



Ficción cartográfica y sagas
(de los libros de acompañamiento a *Google
Maps*)

Alberto E. Martos García*

Universidad de Extremadura
aemargar@gmail.com

Resumen:

Palabras clave: sagas fantásticas, cartografía, mapas ficticios

1. Cartografía y paratextualidad en las sagas

Croquis y Mapas son elementos cada vez más frecuentes en toda saga fantástica (Martos 2006a). Muchas sagas empiezan, en efecto, con un mapa, que no sabemos bien si es para guiar situar al lector o como croquis de estos reinos lejanos y colosales por donde deben viajar los héroes, magos, campesinos...

En general, en todas las sagas los mapas juegan un papel fundamental. Así, en las sagas de D. Eddings (*Crónicas de Belgarath*) vienen perfectamente detallados mapas de todas las regiones: los mapas sirven así para ubicar no sólo hechos geográficos (ríos, montañas) sino la historia cultural desarrollada en la trama, por ejemplo, las nacionalidades, rutas de caravanas...

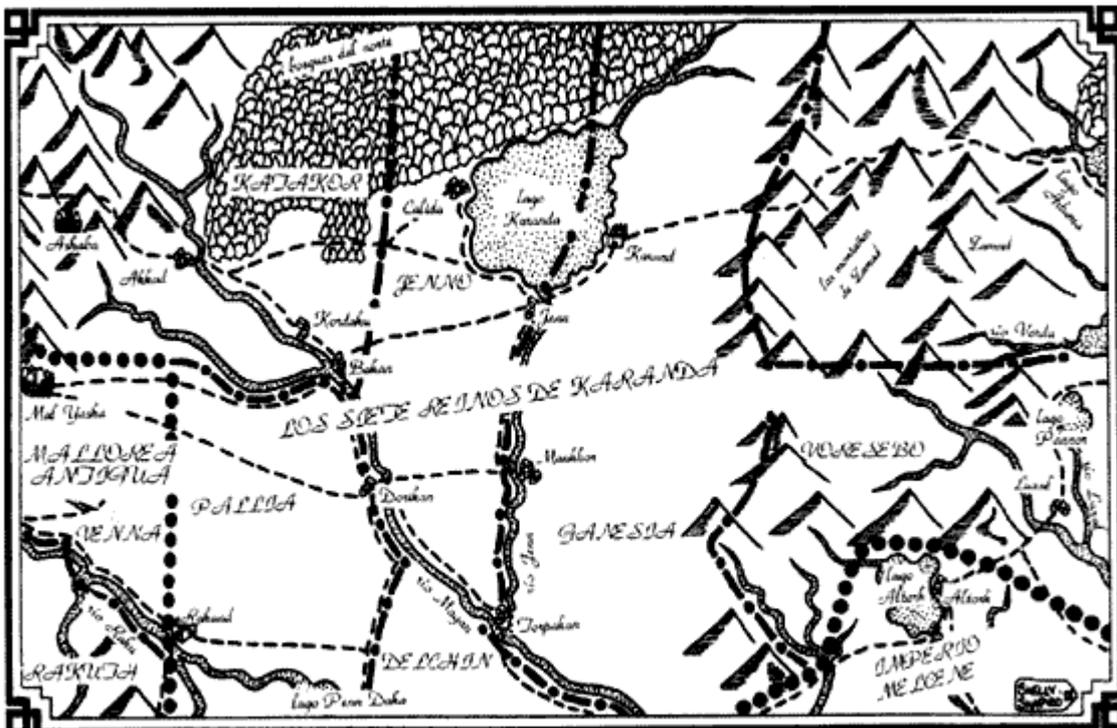


Figura 1 Mapa de Karanda
(D. Eddings, *Crónicas de Belgarath*)

Además, las sagas fantásticas siempre se apoyan en mitos etiológicos, en historias acerca de los orígenes, los tiempos y los espacios primigenios. **El mapa sirve para visualizar esa cosmogénesis** de modo que estas “geografías imaginarias” son tan importantes que se ha llamado a este tipo de obras “ficción cartografiada”.

2 Texto y paratexto, un objeto total

En las narraciones, en efecto, el **iconotexto**, dejando fuera la ilustración y la imagen en forma de aleluya o de cómic, puede entenderse un poco como la *literatura emblemática* del Barroco, una imagen que centra la atención del lector (como una especie de *mandala* o mapa-guía) y un desarrollo en paralelo del texto.

