que dan títulos a la historia, seres tomados de una historieta del propio Breccia junto al guionista Héctor Germán Oesterheld, *Mort Cinder* (1962-1964), cómic hoy considerado de culto. Conforme Segura y Brocal siguen narrando historias del otro *Necronomicón*, la ominosa presencia de los hombres de negro empieza a imponerse en sus vidas. A causa de ello, ilustrador y guionista, temerosos, se niegan a continuar con el proyecto, como se ve en «Jugando con fuego», la quinta de las historias. Así, el último capítulo, «Un mal principio, un mal final», presenta la

⁷ Conviene recordar aquí que Breccia ya adaptó al cómic historias de H. P. Lovecraft en los años setenta. En ellas el dibujante argentino une magistralmente una técnica de dibujo expresionista, muy marcada por la deformación, con la experiencia lovecraftiana de la imposibilidad científica ante lo sobrenatural. En palabras de Luciana Martínez, «[E]l arte plástico de la historieta brecciana, o al menos en lo que refiere a sus experimentaciones sobre los textos de Lovecraft, lejos de “desambiguar” referentes lingüísticos [...] entrará en perfecta consonancia con los relatos de horror de Lovecraft, llevando la forma pictórica al límite extremo del trabajo con lo irrepresentable, problemática que Lovecraft ha abordado desde la escritura» (2009: 31). Precisamente esta técnica será la reproducida por Brocal en *El otro Necronomicón*, a imitación de su amigo y maestro argentino.

maldición que sufre Alberto Breccia por haber poseído el libro y habérselo entregado a los españoles para que difundiesen su contenido. El final de la obra resulta, por tanto, disfórico, como es común en muchos relatos de H. P. Lovecraft.

Resulta interesante la capacidad de concentración que presentan Segura y Brocal en estas historias de *El otro Necronomicón*. En ellas, los elementos lovecraftianos son claros, desde la ambientación oscura, tétrica, potenciada por los claroscuros del ilustrador, o la sugestión de lo sobrenatural, que solo se hace patente al final de la historia, o el juego discursivo a partir de los testimonios de los personajes o los funestos finales a los que se enfrentan por haberse topado con un conocimiento prohibido. Sin duda, pese a su brevedad, los dos autores confieren la misma importancia a la ambientación que el maestro de Providence, ubicando las historias en parajes aislados o tétricos, como cementerios, tomando como protagonistas a pobres víctimas ignorantes o desarrollando las tramas en la oscuridad de la noche. Todos estos elementos hacen de *El otro Necronomicón* un interesante trasvase cultural de la esencia del horror lovecraftiano al mundo del cómic. En palabras de Arcadio Bolaños:

Antonio Segura fue uno de los mejores guionistas españoles de la época del boom del cómic adulto. Segura tuvo la suerte de trabajar siempre con los artistas más talentosos, y Brocal es uno de ellos. Con un gran manejo de la tinta china, el blanco y negro adquiere, en manos de este artista, un acento sobrecogedor y tenebroso. Al mismo tiempo, Brocal es capaz de homenajear, cuando hace

falta, el estilo de maestros como Breccia. Las escenas violentas son especialmente impactantes, y el ritmo narrativo y visual es insuperable. Sin duda, *El otro Necronomicón* es una de las grandes historias de terror del cómic español (Bolaños, 2015: Web).

Quizás a ello habría que añadir cómo Brocal deforma de manera grotesca a los personajes para mostrar su degradación, su animalización y su pérdida de humanidad a causa de haber alcanzado algún conocimiento prohibido o ser víctima de uno de esos oscuros hechizos. Por ello, *El otro Necronomicón* es en conjunto un cómic redondo que no sólo homenajea a H. P. Lovecraft, sino que incluye guiños propios del mundo del cómic y que juega correctamente con los recursos metaficcionales para confundir los planos de ficción y realidad, otorgando aún mayor verosimilitud a la historia fantástica y potenciando su carácter terrorífico.

3. *El Necronomicón nazi* (2007), de Vicente Álvarez

A pesar de tan sugerente título, conviene advertir que no se trata de una ficción que desarrolle el horror lovecraftiano, sino que *El Necronomicón nazi* es una novela detectivesca, la primera de una serie cuyo protagonista es el peculiar bibliotecario Ariel Conceiro⁸. El autor, Vicente Álvarez de la Viuda, articulista en *El Norte de Castilla*, es considerado como un escritor relevante en la nueva narrativa española, dada su trayectoria y los premios obtenidos⁹. En palabras de Luis Alberto de

⁸ A esta novela le seguirían *El asesino de Bécquer* (2010) y *El Montecristo mutilado* (2015).

⁹ Premio Manuel Díaz Luis 1991, con la novela *Arcimboldo Ballet*, publicada en el 2000; Premio de Novela Castilla-La Mancha 2002, con la novela *Génesis 1.32*, del mismo año; Premio Destino-Guión 2003, con la novela *El mercenario del*

Cuenca, el argumento de *El necronomicón nazi* parte de que

un extraño investigador, Ariel Conceiro, bibliotecario de una trasoñada «Universidad Valle-Inclán» en la hipotética ciudad de Berlai, descubrirá, a través de su amigo librero Matías Palermo, la existencia de una versión adaptada por los nazis de aquel *Necronomicón* mágico, esotérico y delirante que H. P. Lovecraft atribuyera en su mitología al misterioso Abdul Alhazred (2007: 12).

