

ÉCFRISIS Y FANTASÍA EN *EL LIBRO DE LOS PORTALES*, DE LAURA GALLEGO

EKPHRISIS AND FANTASY IN *EL LIBRO DE LOS PORTALES*, OF LAURA GALLEGO

María ROSAL NADALES

Universidad de Córdoba

fe1ronam@uco.es

Resumen: La literatura fantástica goza, en las primeras décadas del siglo XXI, de una gran popularidad, no solo entre los lectores jóvenes. Laura Gallego es una de las autoras con más éxito. Analizamos su obra *El libro de los portales*, donde la écfrasis centra la trama en un contexto de creación de mundos posibles, a través de la pintura. Comentamos también el uso de los discursos multimodales en la promoción del libro, a través del *boocktrailer* de la obra y de la página web de la escritora.

Abstract: In the first decades of the 21st century, fantastic literature has a great popularity not only among young readers. Laura Gallego is one of the most successful writers on this topic. We analyze her work *El libro de los portales*, where the ekphrasis sets the plot in a context of creation of possible worlds through painting. We also mention the use of multimodal discourses in the promotion of the book through the book trailer and the website of the writer.

Palabras clave: Écfrasis. Literatura fantástica. Laura Gallego. *El libro de los portales*.

Key Words: Ekphrasis. Fantastic literature. Laura Gallego. *El libro de los portales*.

1. LITERATURA FANTÁSTICA

La creación de mundos ha alentado la literatura de todos los tiempos. La realidad no ha constituido un referente exclusivo ni para escritores ni para lectores. Por el contrario la construcción narrativa ha requerido el diseño de nuevos universos y personajes, merced a la mitología, sagas, cosmogonías, que han nutrido la retina de insólitas imágenes para explicar el mundo. Desde Gilgamesh, la Biblia, los mitos grecolatinos o las recientes fábulas distópicas, la construcción de peculiares universos narrativos ha sido una constante.

En las primeras décadas del siglo XXI, autores como J. R. R. Tolkien, con *El señor de los anillos* o *El hobbit*, continúan acrecentando seguidores, en un contexto en el que el cine ha participado notablemente en la difusión de las obras. En el mismo sentido encontramos la exitosa saga de J. K. Rowling sobre Harry Potter, o el tan aplaudido *Juego de Tronos*, adaptación de las novelas de George R. R. Martin. Las historias de terror y ciencia ficción comparten el éxito de géneros que tratan de explicar otros mundos posibles (Eco, 1993; Doležel, 1997a, 1998), en los que la novela y las series distópicas alcanzan gran reconocimiento por parte de público y lectores. La revitalización de H. P. Lovecraft, a través de reconocidos videojuegos como *Call of Cthulhu*, es otra muestra de ello.

Los mundos narrativos pueden ser clasificados en tres tipos. En el primer grupo estaría aquel “cuyas reglas son las del mundo real objetivamente existente” (Albaladejo, 1997: 58), denominado *verdadero*. En el segundo caso se engloba el modelo de mundo de *lo ficcional verosímil* (*ibid.*), mientras que en el tipo III, *lo ficcional inverosímil*, se encuentran los mundos de la literatura fantástica¹, “cuyas reglas no son las del mundo real objetivo, ni son similares a estas, implicando una transgresión de las mismas” (*ibid.*: 59).

Las obras de la literatura fantástica (Todorov, 1981) gozan en la actualidad de notable difusión. Novelas como *El señor de los anillos*, *Harry Potter*, *Las crónicas de Narnia* han sido reeditadas en múltiples formatos² (papel, libro electrónico) y de ellas se han realizado versiones cinematográficas, cómic, novelas gráficas, *booktrailer*.

Sin pretender realizar una relación exhaustiva de géneros y obras, que podrían englobarse dentro del *fantasy*, de enorme éxito en el mundo anglosajón y que cuenta con lectores mucho más allá del público juvenil, nos detendremos en una de las obras más recientes de la autora Laura Gallego³, que ha cosechado notable éxito: *El libro de los portales* (2013). En esta obra, la relación entre pintura y escritura está fuertemente

1 Para una revisión bibliográfica sobre realismo, mímesis y fantasía, cf. Albaladejo (1997: 59 y ss.).

2 En esta línea también se han realizado múltiples versiones de las obras de Laura Gallego, por ejemplo la edición del cómic o del *booktrailer* de su trilogía *Memorias de Idhún*.

3 Ganadora del Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil 2012 por *Donde los árboles cantan*, es autora de la trilogía *Memorias de Idhún* (2004), *Finis Mundi* (1999), *La leyenda del rey errante* (2003) o *Dos velas para el diablo* (2008).

imbricada, no solo por la descripción textual de los portales, sino porque, en sus propios dibujos, iconos y signos lingüísticos, tanto el lenguaje simbólico como el alfabético, comparten escenario con similar importancia.