Ciertamente, los tipos de **iconotextos más comunes en las sagas fantásticas** son los mapas o los árboles genealógicos, que, más allá de su carga figurativa, hacen en efecto el mismo papel alegórico que los “emblemas”: **el mapa enmarca un cosmos donde se va a mover toda la acción, el árbol, la línea en el tiempo de los personajes.**

Lo importante es que estos elementos, en principio casi *paratextuales* (colocados “ad hoc” de **forma lateral**, en las primeras páginas o en las últimas de los libros) se revelan como piezas fundamentales para guiarse en el macrocosmos de la narración. Por tanto mapa y textos son el **objeto total**, a diferencia de lo que pasa en la *ilustración*, estos iconos no son prescindibles, ni tampoco tienen sentido “fuera” del texto. En cambio, una ilustración tiene sentido autónomo al margen del texto, y el texto que ilustra puede ser leído omitiéndola. En realidad, los caligramas y otros juegos visuales buscaban algo típicamente poético, el juego de las “desviaciones” y rupturas, la lectura plural, en suma. Los deslizamientos buscados en los **iconotextos** narrativos son menos de ruptura que de cooperación, igual que la imagen y el texto en la *literatura emblemática* se iluminaban mutuamente.

Ésta es la diferencia principal con la novela ilustrada, al modo en que por ejemplo se han publicado obras clásicas como *La Regenta* acompañada de toda suerte de ilustraciones. El **iconotexto** de la literatura fantástica no es como una ilustración, sino que tiene un sentido alegórico, el caso más claro son los mapas, auténticos gráficos donde se ha aparcado el realismo para esbozar montañas, ríos y enclaves que son hitos en el relato. El mapa sirve para concentrarse en él, es, como hemos dicho, una especie de *mandala*, de analogía *ad hoc*.

De hecho, en los llamados *clásicos ilustrados* texto e ilustración suelen ser indisolubles por su simultaneidad, en cambio, el mapa se sitúa en los márgenes del libro justamente para ayudar a la *lectura no lineal*, desde cualquier lado del mapa se puede llegar al texto, y viceversa, cualquier episodio del texto encuentra alguna remisión en el mapa (unión de imagen textual e imagen visual).



Figura 2 Cuento ilustrado.

De este modo, cabe distinguir entre una **lectura gráfica visual asociada**, que es la propia de estos clásicos ilustrados y de las modernas novelas gráficas, y la lectura visual mental que propicia el iconotexto, y que *no sirve para un episodio concreto* sino para confeccionarse ese mapa cognitivo que guía y estructura la comprensión del relato. En el primer caso, la lectura es lineal a la fuerza, pues las imágenes van de acompañamiento, en el segundo caso, la lectura es, como venimos diciendo, no lineal y sirve para la comprensión de estas **mega-estructuras** que son las sagas fantásticas, y sirve, pues, a modo de "libro o imagen de acompañamiento".

Ahora bien, el **iconotexto**, según Jean-François Botrel [1], puede tener una triple función:

... **editorial** (como elemento de la «puesta en libro» más que como estrategia publicitaria), **auctorial** (en la medida en que el artista se esfuerza por traducir fielmente en un plan visual el proyecto mimético del texto, incluso de sus efectos simbólicos [Baguley, 1992]) o **lectorial** (como comentario o lectura gráfica del texto).

La imagen, sobre todo cuando está inserta en el texto, requiere que una historia de la literatura preocupada por la recepción de las obras la tenga en cuenta y valore su función.

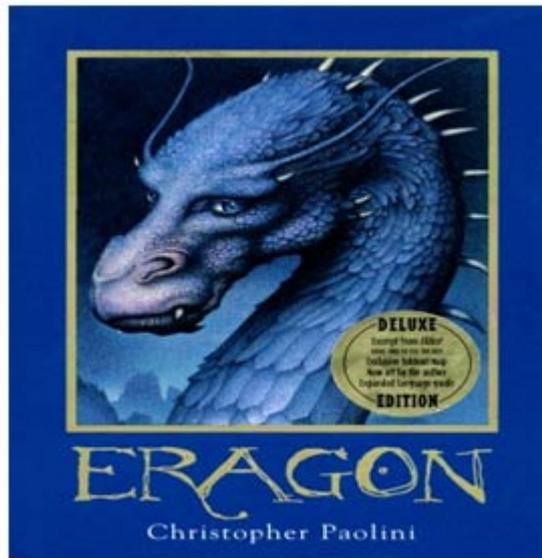


Figura 3 Portada de Eragon

En las sagas fantásticas, las informaciones icónicas tienden a la **lateralidad**, en el sentido de que los editores ubican, como hemos dicho, los mapas al inicio o final del libro, y los autores también se esfuerzan por ofrecer iconos de apoyo, de forma que el lector se encuentra ante una multiplicidad de códigos textuales, paratextuales e icónicos, cuya suma viene a ser la percepción inicial que tiene el lector del relato, y que ayudan a **encuadrarlo** convenientemente.

No olvidemos tampoco que el mito es la fuente de la saga, y que los mapas ayudan a delinear este espacio mítico y a deambular por él. Lo que hace la geografía imaginaria es dibujar, pues, un cosmos “ad hoc”, a la medida de las dimensiones de ese mundo creado.