Dada la ubicación de los hechos en una localidad costera ficticia, pero dentro de la realidad del lector, puesto que se trataría de una ciudad española, también el mundo ficticio de Lovecraft (Arkham y la Universidad de Miskatonic) adquiere aquí la misma dimensión, ya que esas localidades se entremezclan con otras de la realidad empírica como Barcelona o Málaga. De esta forma, todas las explicaciones que H. P. Lovecraft ofreció sobre el *Necronomicón* pasan a ser también ciertas.

Partiendo de esta premisa, el protagonista, Ariel, instigado por su amigo Palermo, investiga la figura de Markus Thaler, un oficial especialista en literatura que escribió una obra de gran influencia durante el nazismo, *El mago y la sangre*, y que perteneció a la Anhenerbe, un organismo dentro de las SS destinado a crear una nueva imagen ultranacionalista para el

Tercer Reich. Con ello, ya aparece la relación del *Necronomicón* con la búsqueda de reliquias (como el Arca de la Alianza o la Lanza de Longinos) que realizaron los nazis alrededor del mundo para consolidar su ideología. A ello se suma la acusación que se ha realizado en diferentes ocasiones al escritor de Providence sobre su supuesta afiliación al nazismo¹⁰, sobre la que reflexiona el protagonista (Álvarez, 2007: 53). Con ello, la novela ya especula sobre un ficticio encuentro entre Thaler y un moribundo Lovecraft en el Jane Brown Memorial Hospital, así como el hallazgo de las SS de un ejemplar perdido del grimorio lovecraftiano en el monasterio de Montserrat, ubicado en la provincia de Barcelona, donde estuvieron investigando en 1941.

No obstante, en ese punto se acaba la relación con Lovecraft y los mitos de Cthulhu, puesto que el resto se acoge a los rasgos propios de la novela policíaca, entendida especialmente como una novela enigma en la que se desvela toda una conspiración neonazi. Dicho enigma figura en torno al libro escrito por Markus Thaler, el *Necronomicón nazi*. La obra esconde un secreto que debe descifrar en el presente Ariel Conceiro, con la ayuda de la profesora Vera Rocafort (especialista española en nazismo) y de un muchacho asocial experto en ordenadores, Álex Montenegro, y que le llevará a descubrir que Thaler, al caer el nazismo, se refugia en Chile, donde se cambia el nombre a Rodolfo Ugarte y se convierte en literato destacado vinculado a una organización

Dux, del mismo año; ganador del Primer Certamen de Novela Corta Villa Colmenar Viejo 2009, con la novela *El Tour de Francia y las magnolias del doctor Jeckyll*, del mismo año.

¹⁰ Dada la educación tradicional y aristocrática que recibió H. P. Lovecraft en su niñez, lo que le horrorizó en vida fue la mezcla racial que se estaba dando en aquellos años en Estados Unidos ante la llegada masiva de inmigrantes de diferente procedencia. Si a ello se suma la crisis económica provocada por el *crack* del 29, es fácil entender que temporalmente el escritor de Providence defendiera el fascismo como una forma de regeneración política que mantenía la estructuración de clases sociales, frente al comunismo que pretendía abolirla. No obstante, Lovecraft se desvinculó después de esta postura, que pasó en sus escritos a convertirse en sinónimo de barbarie, para acercarse más a un modelo socialista rooseveltiano. Para un análisis de las ideas políticas de H. P. Lovecraft, véase Sanromán (2014).

neonazi. El misterio radica en los tesoros que se llevó Thaler consigo en su huida a Sudamérica, entre ellos, el supuesto ejemplar del verdadero grimorio lovecraftiano hallado en Montserrat.

Como se puede observar, la novela toma muchos elementos de géneros populares e incluso una temática que ha inspirado diferentes productos culturales (baste con mencionar simplemente la saga de *Indiana Jones*). Por un lado, aunque ya se ha mencionado la relación con H. P. Lovecraft, hay que añadir la presencia de los nazis, su propósito de encontrar reliquias perdidas, y la posterior huida de algunos de ellos a Sudamérica, donde incluso se ha especulado con la idea de que intentaran clonar a Hitler y reconstruir el Reich.

Por otro lado, como se ha indicado antes, *El Necronomicón nazi* se circunscribe a los parámetros de la novela policíaca, entendiendo por tal, según José F. Colmeiro (1995: 55), toda narración cuyo hilo conductor es la investigación de un hecho criminal, independiente de su método, objetivo o resultado. De este modo, en *El Necronomicón nazi* hay un detective y hay unos culpables, toda una organización neonazi que se oculta en una mansión de lujo en Marbella.

Además, el interés del código hermenéutico de la novela policíaca reside en la intriga que a lo largo del discurso origina la calculada manipulación de la información por parte del narrador (Colmeiro, 1994: 79). Como tal, Vicente Álvarez presenta una cuidada dosificación de la información. Por eso, de especial interés resultan las estrategias que alteran el orden lineal de la historia y las retardatorias. En el caso de *El Necronomicón nazi*, es muy común, sobre todo en los capítulos iniciales, que terminen con una leve prolepsis que aluda a acontecimientos futuros, pero que funciona como pieza clave incitadora del misterio que centra la novela. A ello se pueden

añadir los episodios secundarios de la trama, como el informe sobre la novela *Ritual de Shaman* que pide al protagonista el editor Julio Arkadin, o la historia de amor frustrado con Nora Brandomil, la mujer de su buen amigo Mario Luna, quien regenta un bar de jazz en Berlai al cual siempre acudía el protagonista: El capitán Nemo.