El libro de los portales mantiene una relación directa con la pintura, puesto que el elemento central de la trama lo constituye el diseño de portales, en torno a lo cual giran los personajes y las acciones. Ello nos permite analizar la obra y la función de la écfrasis en su construcción narrativa.

La écfrasis ha tenido una gran tradición⁴ en la literatura española, como momentos de auge, como el Siglo de Oro. Las vanguardias guardan una íntima relación con la representación ecfástica y las relaciones entre imagen y texto producen obras particulares: caligramas, collages. La atención de los poetas a las artes plásticas tiene una larga representación en el siglo XX: Machado, *Museo* (1907), Rafael Alberti *A la pintura* (1948), entre los que destaca el poema "El Bosco", dedicado al *Jardín de las delicias*. También en la poesía contemporánea la huella ecfástica es muy abundante, en un espacio marcado por la imagen en el contexto de la posmodernidad. Así lo muestran las relaciones entre los poemas de Ana Rossetti y las imágenes de las vallas publicitarias en "Chico wrangler" y "Calvin klein, underdrawers".

En el siglo XXI, la écfrasis se extiende a muy variadas artes, especialmente las audiovisuales: "Una ficcionalidad que circula en todas direcciones, prescinde del autor y abarca los mundos imaginarios colectivos heredados de la tradición" (Garrido Domínguez, 2011: 183). Las relaciones entre literatura y pintura se amplían al lenguaje audiovisual, al cómic, a la novela gráfica de éxito creciente, y al género emergente del *booktrailer* en un discurso multimodal de muy variados signos.

La transcripción del escudo de Aquiles en la *Iliada*, que se da como primer ejemplo de écfrasis, amplía su horizonte hacia términos ilimitados e inversos como el *booktrailer*. Si bien Homero describe el escudo del héroe, en el caso de la escenificación del *book movie*, se opera de manera inversa y accedemos a la representación visual de un texto verbal.

La écfrasis ha sido objeto de intensa atención crítica⁵ (Monegal, Riffaterre, Krieger). Del griego *ekphrasis* (*ekphrasis*), supone "un caso particular de descripción o de relato que dio origen a un género menor, cuyos procedimientos son del orden de la mimesis" (Riffaterre, 2000: 161). José Enrique Martínez la define como "descripción que 'evidencia' o 'pone ante los ojos' del receptor el objeto descrito; su función es, pues, despertar en el receptor la imagen del objeto ausente" (Martínez, 2008: 229). La écfrasis sería pues objeto de una doble representación. A ello se ha referido Riffaterre como la ilusión de la écfrasis:

4 Para un análisis detallado de la écfrasis en la literatura española cf. García Martínez (2011).

5 Cf. Monegal (2011).

Como el texto ecrástico representa con palabras, una representación plástica, esta mimesis es doble. Pero también es ilusoria, ya sea porque su objeto es imaginario, o bien porque su descripción tan solo hace visible una interpretación, dictada menos por el objeto real o ficticio, que por su función en un contexto literario (Riffaterre, 2000: 161).

En efecto, no siempre la écfrasis posee un referente real, sino que puede formar parte de otra realidad, de un mundo inventado (Pimentel, 2003). Desde el mundo clásico “la literatura está llena de referencias a cuadros inexistentes. Baquero Goyanes (1983) recordó en su días las teas que tejen las ninfas del Tajo en la *Égloga III* de Garcilaso, así como las alusiones a lienzos imaginarios en *Los trabajos de Persiles y Sigismunda* de Cervantes” (Martínez, 2008: 233).

La écfrasis, en el caso de los portales, carece de referente en la realidad, por lo que hemos de considerar su valor ecrástico desde una perspectiva más conceptual: “Podemos hablar de *ecfrasis referencial*, cuando el objeto plástico tiene una existencia material autónoma, o de *ecfrasis nocional* cuando el objeto *representado* solamente existe en y por el lenguaje, como en el caso del escudo de Aquiles” (Pimentel, 2003: 207).

El concepto de *portal* está muy presente en la literatura fantástica⁶ y en los videojuegos. En el libro de Laura Gallego, los portales se presentan como obras de arte en las que lo pictórico linda con lo arquitectónico. Son un dibujo, una construcción, una puerta. Pero el portal es algo más que un cuadro. Es un agujero cósmico que comparte dimensiones reales y fantásticas. La correlación entre la forma del portal y el mandala no es casual. Coinciden en su referente y en el concepto. De hecho la autora ha manifestado que la idea inicial sobre el diseño de los portales, surgió a partir de la contemplación de mandalas, en un viaje, y que durante la mayor parte del tiempo que duró su escritura, la obra se llamó *El libro de los mandala*. Así lo recoge la revista digital *Fantsymundo*, en una entrevista realizada con motivo de la publicación del libro: “Llevo pensando en esta historia desde **2007**. Ese verano viajé a **China** con mi familia y estuvimos en el **Tíbet**. Recuerdo que veía mandalas pintados en algunas paredes y me recordaban a los portales del libro que quería escribir”.