3. Un mundo caótico de acciones imprevisibles

Rudolf Otto, por su parte, en *Das Heilige (Lo santo)*, insistió en los aspectos *irracionales* del fenómeno religioso, lo cual amenaza el concepto de cosmos y el de destino final (o en términos cristianos, la providencia divina).

La idea de que el cosmos está regulado o controlado de algún modo, de que siempre hay alguien como Zeus que derrota a las fuerzas destructivas o Titanes, es sólo una posibilidad, que la mitología literaria de Lovecraft o de King se encargan de desmentir, con el recurso de esos dioses ancestrales que desatan el horror primigenio y que acechan -como en el cuento de “*Los perros de Tíndalos*”- en cualquier esquina.

En tal escenario, los mitos de lucha se convierten en realidad en *mitos de redención*, porque el héroe siempre parte de una posición muy inferior, y, saben como ocurre con la *cofradía del Anillo*, que la partida está perdida casi antes de empezar la búsqueda. En este punto, Tolkien introduce el concepto de **eucatástrofe**, la inversión de un final anunciado y previsible, gracias a un hecho milagroso, como el esfuerzo épico de Frodo y los suyos. Pero lo propio de los héroes salvadores es su inmolación, su sacrificio, su descuartizamiento, como Osiris.

En todo caso, en una ficción fantástica, dibujar sobre un plano o un mapa las ciudades principales, la ruta arquetípica o los parajes que sirven de referencia es, como en el caso de la iconografía religiosa cristiana, pintar el “via crucis”, el camino arquetípico que ha de servir de contemplación al lector.

En efecto, el *mito* tiene un carácter arquetípico, de modelo que ha de repetirse, (como es la Eucaristía instituida por Cristo). El mito, pues, genera un rito, y el “recorrido” de esta geografía imaginaria (en su doble forma de lectura, secuencial, en la descripción textual y global o en detalle, a través del mapa), es para el lector la experiencia primordial, que repite una y otra vez. Y por eso, más allá del fenómeno del *fan fiction*, no puede resultar extraño que los seguidores de algunas de estas sagas hayan constituido, a partir de estos mundos, una especie de “culto”, hagan sus fiestas, etc. Evidentemente, la diferencia sustancial *ficción/realidad* aquí queda en suspenso, lo que importa es que, tras la mitomanía, se esconden tal vez conductas de raíz religiosa.

Así pues, los dos discursos, el textual y el cartográfico, se interpenetran, dando lugar a una especie de texto *híbrido*, *transdiscursivo*. Es lo que estamos defendiendo al subrayar que tales elementos no son decorativos sino fundamentales, pues al introducir un mapa en el texto lo que hacemos es crear una interacción que trasciende a cada uno de los discursos por separados, por eso hablamos de **discurso híbrido**, lo cual no sucede no sólo en libros, sino también en videojuegos, mangas...



Figura 4 *Discovered Land*

De todos modos, además de los cuatro puntos cardinales, en los **mapas fantásticos**, el lector aprende a ubicar en cada uno de los reinos, parajes, caminos, etc. la presencia de las “fuerzas” y en eso es esclarecedor el análisis de Otto, pues él subraya el comportamiento del numen como algo que estremece, sobrecoge o desborda al hombre, y le produce esa sensación de misterio y anonadamiento que tan bien vemos reflejada en la literatura de terror moderna. Las ideas de caos y de pánico se refuerzan por la ausencia de un centro o impulso que controle las fuerzas desatadas, y eso nos sitúa nuevamente ante la función del héroe como resistencia a esas fuerzas y, cuando puede, de elemento “salvador”.

representado existe en todos y cada uno de sus detalles. Por eso, estos iconos serían consustanciales a las sagas fantásticas, que es la idea que estamos sosteniendo.

5. El mapa, estrategia unificadora de la saga y tablero de juego.

Siguiendo lo que venimos diciendo, el mapa se convierte en una **estrategia unificadora de la saga** al ofrecer un **elemento de totalización contrapuntual** al del texto, o paralelo al mismo; es además **un perfecto tablero de juego donde ir más allá de leer: contemplar, descifrar, actuar.**

A este respecto, Clement Levy [2] hace unas observaciones muy interesantes entre la diferencia entre leer y contemplar un mapa:

Lire une carte signifie la comprendre en déchiffrant les symboles et les inscriptions qui la composent. Cela revient à se figurer en esprit l'espace géographique dont elle est la projection et la réduction, mais dans son relief et ses dimensions tels qu'ils sont indiqués dans la légende, emplacement de la carte où sont spécifiées les conventions cartographiques utilisées. Cette lecture s'apparente pourtant à une traduction, et semble être l'inverse du travail du cartographe.