Sin embargo, en otros detalles se percibe un deseo de trascender del propio modelo de la novela policíaca, según lo define Ángel Luis Mota Chamó en su tesis (1996: 94-95). De este modo, no hay un asesinato que resolver, sino una conspiración. Hay espacio para el amor, aunque en este caso sea frustrado. El culpable no acaba apareciendo en la obra, puesto que solo tenemos un nombre como cabecilla del grupo nazi: Thomas Dollberg. Y, sobre todo, la resolución queda inconclusa, puesto que Ariel vuelve a Berlai y la organización neonazi, que lo ha utilizado por medio de la profesora Vera Rocafort (quien realmente trabajaba para ellos) consigue su objetivo, acceder al tesoro escondido por Markus Thaler. El bibliotecario, por tanto, ha acabado en un punto muerto de su investigación, con su amigo Palermo secuestrado, e incapaz de enfrentarse a un enemigo tan poderoso que queda fuera del alcance de cualquier tipo de medida que él pueda tomar.

Además, la novela deja espacio a la psicología del personaje principal, que tiene sus manías, como todo protagonista propio de la novela detectivesca, y en este caso, además de su pasión desmedida de bibliófilo por libros extraños, está su fervor por Miles Davis, su conocimiento enólogo, la frustración amorosa con Nora Brandomil, y en especial el particular léxico de gaicho con que se expresa de vez en cuando en la obra, léxico adquirido por influencia de su padre y de su tío, ambos oriundos de La Pampa argentina.

La historia está narrada desde un momento posterior. Han pasado diez años cuando Ariel decide rememorarla y escribirla. Su voz inunda toda la narración, que, dadas sus frustradas ínfulas de escritor, se mezcla con lirismo intimista, diversas referencias a la literatura (por ejemplo, a *The Snow Goose* [1940], de Paul Gallico) o reflexiones personales de diferente índole:

El recuerdo de aquella noche no ha dejado de perseguirme desde hace años, como un unicornio obsesivo, como un cáliz de los Borgia, como un camafeo de Cellini, como una primera edición de *El Quijote*. El cruzeiro estaba gris, mi barco anclado en la languidez y los labios de Matías Palermo más sellados que de costumbre (Álvarez, 2007: 20).

A través de este personaje y de su carácter como narrador, Vicente Álvarez ha conseguido un buen ejemplo de unión armoniosa entre alta y baja literatura, incidiendo así en la idea que apuntara Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados* (*Apocalittici e integrati*, 1965) sobre la disolución de la frontera entre ambas modalidades, mostrando cómo un tema propio de la literatura popular puede venir acompasado de un cuidado estilo que no renuncie al fin artístico de la literatura. Todo ello hace de *El Necronomicón nazi* una obra merecedora de un análisis más exhaustivo del aquí realizado.

4. El rumor de los muertos: La búsqueda del Necronomicón (2009), de Enrique Laso

Enrique Laso es autor natural de Badajoz, nacido en 1972, que había publicado otra novela de terror, *Desde el infierno* (2005), adaptada al cine en 2014 por Luis Endera

con el mismo título. El autor ha estado profesionalmente ligado al mundo del *marketing* y la comunicación, y se ha dedicado a la literatura por afición. *El rumor de los muertos* es su segunda novela, que autopublicó en 2009 en Bubok y que, tras vender más de cien mil ejemplares, fue editada por Martínez Roca en 2014.

En 48 capítulos, el autor desarrolla un enredado tapiz donde toda una serie de personajes, a lo largo de la historia, persiguen el *Necronomicón*, que se yergue en el verdadero protagonista de la novela. Enrique Laso desvincula el grimorio del mundo lovecraftiano y lo hace pasar por un esquivo libro real. Con ello, se aleja del concepto del horror cósmico, y lo justifica indicando que fue antes el libro que Lovecraft, es decir, que ya existía el libro y gente que lo buscara antes de que hablase de él el escritor de Providence. Por ese motivo, en uno de los capítulos de la novela, el propio escritor realiza una breve aparición cruzándose con otro de los personajes, el millonario Thomas Brown, en una conferencia ofrecida por Lord Dunsany en Boston. Será en la novela precisamente este personaje el que enseñe el grimorio maldito a Lovecraft para que le sirviese de fuente de inspiración en sus futuros relatos.

En la novela de Laso, el *Necronomicón* no aparece como elemento que desestabilice los parámetros de la realidad, puesto que sus cualidades extraordinarias no extrañan a sus personajes. Esto transforma el concepto de realidad, convirtiéndolo en otro en el que la magia es parte natural de la misma y explica cualquier tipo de anomalía en nuestro mundo. El libro se convierte, por ello, en fuente de un conocimiento prohibido que otorga poder sobre la muerte, al conferir la inmortalidad a quien lo lea a cambio de quedar maldito. Además, en la novela el opúsculo es único en el mundo, e indestructible. Solo se destruye el ejemplar si

se hace de él una copia o una traducción, con la consecuente muerte del copista o traductor a manos de criaturas invisibles, supuestamente unos Perros de Tíndalos.

De este modo, la novela de Laso es una búsqueda permanente por parte de todos los personajes de este arcano volumen. El autor alterna en cada capítulo, en claro desorden cronológico, la historia del grimorio lovecraftiano en diferentes épocas con las peripecias de los personajes contemporáneos que lo ansían. Cambia en cada capítulo personajes, localizaciones y momentos temporales, pero en todo momento quien está presente es el *Necronomicon*. Por ello, la obra se caracteriza por una relación con el esoterismo y con una novela de aventuras, donde se va intercalando la alianza o la competición de los personajes en busca del libro mágico por diferentes motivos personales.