Los portales de Laura Gallego responden a relaciones intertextuales y apelan a representaciones culturales y artísticas. En ellos resuenan los ecos de Borges y el *Aleph* o los resplandores caleidoscópicos de las vidrieras catedralicias. El rosetón de las catedrales góticas y el portal guardan similitudes en su morfología y en su elevación mística. Los portales de Gallego son pinturas realizadas en las paredes de habitaciones o en muros

6 Baste recordar algunos ejemplos paradigmáticos en la literatura fantástica, como el que Tolkien propone para acceder a las minas de Moria, los orcos nómadas que atraviesan un antiguo portal en *Los reinos olvidados* o el portal de Tor Lara de las obras protagonizadas por Geralt de Rivia, del polaco Andrzej Sapkowski. También entre los videojuegos, *Oblivion* propone numerosos portales en sus diferentes planos o construcción de mundos.

exteriores, con aspecto de mandalas y con las funciones mágicas de los portales. La autora lo explica así en su página web (<http://www.lauragallego.com/>):

Siempre me ha llamado la atención el hecho de que en los libros, pelis y hasta videojuegos de fantasía aparezcan portales tan a menudo. Los magos los invocan con relativa facilidad, y los portales aparecen de la nada, se abren en el aire y te conducen exactamente al lugar al que querías llegar.

No se trata de un cuadro o de frescos o murales comentados por un narrador. No son obras de arte con referente real, descritas en una obra literaria. Al igual que ocurría con el escudo de Aquiles o con la copa de Néstor en la *Iliada* (Christensen, 2009), la existencia de los objetos es puramente ficcional, por lo que la función de la écfrasis se cumple al mostrar al lector el objeto de forma muy efectiva.

La écfrasis homérica no sólo es una manera de crear impresiones vívidas en la audiencia del poema, sino que también afecta a los personajes del poema; propone temas épicos y refleja características esenciales de la poética de Homero. Además, Homero utiliza también la écfrasis como una manera de caracterizar a los personajes y de enfatizar rasgos suyos relevantes en contextos particulares (Christensen, 2009:14).

Cobra así “el sentido que los antiguos daban a la écfrasis, considerada como un tropo sinónimo de la hipotiposis –descripción tan llamativa y sugestiva que uno se creería en presencia del objeto mismo” (Riffaterre, 2000: 161). Pero, si bien el escudo de Aquiles no existe más allá de la obra, a pesar de su cincelada imagen perfectamente realista, en el caso de los portales de Laura Gallego, resulta más evidente su no referencialidad, por su carácter de geografía y topografía fantástica. De cualquier manera, el juego de la écfrasis se establece igualmente, al margen de la existencia o no del referente y cobra sentido dentro de las convenciones que interrelacionan al lector con el autor, en virtud del pacto ficcional (Eco, 1997) o pacto narrativo, que permiten, a través de la lectura, que permanezcan “en suspenso las condiciones de verdad referidas al mundo real” (Pozuelo Yvancos, 1994: 228).

2. PINTORES EN UNA GEOGRAFÍA IMAGINARIA

Estructurada en catorce capítulos, con prólogo y epílogo, la obra se articula en torno a los acontecimientos que se desarrollan en la Academia, lugar privilegiado donde muy pocos escogidos pueden acceder al conocimiento de la ciencia más elevada de su comunidad: la pintura de portales con los que es posible viajar, de manera instantánea, a cualquier lugar que cuente con un portal gemelo.

Estos conocimientos permiten a los pintores de portales o “granates”, como se les llama por su túnica, alcanzar elevadas cotas de poder: “Siglos atrás, había habido reyes y nobles en Darusia, pero la ciencia de los portales lo había cambiado todo. [...] Llegó un momento en que la influencia de la Academia superaba a la del propio rey, y aquello supuso el principio del fin del sistema monárquico” (p. 37).