Cette lecture de la carte s'oppose à la contemplation, qui ne requiert pas de carte aussi précise et conforme aux règles de la cartographie, pour être satisfaite. La contemplation d'une carte offre au lecteur le plaisir esthétique de retrouver le cadre spatial de ce qu'il lit, mais comme support de sa remémoration du récit de voyage qu'il vient de lire, ou de sa rêverie sur les voyages possibles dans les espaces figurés. Certains auteurs sollicitent ainsi l'imagination du lecteur et tirent parti de la modalité contemplative de lecture d'une carte.

L'analyse que fait Pierre Jourde de la carte qui accompagne Le Seigneur des anneaux confirme cette hypothèse: « la carte se développe de façon plus autonome et prend, en quelque sorte, une valeur intrinsèque. Elle n'existe plus seulement en fonction de la narration. Des lieux, des noms y figurent qui pourraient être ceux d'autres histoires, mais qui ne s'articulent pas dans celle qui nous est racontée ». Cette mention d'autres lieux rend plus vivace l'impression que le monde inventé par TOLKIEN existe bel et bien. Mais qu'il s'agisse d'une fiction cartographique n'empêche pas la rêverie sur les noms de lieux de pouvoir naître de la contemplation d'une carte d'un lieu réel.

Une carte détermine donc un autre type de lecture au sein d'un texte, et permet aussi de porter sur l'œuvre un autre regard : entrelacs de texte et de représentation graphique proposés au lecteur, elle tend vers une plus grande complétude car elle ancra les mots dans un référent géographique, réel ou non, et se pose face à un univers dont la carte est entre les mains du lecteur.(Subrayados nuestros)

En resumen, estos mapas de las sagas sirven para **resaltar la unidad ficcional** de la misma; como recurso, el mapa es un marco paratextual hecho no sólo para ser leído, descifrado, sino para ser **contemplado**, ya que ofrece placer estético y ayuda a recordar libremente lo que se acaba de leer. El mapa se hace así autónomo, con un

valor intrínseco; los puntos y nombres que se señalan podrían evocar, además, los de otras historias posibles dentro del macrotexto.

Junto a esta función de lectura *centrífuga* o *divergente*, por usar algún término, está también la otra posibilidad de leer el mapa y el texto de forma *centrípeta* o *convergente*: la imagen “ancla” las palabras al mapa de situación, que es así un auténtico croquis o guía. O sea, el mapa ilustra el texto, se colocan como la equivalencia de su mirada, y tienen, pues, una relación más estrecha y menos libre. *Completar la información* vs. *sugerir* o incluso *decorar* con motivos alegóricos (v.gr. cartografía barroca) son dos extremos que a menudo pasan por estados intermedios en este tipo de ilustraciones.



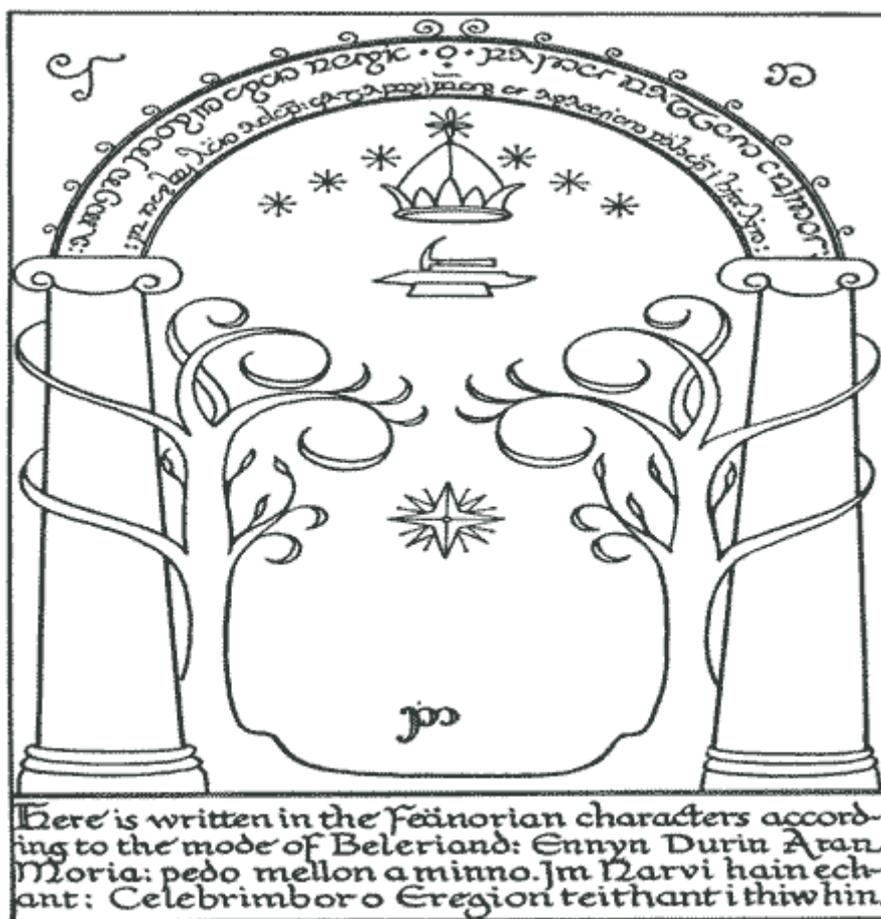


Figura 6 Iconos de Moira

.6. Los nombres de lugares y de personas en las sagas y como componentes de mapas.