Por estas razones, *El rumor de los muertos* no se vale de las herramientas propias de lo fantástico, dado que su fin no es provocar terror por medio de la desestabilización de las leyes naturales de la realidad empírica del lector. La magia aparece aquí como una ampliación del concepto de realidad, pero no provoca un choque en el lector. Los personajes no se asombran ante las cualidades del libro, sino que se sirven de él para alcanzar mayor poder. Además, el final presenta un cierre positivo: los principales protagonistas, el periodista Sebastián Martínez, la bibliófila Claudia Reiss y el bibliotecario Steve Foster leen el *Necronomicon* y adquieren su poder, para después esconderlo del resto del mundo. Es por ello por lo que el libro presenta más relación con lo maravilloso. La novela se caracteriza por su propósito explícito de entretenimiento y en ella no aparecen reflexiones sobre la condición

humana, sino que el texto se centra en la acción y la aventura.

Respecto al estilo, teniendo en cuenta el deseo de Enrique Laso de conseguir un superventas, la novela tiene un lenguaje sencillo, propio de un registro estándar. Está plagada de recursos manidos e imágenes tópicas, ripios, diálogos insustanciales y explicaciones propias de enciclopedia muy disonantes con el resto de la narración. Ello hace su lectura muy monótona y la sensación de relleno e incluso de redundancia informativa, puesto que algunos capítulos desarrollan detalles de la historia ya aludidos antes y que el lector conoce perfectamente. Por otro lado, asistimos a un desfile de personajes, algunos de ellos ubicados en momentos del pasado, pero en general casi todos actuales y casi todos planos, arquetípicos y con escasa personalidad, especialmente el informático Carlos Alcalá, el periodista Sebastián Madrigal, o los dos millonarios Thomas Brown y Henry Newman. El libro incluye muchos elementos también arquetípicos en la construcción de la trama que le acercan a conceptos literarios comerciales.

Se consideraría, siguiendo la terminología de Umberto Eco (1987), una novela consuelo, puesto que en ella se adopta una solución al conflicto democrática y populista: la situación se restablece y el mundo retorna a la armonía. Solo los protagonistas se ven afectados voluntariamente por el *Necronomicon*, pero el mundo continúa ajeno a la existencia del grimorio. Todo ello, sin duda alguna, empobrece la novela de Enrique Laso, que se halla a una enorme distancia de las otras analizadas en esta investigación.

5. *Necronomicón Z* (2012), de Alberto López Aroca

La última de las novelas aquí comentadas, *Necronomicón Z*, de López Aroca¹¹, constituye una mezcla del mundo ficcional lovecraftiano con el género de los zombis. La propia editorial, Dolmen, tiene una línea literaria de novelas y antologías de relatos de este género de los retornados, moda creciente en los últimos años¹². Respecto a su argumento, la novela parte del robo del ejemplar del *Necronomicon* de la Universidad de Miskatonic por parte de dos bandidos, contratados por un juez, pero instigado este inconscientemente por la bruja Goody Fowler. Una vez esta consiga el libro, desencadenará el resurgimiento de los muertos de sus tumbas, provocando el caos en la población de Arkham. Ante ese caos, la Dama Whateley, hija de Yog-Sothoth, envía a los muertos a la Tierra de los Sueños. Allí, los retornados empiezan a convertirse en una plaga, hasta que despiertan a un terrible gusano, un *bhole*, que devora no solo a los zombis, sino el mundo onírico al completo. Finalmente, se descubre que todo había sido un oculto plan de Goody Fowler para arrebatarse el trono de ópalo (de la Tierra de los Sueños) a Randolph Carter.

Como se puede ver, *Necronomicón Z* supone, de todas las obras aquí vistas, el más

completo homenaje a todos los textos de Lovecraft, y no únicamente al escritor de Providence, sino al desarrollo que siguieron haciendo tanto sus amigos del Círculo de Lovecraft, como posteriores continuadores, algunos de ellos españoles. La novela se convierte así en un complejo tapiz de referencias literarias a los mitos: menciones de distintas historias de Lovecraft como *The Shadow over Innsmouth* (1936) o *The Dunwich Horror* (1929), así como al ciclo *Herbert West: Reanimator* (1922), menciones a deidades creadas por continuadores, como Ithaqua, ideada por Derleth, o Tsathoggua, creada por Clark Ashton Smith, la aparición de personajes ideados por Lovecraft, como Randolph Carter, o el peso que tiene en la trama el mundo onírico del ciclo de ese personaje concreto. Todo ello refleja una completa y profunda lectura de los mitos por parte de López Aroca.

No obstante, el *Necronomicon* en la novela de López Aroca es entendido, tal y como lo indica el personaje de la bruja Goody Fowler, como «un manual para tratar con los muertos. Un jodido libro de leyes, enumeradas una por una» (López Aroca, 2012: 331), dando así pie al conjuro que provoca el genocidio zombi en esa población y justificando el hibridismo que presenta *Necronomicón Z*. Si bien se han realizado múltiples interpretaciones acerca

¹¹ López Aroca, como escritor especializado en ciencia ficción, terror y novela negra, ha publicado reconocidas novelas en estos géneros, como *El placer según Mateo* (2001), *Candy City* (2010) o *Estudio en Esmeralda* (2012), y algunos ensayos como *Sherlock Holmes y lo Outré* (2007), *Sherlock Holmes en España* (2014).