El libro de los portales es algo más que una narración sobre una escuela de pintores. Constituye un cosmos particular donde el diseño del portal, como espacio mítico con propiedades fantásticas, estructura una trama en la que la intriga se convierte en el motor que pretende enganchar al lector, toda vez que “la verdad ficcional es estrictamente ‘verdadera’ en/para el mundo narrativo construido” (Doležel, 1997b: 107). La pintura de portales cósmicos facilita el viaje de unos personajes que han de ganarse su puesto en una sociedad altamente estratificada, en la que las insidias luchan contra el pensamiento ético. En la obra conviven lo rural y lo urbano, la potente clase de los maeses, con sus intrigas, y el denuedo de algunos personajes de clases marginadas, que luchan por ascender en la escala social. Junto a estos, languidece el caduco linaje de la antigua aristocracia, encarnada por los terratenientes, que conservan en su contrasena el lema de su escudo “Fuerza, honor y gloria” (p. 40) como un signo de abolengo: “Era el lema de la familia de Darmod; Tabit lo sabía porque también estaba grabado, en darusiano, en el escudo de armas que presidía la entrada del palacete” (*ibid.*).

En la contraportada del libro, un texto sobre la imagen de un portal difuminado simboliza el motivo principal, como un palimpsesto: el diseño de portales mágicos que permiten viajes siderales. En la portada, el dibujo de una enorme rueda iridiscente y la imagen de un pintor que, aún con el pincel en la mano, contempla cómo se activa el portal. Se acompaña de los utensilios de pintura. En el título, con letras blancas sobre rojo, destaca la palabra “portales” con una grafía mayor que actúa como reclamo lector y signo ecrástico, pues “el título es el primer índice pragmático de cara a la interpretación [...]. El título confiere un inicial carácter ecrástico” (Martínez, 2008: 230).

En una sociedad como la darusiana, los pintores constituyen una casta influyente con enormes poderes: “Los pintores de la Academia de los Portales son los únicos que saben cómo dibujar los extraordinarios portales de viaje que constituyen la red de comunicación y transporte más importante de Darusia” (contraportada). Entre los aspirantes se encuentra Tabit. Es un estudiante avezado que, a punto de terminar su carrera en la Academia, se verá envuelto en una trepidante aventura en la que la intriga y

la fantasía unen en el relato rasgos de la novela de aventuras, de iniciación, de viajes, de suspense y de ciencia ficción.

Aunque la trama presenta al protagonista como alguien que debe concluir un trabajo, algo así como el proyecto fin de carrera, para conseguir su reconocimiento e ingreso en el muy poderoso clan de los pintores de portales, en realidad, los acontecimientos se desarrollan de manera mucho más compleja y constituyen la narración de un auténtico rito de iniciación, en el que el héroe debe superar innumerables pruebas, para ocupar el lugar que por derecho le pertenece. En este caso no es un derecho adquirido por linaje, sino por esfuerzo personal y estudio, ya que los orígenes del protagonista son oscuros y problemáticos, pero gracias a su afán de superación y a su sentido ético ha ganado un puesto como estudiante en la Academia y este sentido de la justicia le permitirá culminar con éxito los conflictos que tendrá que enfrentar. Precisamente su sentido ético es la virtud que lo acompañará en su trayecto, como arma y como signo definitorio de su carácter, lo que lo emparenta con los héroes míticos y épicos. Adoban la historia pinceladas del relato amoroso de jóvenes personajes que se relacionan con la camaradería propia de las primeras relaciones, entre el marco escolar de la Academia y el grupo de aventuras.

Las ciudades de Darusia mantienen una estructura de poder en las que la Academia ocupa el papel preponderante: "En la actualidad, cada una de las diez ciudades capitales de Darusia estaba gobernada por un Consejo formado por comerciantes, dirigentes gremiales, maeses y ciudadanos notables" (p. 37). Maradia, la capital y sede de la Academia, es la que posee la plaza de portales más importante y permite conectar con cualquier ciudad del país. Allende las fronteras se encuentran otras regiones con las que no siempre han mantenido relaciones cordiales: Scarvia, Singalia o Rutvia, cuya guerra aún reciente ensombrece el recuerdo de los personajes.

Entre las ciudades darusianas destaca Serena. Allí se ubica el gremio de Pescadores y uno de los centros de la trama. Es la más bulliciosa y popular. Otras ciudades son Esmira, lugar de nacimiento del protagonista, Rodia, Vanicia, Ymenia, Kasiba y Uskia, la más remota, en los límites con Rutvia, cuyos conflictos pasados van a influir en la trama.

El viaje es uno de los elementos centrales de la narración. Es un viaje en el espacio y en el tiempo el que los protagonistas habrán de recorrer para alcanzar su propia madurez y un puesto en la sociedad; también para encontrar el amor. El espacio narrativo evoluciona desde una geografía realista, con propiedades fantásticas, hasta una escenografía de ciencia ficción, en los últimos capítulos. Los viajes en el espacio, a través de los portales, proporcionan veloces cambios de escenario. Se desarrollan en ciudades pseudomedievales, con notable presencia de gremios y de la clase alta encarnada por los *granates*, como se les llama despectivamente, no sin temor.