Otra función importantísima del mapa fantástico es estar acompañado o implementado por los **nombres**, es decir, la toponimia la onomástica de carácter míticos, que encuentran aquí su receptáculo natural. En realidad, todas las cosmogonías tienen un rosario de nombres de lugar y de accidentes geográficos, que sólo los mapas pueden ubicar con orden, como en los *portularios* e *insularios*. De hecho, a veces lo importante no es la toponimia mayor sino la toponimia menor, el nombre concreto de parajes. Sólo echando un vistazo a los nombres de lugares y/o personas, vemos que las sagas practican no sólo la creación de mundos alternativos sino la de lenguas nuevas, como la lengua élfica de Tolkien. Los nombres de ESDA, por citar un ejemplo conocido, son reveladores:

1. ARAGORN
2. *ARWEN UNDOMIEL
3. *BOROMIR
4. *DENETHOR

5. *EOMER
6. *EOWYN
7. *ELROND
8. *FARAMIR
9. *FRODO
10. *GALADRIEL
11. *GANDALF
12. *GIMLI
13. *GOLLUM
14. *HALDIR
15. *ISILDUR
16. *LEGOLAS
17. *MERRY
18. *PIPPIN
19. *RADAGAST
20. *SAM
21. *SARUMAN
22. *THEODEN

Es sabido que estos nombres provienen de personas reales, lenguas antiguas o idiomas inventados por él mismo, y que Tolkien utilizó nórdico antiguo, inglés arcaico y finlandés, aunque también creó varias lenguas élficas, el idioma orco y otros muchos más.

La forma en que llamamos a los sitios donde vivimos y a nosotros mismos nos pasa a menudo desapercibida o bien aparece como una curiosidad lingüística o histórica más que como una realidad con significado vivo. Nada más lejos de la realidad. La toponimia se constituye, como se ha dicho, en un mapa mental que nos va descubriendo la presencia ineludible de los otros, los primeros, en un territorio y tiempo que ahora nos pertenece. Así pues, todo ese *continuum* espacial que el mapa acota se hace significativo mediante signos que son algo más rótulos, son los mitos fundacionales de la Tierra Media de Mordor, la forma que los personajes conocen e interactúan con un pasado y con sus ancestros.

En la **Toponomástica** podemos hacer dos grandes grupos, las palabras motivadas y las palabras no motivadas, por ejemplo, *Compostela* es una palabra motivada, generada por un mito o una historia a la que alude el nombre, "Campo de estrellas",

en cambio la calle *Camelias* o *Gardenias* es una nomenclatura urbana a menudo aleatoria. Sucede además que esta división se solapa con otra muy importante: la de topónimos "oscuros" y topónimos "transparentes".

Así, el término *El Romeral* es transparente, pero *Laminiturri* es un vocablo de origen euskera, que es el nombre de una fuente del pueblo riojano de Ojacastro y que, según "parece" quiere decir, *La Fuente de la Lamia*, pues en relación a ésta los vecinos cuentan, como algo verídico, la leyenda de una mujer con pies de ave, tal como es representada en el folklore peninsular del Norte. Pues bien, la toponimia de estos mapas de Tolkien está estrechamente unida a los mitos de la obra, a sus "ancestros".

7. Los lugares de la memoria: las aportaciones convergentes de P. Nora y M. Bajtin

Los llamados **lugares de memoria** que define el profesor francés Pierre Nora son equivalentes a los **Cronotopos** del ruso M. Bajtin, son *lugares de significación para la memoria social y cultural*, donde persiste una voluntad de recuerdo y de afirmación de ese lugar, personaje o evento en su singularidad (v.gr. Santa Eulalia, su tumba, etc.) , mostrada a través de una toponimia tanto infusa -centrada en el lugar- como difusa, con ramificaciones en otras partes.

Según esta definición, el *Hornito de Santa Eulalia* de Mérida -sea o no el lugar real donde se efectuó el martirio- es un "lugar de memoria", un referente claro del patrimonio cultural común, como lo es, a nivel más amplio, el Camino de Santiago y sus enclaves principales, que reúnen estas cualidades, pero no así todos los lugares prehistóricos o arqueológicos, que no son lugares de memoria si no se ha dado previamente una continuidad cultural, de hecho puede haber yacimientos importantes (v.gr. la ciudad visigoda de Recópolis) sin apenas conexión con la memoria social y cultural de la zona, debido a un corte brusco o un olvido.