¹² Los ejemplos son múltiples y de muy diferentes ámbitos culturales. Cabe citar películas como *Shaun of the Dead* (2004), de Edgard Wright, *Dawn of the Dead* (2004), de Zack Snyder, o *Zombieland* (2009), de Ruben Fleischer, o series como *The Walking Dead* (2010-2022), de Frank Darabont, a su vez adaptación de un cómic de Roger Kirkman, y las secuelas de esta. En el ámbito literario, se han publicado novelas (algunas llevadas también al cine) como *World War Z* (2006), de Max Brooks, o *Diario de un zombie* (2010), de Sergi Llauger, o *Apocalipsis Z* (2007), de Manuel Loureiro. Además, han aparecido pastiches de famosas novelas de la literatura como *Pride and Prejudice and Zombies* (2009), de Seth Grahame-Smith, o *Lazarillo Z: Matar zombis nunca fue pan comido* (2010), de Lázaro González-Pérez de Tormes. A ello se pueden sumar algunos híbridos con otros géneros como el policíaco en *Tom Z Stone* (2012), de Joe Álamo. Precisamente, Alberto López Aroca ya había publicado anteriormente uno de estos híbridos entre el género zombie y el policíaco, *Sherlock Holmes y los zombis de Camford* (2010).

del zombi¹³, en esta obra la figura del no-muerto aparece como un holocausto que fagocita al universo lovecraftiano, lo que acaba provocando la destrucción de la Tierra de los Sueños y poniendo fin a la dimensión onírica lovecraftiana. Se demuestra así la alienación en la que viven los personajes de Arkham, que acaban *zombificados* en esta invasión. Solo los personajes más cercanos a los primigenios, como la Dama Whateley, o los protegidos por estos, como el escritor Norman Eldrich, o los principales soñadores, como Randolph Carter, escapan a esta destrucción. Como consecuencia, se observa que la figura del zombi en esta obra se aleja de su dimensión social, pero sigue siendo entendida como destructiva y disolvente para provocar una renovación, como «la proclamación inconsciente de una iniciación global, de una transformación psicológica personal y colectiva al mismo tiempo: la muerte de toda nuestra estructura psicológica en la que estamos contenidos y su posible regeneración» (Carcavilla, 2013: 10). Su entidad en *Necronomicón Z* afecta más bien a una tradición literaria, criticando su anquilosamiento y proponiendo una modernización.

La novela se aleja de Lovecraft y del horror lovecraftiano en muchos otros aspectos. En primer lugar, la historia está ambientada en los años cincuenta del s. XX, es decir, con posterioridad a la ambientación que ofreciera a ese mundo el escritor estadounidense. Ello le lleva a López Aroca a realizar una mayor conexión de ese espacio ficcional con el mundo real del habitual en el escritor de Providence, no solo con las menciones a la Segunda Guerra Mundial, en la que han combatido algunos de los personajes, como Norm Futterman o el inspector Lucius Hoadley, sino también a la caza de brujas contra el comunismo desatada

aquellos años en los Estados Unidos, y que lleva en la novela a la presencia en Arkham de un extraño agente del FBI practicante de magia negra, Gerard LaFleur, con la misión de acabar con una cédula comunista.

En segundo lugar, a pesar de que los hechos principales acaezcan en Arkham en los años cincuenta, la línea argumental va saltando en el tiempo y el espacio, e incluso a otras realidades, como la Tierra de los Sueños, para volver cuando es necesario a la historia principal. Este desorden del discurso narrativo no corresponde con el estilo lovecraftiano, sino que supone su modernización.

En otro detalle donde se aleja de H. P. Lovecraft el escritor español es en el diseño y papel de los personajes. Mientras que Lovecraft optaba por una reducción de personajes, *Necronomicón Z*, de carácter coral, posee una enorme cantidad de ellos, todos muy desarrollados, ya que el narrador los dota de un pasado, de unos objetivos y de un carácter único, y el conjunto de ellos configura todo el panorama apocalíptico que se desencadena en Arkham durante una noche y que constituye el evento aglutinador de la novela.

En los textos del maestro de Providence, citando a González Grueso, los «personajes intentan aplicar el materialismo científico a realidades insospechadas, y generalmente salen muy mal parados si se acercan demasiado al entendimiento de esos fenómenos anormales» (2013: 119). En cambio, López Aroca presenta unos personajes que están, de antemano, ligados a lo sobrenatural, puesto que, o poseen un carácter extraordinario desde el principio, o son practicantes de la magia negra, o son conocedores de la existencia de los Primigenios. Así, por ejemplo, el escritor de novelas populares Norm Futterman, que ha visto un wendigo; la

¹³ Véase a este respecto el estado de la cuestión realizado por Lorenzo Carcavilla (2014: 25-42).

bruja Goody Fowler, capaz de reencarnarse en cuerpos ajenos para prolongar su vida más allá de dos siglos; la Dama Deliverance Wathley, hija de Yog-Sothoth, que oculta un cuerpo lleno de deformaciones; o el señor Arthur, un híbrido con aspecto de enorme gorila albino peludo, que trabajó como monstruo en un circo. Con ello, se pierde la confrontación con los límites de la realidad en los personajes y el extrañamiento respecto a la realidad empírica resulta mayor.