El espacio físico de la Academia ofrece relaciones intertextuales con la abadía de *El nombre de la rosa*, en cuanto a las insidias y crímenes en el marco espacial de un ámbito

restringido solo para aquellos dedicados al estudio. Por el contrario, en la obra de Umberto Eco, el carácter monacal estaría más integrado en el Medioevo, mientras que el diseño de la Academia ofrece espacios más racionalistas, con una arquitectura circular que parece dibujada por la misma mano de los pintores de portales: “al doblar una esquina, vio que la sede central de la Academia de los Portales se alzaba ante él. En la oscuridad de la noche parecía una enorme mole de planta circular, fría, silenciosa y amenazadora” (p. 46).

La trama reúne motivos que dialogan intertextualmente con las aventuras de Harry Potter, al situar el espacio dramático en un centro de enseñanza muy particular. Aunque se pueden establecer analogías entre la Academia y la escuela de magia y hechicería de Hogwarts, el internado escocés en el que se desenvuelve la vida académica de Potter, sin embargo, la Academia plantea sus actividades desde el conocimiento científico, por más que los resultados de sus trabajos tengan un sesgo mágico. Así por ejemplo, el almacén de materiales descritos en el Mapa del Merodeador, con sus alusiones al armario de los calderos o el almacén de bombas fétidas, poco tiene que ver con el depósito de herramientas de los pintores de portales:

No era una habitación muy grande, pero sus estantes estaban abarrotados de compases, medidores, botes de pintura roja, pinceles de todos los tamaños, reglas, escuadras y otros instrumentos para diseño, cuadernos de dibujo, cuadernos de notas, plumas y tinteros, herramientas para montar, desmontar y ajustar medidores, cajas llenas de agujas y engranajes... (p. 256).

Las condiciones del viaje son variadas y antinómicas. Oscilan entre los modos penosos de transitar por caminos inhóspitos, con bandidos al acecho y todas las inclemencias del tiempo, a la velocidad cósmica de los portales, donde apenas se siente un ligero estremecimiento antes de alcanzar el destino en pocos segundos. En una sociedad que comparte rasgos medievales y cibernéticos, el viaje a través de los portales se convierte en una metáfora de libertad, aunque solo al alcance de quienes ostentan el poder, en un mundo de férrea jerarquía. Los extraños paisajes de los últimos capítulos apelan intertextualmente a otros referentes cinematográficos como el espacio mítico con el que se inicia la película *Superman*. Son espacios híbridos entre un mundo desolado y los poderes insólitos de sus personajes.

El viaje en el tiempo los arrastrará a mundos desconocidos en los que rigen ignotas leyes cósmicas: “La tormenta lumínica se descargó en varias oleadas, cada vez más rápidas y violentas” (p. 396) y acechan los peligros: “La gran nube anaranjada rotaba más y más deprisa, aumentando de tamaño a medida que absorbía aquellas extrañas serpientes de luz” (p. 395). Allí van a encontrar seres singulares, como Yiekele, quien posee la destreza de pintar portales con su propia sangre: “La raza de Yiekele es capaz de leer las coordenadas

del mundo sin necesidad de medirlas; de elaborar rutas de viaje sin mirar los mapas... de dibujar portales sin otro instrumento que sus propios cuerpos" (p. 420).

La descripción de este extraño ser no agota la sorpresa de los protagonistas, que la contemplan con ojos de admiración, desde su mentalidad científica y su enorme deseo de conocimiento: "Es una criatura fascinante, ¿verdad? Supongo que llegó aquí por error, igual que nosotros, a través de un portal mal orientado, desde algún mundo lejano" (*ibid.*). También su imagen entronca con el color granate de la bodarita y de los propios maeses y estudiantes de la Academia, en un intertexto simbólico del color de la pintura que activa los portales, tan valiosa como la sangre:

De cerca era aún más asombrosa: un poco más baja que una humana normal, de cabello del color del fuego, recogido en una gruesa y larga trenza. Su piel tenía también un tono rojizo y estaba completamente tatuada, desde la frente hasta los dedos de los pies y la punta de su cola, con intrincados y sutiles arabescos de un color rojo más oscuro. Cali reprimió una exclamación al comprender que no eran tatuajes, sino parte de la coloración natural de su piel. Algunas de aquellas cenefas confluían en un punto, situado justo encima de donde aquella criatura debía de tener el corazón, y formaban una curiosa silueta con forma de estrella.

Pero lo que más impresionaba a los estudiantes eran aquellos brazos duplicados y la larga cola que se agitaba lentamente junto a ella (p. 423).