En las Sagas, pues, estos **lugares de memoria son** marcados y ensalzados continuamente, como las ciudades, torres, bosques y otros lugares importantes en *El Señor de los Anillos*, donde acaecen las batallas, asaltos, alianzas, etc.

La tipología de Pierre Nora es muy rica, un "lugar de memoria" puede ser *un monument ou un ensemble historique, un paysage culturel, une bibliothèque, une université, un mémorial, un lieu où s'est fait l'histoire d'une communauté ou d'un peuple, pour le meilleur ou pour le pire (par exemple, camp de concentration d'Auschwitz-Birkenau, prison de Sighet, salle de signature d'un traité de paix, etc.)...*

Así pues, cualquier lugar, en principio, puede ser investido de esta significación social y cultural, con tal de que en él se condense una **experiencia humana relevante** para la comunidad, de modo que, aunque en la toponimia legendaria clásica lo que predomina son los parajes rústicos (*Fuente de la Mora, Cancho de la Bruja...*), vemos que en las sagas cualquier lugar puede ser investido con un nombre (toponimia mayor / toponimia menor).

A nadie se le escapa, por ejemplo, que cada cultura hace su propia tipología de espacios, así, las culturas antiguas, más que la división entre por ejemplo campo/ciudad, lo que hacen es separar claramente los espacios/tiempos profanos de los espacios/tiempos sagrados. Así, un santuario, es siempre un santuario, un lugar consagrado, y por ende, un **lugar de memoria**.

También son **lugares de memoria** los otros edificios de uso civil, como los palacios o castillos, que forman parte de la **memoria social**, y todo aquel otro recinto donde se coloque una placa, un monumento, un memorial... por ser, por ejemplo, el lugar donde se celebró una batalla. A este respecto, está claro que sobre los lugares de una comunidad operan, eventualmente, fuerzas históricas de gran impacto en la comunidad, como es en las sagas los lugares contra los que arremeten las fuerzas de Mordor. Misma intensidad emocional que -por citar un caso no de la ficción- se da en el guetto judío de Varsovia, los campos de concentración... sitios donde hay una intensidad especial de la emoción, y, por tanto, del recuerdo.

Los lugares de memoria deben estar glosados por memoriales o placas, auténticos “banderines” para marcar esos espacios/tiempos tan relevantes para todos, o para casi todos. Estos señalizadores, en las sagas, son los **mapas**, que, en coherencia con esto, no se limitan a señalar puntos o caminos en el territorio sino lugares que tengan un significado colectivo, y por eso se llenan con signos de hospederías, encrucijadas, puentes... dando al mismo un aspecto figurativo.

En resumen, la **Toponimia Legendaria** viene a ser **el espacio investido por el mito**. En este aspecto hay que prestar atención cuidadosa a los nombres de lugares y personas, y seguir el rastro, por ejemplo, de los nombres de dioses (teónimos) o de sus manifestaciones (litofanías, fuentes, ríos, cuevas...), pues lo cierto es están así dando testimonio de un culto o de una deidad o héroe significativos, vinculados a ese lugar, y anclado su recuerdo en la memoria de esa comunidad.

Tras los nombres de los personajes y accidentes geográficos de las sagas hay, pues, una historia condensada, una leyenda o alusión mitológica que el autor ha creado, en perfecta consonancia con la historia o la psicología del personaje.

8. Google Maps de sagas como ficción cartografiada y como invitación a la aventura

Elfenomeno.com [3], la más conocida y antigua web sobre la obra de Tolkien y las películas de El Señor de los Anillos utiliza ha utilizado la API de Google Maps aplicada al mapa de la Tierra Media.