En consecuencia, López Aroca tampoco trabaja la credibilidad ni la ambientación al estilo de H. P. Lovecraft, puesto que el español no trata el tema con especial realismo, en busca de una identificación en el lector entre la realidad empírica y la ficcional. Por un lado, parte de los acontecimientos tienen lugar en la Tierra de los Sueños, y, por otro lado, el holocausto zombi no traspasa las fronteras de Arkham ni de la Tierra de los Sueños.

No hay, por tanto, en López Aroca dialéctica entre el materialismo científico y la necesidad de trascendencia sobre la realidad que caracteriza la obra del escritor de Providence, sino que el terror en el albaceteño deriva más bien de la degradación, la perversión y la aversión provocada por lo grotesco y lo repulsivo. Este rasgo conecta más estrechamente con el gusto por lo macabro y por las abominaciones y viscosidades muy características de la literatura zombi. Se trata de un tipo de horror grotesco que se observa en el *Necronomicón Z* en las descripciones de muchos personajes y de distintas escenas de esa invasión de muertos vivientes, pero que se aprecia especialmente en la descripción del cuerpo de la Dama Wathley, la hija de Yog-Sothoth:

Los tentáculos del abdomen se levantaron y palmeaban en el aire. El enorme ojo de su cadera izquierda

-ligeramente ladeado hacia la barriga- se abrió lentamente para observar al muerto viviente. [...] Los tentáculos (los únicos de los que disponía la Dama Wathley) estaban erizados. [...] Ahora eran mucho más grandes, más largos, más finos. Y algo parecido había sucedido con la vagina de Deliverance: Se había ensanchado y alargado (¿dilatado?) hasta límites que sobrepasaban lo racional. [...] La vagina mostraba los afilados colmillos. No había treinta y tantas piezas, sino muchas más. Quizás cien. Quizás quinientas. Quizá el número fuera creciendo a cada segundo... (López Aroca, 2012: 297-298).

En este fragmento se distingue un detalle inexistente en Lovecraft: el sexo. La novela de López Aroca está plagada de todo tipo de desviaciones sexuales y de parafilias: la violación por parte del pintor Pickman del anciano capado poseído por Goody Fowler, el ritual de magia negra onanista de Gerard Lafleur, casos de pedofilia con el joven Martin Billington, las erecciones de muchos personajes ante escenas horripilantes o morbosas, etc.

Respecto al modelo narrativo, este también resulta mucho más moderno. López Aroca adopta una voz narradora homodiegética extradiegética, con focalización cero, un narrador que domina todos los planos del discurso desde fuera y además los enjuicia, con numerosas explicaciones y aclaraciones entre paréntesis, así como sarcasmos sobre los propios personajes, lo cual plantea un cierto tono paródico en la obra. El lenguaje del escritor albaceteño se aleja también del encorsetamiento y del barroquismo arcaico, así como de las pródigas descripciones características de Lovecraft (Hernández de la Fuente, 2005: 54-55). El léxico es más actual, descarnado, soez y

sucio, liberado de todo tabú y centrado en lo escatológico y lo morboso, mucho más acorde con los gustos actuales.

Finalmente, López Aroca enriquece esta propuesta modernizadora con dos anexos al final de la novela. El primero es «La guía de Arkham» (427-441), donde emula el estilo de los libros de viajes para realizar una descripción histórica de esta ficticia ciudad característica del universo lovecraftiano. El texto aparece firmado por un periodista, Benny J. Freeborn, personaje mencionado dentro de la novela de López Aroca, y apareció publicado en el *Arkham Advertiser* en 1955. Resulta interesante en este apéndice ficthistoriográfico¹⁴ no solo la emulación de otro tipo de discurso, sino también que el escritor albaceteño intentó, en un espacio más reducido, incluir menciones a muchos cuentos de Lovecraft ambientados en Arkham, insertándolos en una cronología que otorga orden a los dispersos textos del escritor de Providence, y que va más allá, puesto que llega hasta los años cincuenta, tiempo en que tienen lugar los hechos narrados en *Necronomicón Z.*

El segundo anexo aparece constituido por dos cuentos del escritor de novelas populares Norm Eldritch, personaje de la historia de *Necronomicón Z.* Estos son «El forastero» (445-451) y «Los carniceros» (453-457). Se advierte que se trata de dos cuentos publicados en revistas populares de los años cincuenta del siglo XX y difíciles de encontrar. Esta breve nota de presentación confiere así a ambos relatos un mayor vínculo con la realidad, siguiendo con ello la estrategia ya iniciada por el escritor de Providence. La relevancia de ambos textos es que suponen una emulación más clara por parte de López Aroca del estilo lovecraftiano. Con una ambientación propia del western (el

primero transcurre en un rancho de Texas y el segundo sucede durante la Guerra de Secesión estadounidense), los dos relatos presentan el encuentro con algo sobrenatural, de lo que los personajes solo observan sus consecuencias: la masacre de animales del establo por el caballo endemoniado (parece sugerirse que realmente era un soggoth) del forastero y el hallazgo por soldados del norte de una tribu india horriblemente masacrada en extrañas circunstancias. Esta leve alusión de algo incomprensible que no llega a desarrollarse en el relato ofrece mayor poder de sugestión en el lector y por ello se aproxima más al modelo de Lovecraft.