3. ARTE Y CIENCIA

El acercamiento que planteamos, hacia la obra de Laura Gallego, pretende centrar su atención en las numerosas representaciones verbales de las manifestaciones pictóricas que suponen los diversos portales. Las condiciones que rodean su diseño, así como su funcionamiento, constituyen el elemento mágico de la obra, aunque en ningún momento se presente como tal, desde las voces del narrador o de los personajes. Muy al contrario, se insistirá constantemente en el carácter científico de su menester. Hasta dieciséis veces se repetirá en la obra la expresión *ciencia de los portales* y se presenta como asignatura integrada en el currículo que deben completar los estudiantes de la Academia:

Ya conocía su obra desde que, en primer año, había estudiado su manual en la asignatura de Nociones Básicas de la Ciencia de los Portales. Lo había disfrutado muchísimo; había quedado encantado con la forma que tenía maese Belban de explicar, de manera clara, directa y sencilla, hasta los conceptos más complejos (p. 57).

El pacto narrativo (Pozuelo Yvancos, 1994) abre al lector el acceso a mundos de ficción y facilita la concepción del portal dentro del concepto de *écfrasis nocional* (Pimentel, 2003), pues la coherencia semiótica de la trama permite al lector adentrarse por los vericuetos del portal y viajar a través de él como pudiera hacerlo por senderos reales. Alternan sin conflicto dos espacios: el real y el fantástico, este último delimitado por la acción de una pintura singular extraída de un mineral valioso: la bodarita. Así lo expresa el capítulo introductorio del manual de Minas y explotaciones: “El mineral que denominamos ‘bodarita’ en honor a su descubridor, maese Bodar de Yeracia, se encuentra en abundancia en las entrañas de Darusia” (p. 53).

Sin embargo, la ciencia de los portales es accesible, como los oscuros arcanos de la magia, solo para unos pocos iniciados, de manera que el castigo, para quienes infrinjan las normas y cuenten sus secretos, es terrible:

En primer lugar, se los expulsa de la Academia, por lo que dejan de ser maeses. Pero también se les cortan los pulgares, para que no puedan pintar portales nunca más, ni escribir ninguna contraseña en nuestro lenguaje secreto; se los ciega, para que no puedan leer las contraseñas escritas sobre los portales; y, por último, se les arranca la lengua, para que no puedan enseñar a nadie la ciencia de los portales (p.131).

Ya en el prólogo, el capataz de una de las minas de bodarita, deja clara, a través de su pensamiento, la postura que va a regir el libro: “Todo el mundo sabía que la magia de los portales (por más que desde la Academia insistieran en enseñar al vulgo que no se trataba de magia, sino de ciencia) residía en aquel prodigioso mineral” (p. 16).

En efecto, si bien el pintor de portales lima la pared y la acondiciona, para trazar sus coordenadas y aposentar el diseño con instrumentos técnicos (compás, pinceles) también los signos mágicos están muy presentes: pintura sobrenatural, contraseña, medidor Vanhar y la construcción, merced a estos elementos, de un espacio fantástico que se constituye en un “no lugar”, en una elipsis virtual, capaz de permitir el viaje, en décimas de segundo, a los territorios más alejados. Pero el viaje se deriva también hacia coordenadas temporales, pues los protagonistas, entre el ensayo y el error, acaban accediendo a otros mundos ignotos. Así espacio y tiempo adquieren dimensiones fantásticas gracias al dibujo de portales pues, sin su representación plástica, nada es posible.

Los pintores de portales no son calificados como artistas, aunque el mérito artístico se ve reconocido en diversos pasajes. Así ocurre al mencionar los diseños de la joven Caliandra o de la profesora de Arte, Maesa Ashda. Sin embargo, también cuentan con detractores: “muchos maeses consideraban una extravagancia y una pérdida de tiempo

el hecho de que una pintora reputada como maesa Ashda dibujara portales inútiles solo por el placer de hacerlo y por la belleza del resultado final” (p. 448).

La imagen que se proyecta de ellos es más bien la de artesanos, insertos en un gremio muy exclusivo, aunque eso sí, guardianes de sus obras no solo por su valor artístico, sino histórico, reflejo y sostén de su propia jerarquía: “La Academia jamás destruye portales. Cada uno de ellos es una obra de arte y, si además son antiguos, con mayor motivo. Forman parte de nuestra historia” (p. 245).

Los portales se describen desde una perspectiva en la que la écfrosis está presente como mimesis, pues incluso al describir un objeto/espacio ficcional, la función de la mimesis está presente tanto la de la representación pictórica, que recuerda los atrios de las iglesias o los rosetones de las vidrieras góticas, como la mimesis literaria de cuantos antecedentes han usado el término *portal* dentro de mundos posibles, así como el concepto de *portal* en los videojuegos. Al igual que el rosetón gótico, creado por maestros artesanos, vidrieros y pintores, los portales son dibujados por maestros. Es una ciencia que se aprende y que comparte con las vidrieras y los mandalas significados simbólicos.