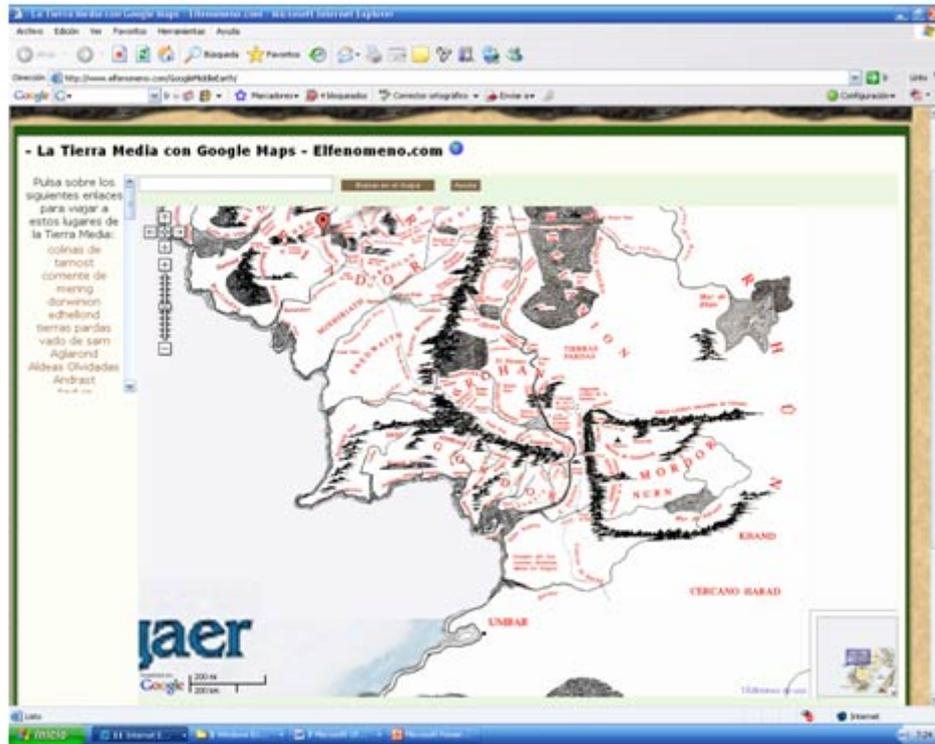


Figura 7 *La Tierra Media con Google Maps*

Este caso es un buen ejemplo ilustrativo de lo que Umberto Eco describe de los *mundos posibles como construcciones culturales*. Ningún mundo posible, como en este caso el mundo de “El Señor de los Anillos”, puede ser totalmente autónomo respecto del mundo real, del mismo modo que tampoco se puede describir a éste “por completo”. Por tanto, en esa ambigüedad entre lo ficcional y lo real, estos mapas tratan de proporcionar servicios semejantes al resto de los Google Maps, como crear itinerarios o buscar en el mapa, sólo que aquí, cuando por ejemplo aumentamos el *zoom*, no nos sale la imagen de satélite o híbrida, sino el modo de mapa, aumentando los pictogramas, lo cual le da un aire de cartografía barroca:

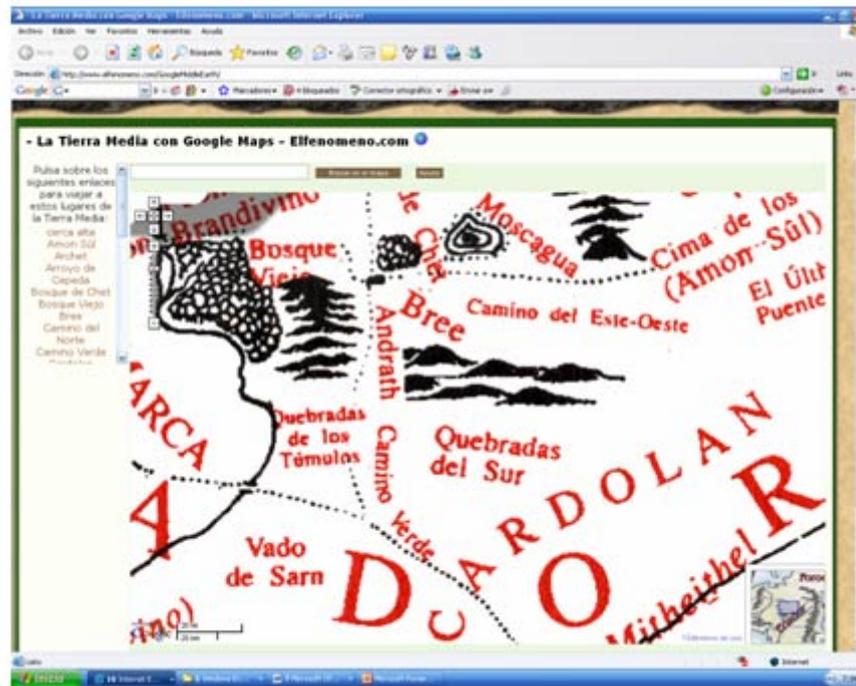


Figura 8 La Tierra Media con Google Maps con zoom

9. Conclusiones: la ficción cartografiada de *El señor de los anillos*.

Sobre *Middle-earth*, la Tierra Media y toda las otras regiones del universo de ESDA, de J. R. R. Tolkien, se han elaborado multitud de mapas [4]. Entre ellos, el mapa original de Tolkien, corregido por su hijo. Se sabe que su hijo Christopher tuvo que interpretar los a veces confusos mapas topográficos de la Tierra Media, que él quiso que acompañasen a los libros. Christopher redibujó el mapa principal a finales de los 70, para aclarar las letras y corregir algunos errores y omisiones.