Todo ello hace de la novela de López Aroca un producto particular, desvinculado del horror lovecraftiano y de sus recursos, y a su vez con un tratamiento particular de la figura del zombi. Sin embargo, el autor albaceteño desarrolla un amplio homenaje a los mitos de Cthulhu, así como una propuesta de modernización del género de terror mediante una reelaboración de los dos parámetros aquí hibridados. Se trata, más bien, de una novela dirigida a un lector experimentado capaz de localizar y disfrutar de las enormes referencias al género que aparecen en ella.

6. Conclusiones

Se puede observar, en primer lugar, que las tres novelas poseen unas fechas de publicación cercanas, pues todas pertenecen al presente siglo, mientras que la historieta es algo anterior, de la última década del siglo pasado. Todas ellas están relacionadas con un fenómeno literario creciente, el de escritores españoles que adoptan los mitos de Cthulhu para sus creaciones

¹⁴ Con este término se hace referencia a la historiografía ficticia o imaginaria, es decir, a la emulación del discurso histórico en su dimensión científica para narrar hechos ficticios. Ello confiere al texto un efecto de historicidad, difuminando los

ficcionales. Sin duda, la reedición en España de muchos textos de Lovecraft, la revisión crítica que se está haciendo del escritor de Providence para reivindicar su valor literario, la aparición de editoriales especializadas en el terror, como Valdemar, y la atención de estas editoriales a autores españoles son factores que están favoreciendo esta creciente práctica del horror lovecraftiano.

No obstante, a pesar de que las cuatro mencionan expresamente en su título el grimorio lovecraftiano, solo la historieta es la que más se acerca al sentido que le daba H. P. Lovecraft en sus ficciones, puesto que era común en él el uso del «objeto libro como elemento catalizador de lo sobrenatural» (Ferrerías, 1995: 67). En concreto, los tres autores de las novelas aquí expuestas, Vicente Álvarez, Enrique Laso y Alberto López Aroca, parten de una visión más esotérica sobre el *Necronomicon* al considerarlo un libro con fórmulas mágicas que otorguen poder sobre la muerte, pero no como fuente de un conocimiento prohibido sobre los Primigenios, ni como conductor de los finales funestos propios de la obra de Lovecraft.

Por otro lado, las tres novelas no se restringen a los mitos de Cthulhu ni al horror lovecraftiano y se observan diferencias en cada una de ellas, porque, para empezar, la calidad es muy desigual, y, luego, porque cada una se circunscribe a un género diferente. En ese sentido, curiosamente, la ficción que más mantiene la esencia del escritor de Providence es la historieta *El otro Necronomicón*, que supone un interesante ejercicio de trasvase cultural. A

pesar de que todos han reconocido ser lectores de H. P. Lovecraft¹⁵, ninguna de estas obras se acerca al estilo del estadounidense, consistente en las descripciones detalladas, objetivas, la presencia de narradores homodieéticos y el uso del cientifismo con la idea de diseccionar con escalpelo lo innumerable.

A pesar de ello, tres de estas cuatro obras incluyen a Lovecraft en algún punto de la historia como un personaje más. Esto incide en la afirmación apuntada en su día por David Hernández de la Fuente de que el escritor de Providence se ha convertido en elemento integrante de su propio mundo ficcional, esto es, ha sido absorbido por su propia creación, dada su imagen de devorador de libros sobre la antigüedad y demiurgo de horrores sobrenaturales (Hernández de la Fuente, 2005: 23).

Lo que sí es común en las cuatro obras es que todas reflejan una autonomía del *Necronomicon*, el cual ha traspasado los límites del mundo ficcional de Lovecraft. Gracias a la verosimilitud que este le confirió a su existencia en su citado ensayo fictofilológico «History of Necronomicon» (1938), se aprecia que el grimorio, cuya presencia se haya también en productos culturales de diversa índole, ha adquirido una identidad propia como fuente inspiradora de nuevas creaciones literarias.

límites entre lo ficticio y lo real. Sobre la repercusión literaria de la ficthistoria en las literaturas románicas, véase Marín Rodríguez (2012 y 2013).

¹⁵ Parece indudable esta afirmación en el caso de Segura y de Brocal, dados los paratextos que preceden a la historieta, especialmente en la presentación de Antonio Segura (1992: 6). En el caso de Vicente Álvarez, el acercamiento al escritor de Providence se aprecia en la bibliografía que ofrece al final (2007: 349-350). Por su parte, Enrique Laso ha reconocido su lectura de Lovecraft en alguna entrevista (Garrido, 2014). El mayor lector de todos parece ser López Aroca, que es quien en sus agradecimientos (2012: 460) menciona a más escritores lovecraftianos.