El estudio de la pintura de portales constituye el marco de la historia. El reino de Darusia recuerda al mundo medieval con su sociedad rígidamente estratificada, la mísera vida rural, los gremios mercantiles y el reducido grupo de privilegiados que recuerdan a los monjes medievales, incluso en su vestimenta, y en su dedicación al estudio. En el contexto de una institución altamente restrictiva como es la Academia, estudiantes y profesores denominados *maeses* conviven en un entorno austero, dedicado al aprendizaje del dibujo. El plan de estudios abarca múltiples asignaturas y los aprendices han de realizar ejercicios, exámenes y proyectos para alcanzar las competencias que requiere tan exigente labor.

Las asignaturas aparecen estratificadas en cuatro cursos y se ocupan de las más variadas disciplinas en relación con el aprendizaje y dominio de la pintura de portales. Las relaciones de intertextualidad remiten a Harry Potter, aunque, frente al carácter fantástico de las materias de estudio del joven mago (Aritmancia, Oclumancia, Alquimia), las materias de la Academia, lejos de la magia, parecen responder más al campo del dibujo técnico y de las artes aplicadas. Así priman asignaturas como: *Cálculo de Coordenadas*, *Diseño de trazado o Interpretación de Coordenadas*. Como en cualquier carrera aparecen materias con carácter histórico y teórico, para fundamentar los conocimientos: *Mineralogía*, *Teoría de Portales*, *Nociones Básicas de la Ciencia de los Portales*, *Historia de los portales*, *Geografía y Cartografía de Portales*. Y de la parte estética se ocupan: *Arte de portales* y *Restauración de Portales*, aunque esta última tiene también un marcado carácter utilitario. Completan el currículo de los jóvenes aprendices las asignaturas dedicadas a los dos lenguajes secretos de la Academia, el alfabético y el simbólico.

Hacia el final del libro, encontramos una nueva asignatura impartida por el joven Tabit quien, una vez superadas todas las pruebas, ha logrado convertirse en Maese y está dispuesto a compartir los conocimientos adquiridos en sus aventuras, en especial los derivados del encuentro con Yiekele. La asignatura se denomina *Portales a Otros Mundos* y con ella triunfa la cosmovisión del protagonista en cuanto a la valoración y conservación de cualquier mundo posible en un alegato a la tolerancia.

4. ÉCFRASIS FANTÁSTICA

La descripción de los portales aparece con suma frecuencia a lo largo del libro, bien para comentar el espacio físico, que atraviesan los personajes, o bien como comentario técnico en el marco de las clases o de los manuales de las diferentes materias. Destaca el color granate de la bodarita y los signos, espirales, filigranas y volutas que integran el dibujo. También se ofrece cumplida cuenta de los instrumentos del oficio, como el *medidor de coordenadas Vanhar*, la única herramienta fantástica, junto con el potencial mágico de la bodarita, entre los botes, pinceles, escuadras y demás objetos de pintura:

Tenía una docena de ruedas, todas concéntricas, dispuestas en torno a una esfera central; su contorno estaba dividido en un centenar de muescas, cada una de ellas marcada con un minúsculo símbolo; su centro lo ocupaba una aguja que giraba enloquecida, como si no supiera cuál señalar (p. 16).

Al comienzo de cada capítulo aparece un paratexto, como intertexto cómplice entre el lector y la narración. La naturaleza de estos textos es de tipo informativo y especulativo y está formada por catorce breves enunciados, en los que se recogen fragmentos de diversa tipología textual: desde un retazo del diario de Caliandra, hasta el *Juramento del Círculo de Sabios de Maradia*, que abre la obra y deja ante los lectores dos claves interpretativas. La primera es la que hace alusión al secreto de la casta de los maestros y la segunda la que alude a su poder, gracias a su capacidad para provocar los viajes entre portales: “Nosotros conocemos el secreto. Nosotros anularemos las fronteras y cambiaremos el mundo. Nosotros dibujamos el Círculo. Nosotros somos el Círculo” (p. 9).

La obra ofrece, además, fragmentos de la *Normativa General de la Academia de los Portales*, del *Reglamento Interno*, disquisiciones de Maese Belban sobre la posibilidad de viajar sin un portal gemelo, su descubrimiento de la bodarita azul o breves líneas de un informe policial de la *Casa de Alguaciles de Maradia*. Todo ello conforma una red textual que dialoga con la narración, bien para reacentuarla o para desmentirla. En este entramado, los textos científicos y jurídicos se completan con aforismos y hasta con una canción infantil de tipo tradicional sobre el *Invisible*, al estilos de las antiguas canciones

sobre el hombre del saco o el tan temido coco: "Corre, corre, no mires atrás / o el Invisible vendrá / y en su saco te echará. / Corre, corre, o su sombra verás / a través del portal" (p. 127).