Hay una lectura icónica más profusa, con más imágenes, en el *Atlas de la Tierra Media*, así como en la *Enciclopedia ilustrada* de David Day, con diversidad de mapas, árboles y tablas cronológicas. A su vez, y siguiendo la técnica de los mapas históricos, J.M. Brodu [5] ha compuesto otra versión, en la que añade todo tipo de tonos y subgrafismos (flechas, rótulos....) que son significativos, pues informan sobre la naturaleza de las regiones (boscosas, áridas..) y ubica episodios o personajes. Es, pues, un auténtico mapa significativo donde se resaltan los hechos fundamentales, itinerarios, casas, parajes, y constituye un buen ejemplo de **ficción cartografiada**.

En síntesis, las **sagas fantásticas narrativas** avanzan hacia formas iconotextuales narrativas, que explican su deslizamiento a modalidades como la novela gráfica, el videojuego o las propias versiones cinematográficas (incluyendo las que, a la manera de *Sin City*, incorporen plenamente tecnología digital).

En este sentido, utilizar la API de Google Maps para estas sagas no es más que un síntoma de lo mismo, y que, como hemos visto, guarda mucho relación con los llamados “libros de acompañamiento” y con los llamados “art book” o libros de imágenes que se publican normalmente tras el éxito de una saga, y que recrean

normalmente los personajes favoritos del público. Los cuales ayudan a asimilar la saga y a conformar esa “enciclopedia cultural” del lector de que habla Eco, y que ahora tiene como referentes no sólo los literarios sino los propios de la cultura mediática en que vivimos, abierta a toda clase de posibilidades [6].

Bibliografía

BAJTIN, M. (1995): *Estética de la creación verbal*, Siglo XXI, México.

BOUSQUET, Charlotte: *Les Mondes imaginaires et le déplacement du réel : un questionnement de l'être humain*, tesis leída en U. de la Sorbona (Paris IV) , el 13 noviembre de 2002, dir.Pierre Magnard

DAY, David (1992): *Tolkien : enciclopedia ilustrada*, Timun Mas,D.L., Barcelona

ECO, Umberto (1984): *Obra abierta*, Editorial Planeta - Agostini.

GARCÍA RIVERA, Gloria. "Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos)". *Primeras noticias. Revista de literatura* , nº 207, 2004 (Número dedicado a: *Literatura y medios de comunicación*), pp. 61-70.

MANGUEL A. y GUADALUPI G. (1992), *Guía de lugares imaginarios*, Madrid, Alianza Editorial.

NORA, Pierre (dir.) (1984-1993) *Les lieux de mémoire (los lugares de la memoria)*, Paris, Gallimard.

ORIHUELA, José Luis (1997): "Narraciones interactivas: el futuro no-lineal de los relatos en la era digital", *Palabra-Clave*, vol. 2, nº 2, pp. 37-45. Véase también *El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto*, en <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/califia.htm> [Consulta: 27 de julio de 2007].

OTTO, Rudolf (2001), *Lo Santo: Lo Racional y lo Irracional en la idea de Dios*, Madrid, Alianza editorial.

Notas:

- [1] Botrel, Jean-François (1996): “Novela e ilustración: «La Regenta» leída y vista por Juan Llimona, Francisco Gómez Soler y demás (1884-1885)”, Sociedad de Literatura Española del Siglo XIX. Coloquio (1º. 1996. Barcelona), *Del Romanticismo al Realismo*, Luis F. Díaz Larios, Enrique Miralles, Barcelona, Universitat, 1998, pp. 471-487.

- [2] Véase <http://www.ditl.info/arttest/art257.php>

[3] En <http://www.elfenomeno.com/menu/top/multimedia> hay una amplia galería de productos multimedia. En todo caso, el web insiste en advertir que las marcas registradas y Copyrights de los libros, películas, artículos y otros materiales promocionales son propiedad de sus respectivas empresas y su uso está permitido por las Leyes sobre el Copyright.

[4] <http://www.chez.com/tolkien/enciclopedia/mapas.html>

[5] <http://www.arda-cartes.net/>

[6] “Pues una idea sería hacer una especie de Google Middle Earth: Sería como el Google Earth, pero de la Tierra Media. Se podrían usar los escenarios donde se rodó la película (para los exteriores) y los decorados (Minas Tirith).” <http://foros.elmundo.es/foros/viewtopic.php?p=488929#488929>

***Alberto E. Martos García**. Licenciado Comunicación Audiovisual. Trabaja actualmente como Becario de Investigación en la Universidad de Extremadura en el Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales, de las Lenguas y las Literaturas, Facultad de Educación, Badajoz. Email: aemargar@gmail.com

© *Alberto E. Martos García 2007*

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Sútese como [voluntario](#) o [donante](#), para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](http://www.biblioteca.org.ar). www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](http://www.biblioteca.org.ar/comentario). www.biblioteca.org.ar/comentario



editorial del cardo