Bibliografía

- ALARIO BATALLER, Salvador (2014). «El Necronomicón», *Quimera: Revista de literatura*, 371: 38-39.
- ÁLVAREZ, Vicente (2007). *El Necronomicón nazi*. Barcelona: Roca.
- ARAROU, Ahmed (1997). «Necronomicón: ficción obsesionada por lo que no puedo ser», *Aljamía. Revista de la consejería de educación de Marruecos*, 9: 70-76.
- BOLAÑOS, Arcadio (2015). «El otro Necronomicón», de Antonio Segura y Jaime Brocal», *Sigue al Conejo Blanco*. <https://siguealconejoblanco.es/comics/criticas/el-otro-necronomicon-de-antonio-segura-jaime-brocal/>.
- CARCAVILLA PUEY, Lorenzo (2013). «El mito del zombi en la actualidad: desmembramiento sacrificial colectivo», *Arbor. Ciencia, pensamiento y cultura*, 189.764: 1-16.
- CARCAVILLA PUEY, Lorenzo (2014). *Historia y simbolismo del mito del zombi: un análisis imaginal de la psique colectiva contemporánea desde el sonámbulo magnetizado hasta la realidad virtual*. Tesis. Dir. Luis Enrique Montiel Llorente. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- COLMENEIRO, José F. (1994). *La novela policiaca española: teoría e historia crítica*. Barcelona: Anthropos.
- CUENCA, Luis Alberto de (2007). «Un detective bibliotecario», *El cultural de ABC*, 18 de octubre: 12.
- ECO, Umberto (1965). *Apocalípticos e integrados (Apocalittici e integrati)*. Trad. Andrés Bolgar. Barcelona: Lumen.
- ECO, Umberto (1987). *El superhombre de masas (Il superuomo di masa)*. Trad. Teófilo de Lozoya. Barcelona: Lumen.
- FERRERAS, Daniel (1995). *Lo fantástico en la literatura y el cine: de Edgard A. Poe a Freddie Krueger*. Madrid: Vosa.
- GARRIDO, Benito (2014). «Enrique Laso a propósito de *El rumor de los muertos*, su nuevo trabajo», *Culturamas: Revista de información cultural en Internet*, 24 de octubre. <http://www.culturamas.es/blog/2014/10/24/enrique-laso-a-proposito-de-el-rumor-de-los-muertos-su-nuevo-trabajo/>.
- GONZÁLEZ GRUESO, Fernando Darío (2013). *La ficción científica. Género, poética y sus relaciones con la literatura oral tradicional. El papel de H. P. Lovecraft como mediador*. Madrid: Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid.
- HARMS, Daniel (2005). *Enciclopedia de los Mitos de Cthulhu*. Trad. Aitor Solar & Isabel Rossell. Arganda del Rey: La Factoría de Ideas.
- HERNÁNDEZ DE LA FUENTE, David (2005). *Lovecraft, una mitología*. Madrid: ELR ediciones.
- LASO, Enrique (2014). *El rumor de los muertos: La búsqueda del Necronomicón*. Madrid: Martínez Roca.
- LLOPIS, Rafael (1980). *El Novísimo Algazife o Libro de las Postrimerías*. Madrid: Hiperión.
- LÓPEZ AROCA, Alberto (2012). *Necronomicón Z*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (1922, 2014). «The Hound», *The New Annotated H. P. Lovecraft*, Leslie S. Klinger (ed.). New York: Liveright: 94-102.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (1922, 2014). «Herbert West: Reanimator», Leslie S. Klinger (ed.), *The New Annotated H. P. Lovecraft*. New York: Liveright, 45-79.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (1929, 2002). «The Dunwich Horror», *The Thing on the*

- Doorstep and Other Weird Stories*. London: Penguin: 206-245.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (1936, 2014). «The Shadow over Innsmouth», *The New Annotated H. P. Lovecraft*, Leslie S. Klinger (ed.), New York: Liveright: 573-642.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (1938, 1995). «History of *Necronomicon*», *Miscellaneous Writings*, S. T. Joshi (ed.). Sauk City: Arkham House Publishers: 52-53.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2013). «La fictohistoria o historiografía imaginaria en las literaturas románicas desde el siglo XIX: ensayo de tipología y panorama de un género formal insospechado (I)», *Revista de Filología Romanica*, 30.2: 285-308.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2014). «La fictohistoria o historiografía imaginaria en las literaturas románicas desde el siglo XIX: ensayo de tipología y panorama de un género formal insospechado (II)», *Revista de Filología Romanica*, 31.2: 227-244.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2018). «Terror y Filología: Rafael Llopis y los apócrifos lovecraftianos españoles (1974-1980)», Francisco Arellano (ed.), *El cáncer de la superstición: Miscelánea 2*. Colmenar Viejo: La biblioteca del laberinto, 322-343.
- MARTÍNEZ, Luciana (2009). «En busca del lenguaje del horror: H. P. Lovecraft según Alberto Breccia», *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, 4. <https://ojs.uv.es/index.php/extravio/article/view/2255>.
- MOTA CHAMÓ, Ángel Luis (1996). *La novela negra española: ambientes y personajes*. Tesis doctoral. Dir. Elena Catena. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- MUÑOZ CASADO, Rodolfo (2012). *Los Mitos de Cthulhu como movimiento literario*. Tesis doctoral. Dir. Juan Manuel Núñez Yusta. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- PEREGRINA, Mikel (2017). «Los mitos de Cthulhu en *Nueva Dimensión*: epígonos españoles de Lovecraft», David Roas (ed.), *El monstruo fantástico. Visiones y perspectivas*. Madrid: Aluvión, 233-248.
- RICCI, Cristián H. (2013). «El arte de hacer ficción sobre el proceso de evolución del orientalismo literario occidental en la cuentística de Ahmed Ararou», *Hispania*, 96.1: 2-14.
- SANROMÁN, Diego Luis (2014). «El horror de Neoamérica, Lovecraft político», *Quimera: Revista de literatura*, 371: 33-37.
- SEGURA, Antonio y Jaime BROCAL (1992). *El otro Necronomicon*. Barcelona: Toutain.
- SONRÍ, Vicente (2007). «La vuelta del exilio: el renovado éxito de las revistas de género», Álvaro Pons, Pedro Porcel & Vicente Sonrí, *Viñetas a la luna de Valencia: la historia del tebeo valenciano (1965-2006)*. Alicante: Edicions de Ponent, 207-233.