En cuanto al diseño, todos los capítulos llevan el número inscrito en el centro del mismo dibujo o mandala de la contraportada de la obra, que ofrece una apariencia de palimpsesto. La clasificación tipológica de los portales se encuentra en el paratexto que abre el capítulo tercero:

"Los diseños básicos que puede adoptar un portal son siete, a saber: Poligonal, Circular, Floral, Estelar, Rueda de Carro, Espiral y Compuesto.

Naturalmente, a lo largo de la historia de nuestra Academia ha habido maeses que se han atrevido a diseñar portales partiendo de modelos nuevos, más complejos y a menudo estrafalarios.

Pero la práctica y el sentido común nos han llevado a definir una tipología sencilla que facilite la labor de diseño, trazado y posterior catalogación de los portales realizados, sin que ello sea óbice para que los maeses puedan elaborar portales de gran belleza artística".

Un estudio sobre los siete modelos básicos, maesa Kalena de Rodia (p. 69).

La oposición entre los dos personajes protagonistas se plantea a partir de sus distintas concepciones del arte y de la ciencia de los portales, lo que se verá incrementado con anotaciones sobre sus distintos orígenes sociales, así como el carácter de ambos. Los portales que dibuja Caliandra son los más imaginativos. Ello le valdrá ser elegida como ayudante del profesor más excéntrico de la Academia, Maese Belban, con la consiguiente frustración de Tabit, más apegado al concepto de dibujo técnico que al artístico: "La ciencia de los portales era algo serio y, sobre todo, exacto. No podía dejarse nada a la improvisación. Por eso no entendía cómo era posible que Caliandra, tan alocada, tan intuitiva, hubiera llegado a superarlo en algunas materias, por muy lista que fuera" (p. 52).

El enfrentamiento entre ambas concepciones se produce en el debate que, sobre el diseño de los portales, tienen lugar entre Tabit y Caliandra en la clase de *Teoría de los Portales*. Con ello la autora caracteriza a ambos protagonistas de manera antagónica y complementaria: razón frente a intuición, conocimiento riguroso frente a creatividad. Así se expresa Caliandra: "Hay multitud de modelos que podrían servirnos de inspiración, así que ¿por qué no idear un portal basado en algo diferente? Por ejemplo, las olas del mar, la luna... una mariposa..." (p. 72). La actitud de la joven enfrenta innovación a tradición: "Es cierto que la historia nos ha demostrado que se pueden crear verdaderas obras de arte sin salirse de los diseños básicos, pero ¿por qué no buscar algo más? (*ibid.*). Pero

Tabit, firmemente asentado en años de estudio y en el respeto a la tradición, se siente más seguro con los conocimientos ya respaldados por los maestros:

Tenemos siete diseños básicos y algunos de ellos, a su vez, se subdividen en varios tipos. Tampoco hay que olvidar que el diseño Compuesto nos permite combinar varios modelos distintos y nos ofrece una gama de posibilidades prácticamente infinita. Así que, si con estas bases podemos pintar portales bellos y eficaces, con multitud de aspectos diferentes... ¿para qué cambiar? (ibid.).

La controversia se sitúa en términos de lo práctico frente a lo bello, como dos realidades antagónicas. Es el antiguo debate de las artes y las ciencias. Para el estudiante Tabit la cuestión clave es: "¿De verdad vamos a ampliar la lista de diseños básicos por una simple cuestión de estética? ¿Acaso un portal funcionará mejor solo por representar... a una mariposa?" (ibid.). Pero Caliandra responderá con rotundidad en favor del arte: "—No estoy de acuerdo —estalló entonces ella—. Hay más cosas importantes, además de las cuestiones prácticas. La belleza, por ejemplo. El arte de los portales..." (ibid.).

El primer portal que aparece descrito es el de una de las minas de bodarita. Propiedad de la Academia, su función es la de transportar el preciado mineral con el que se pintan los portales, cuyo monopolio poseen maeses y pintores:

Los dos hombres contemplaron los elegantes trazos del portal, pintados sobre el muro mucho tiempo atrás. Una tenue luz rojiza recorría las volutas y espirales, las filigranas y las laberínticas formas que, a pesar de los siglos transcurridos, aún mostraban un diseño de gran belleza y complejidad. El portal, como todos, era circular y de color granate, y su trazado, aun con todos sus ornamentos, seguía una pauta concreta y fácilmente reconocible: una estrella de ocho puntas inscrita en el interior de una circunferencia perfecta (p. 10).

Así, el lector entra de lleno en un mundo regido por signos, cuyo valor semiótico comporta significación para la reducida casta de los pintores. Los portales se clasifican en públicos y privados y los maeses tienen potestad para acceder a cualquiera de ellos. Los portales privados estaban en la Academia, en las minas y en casas particulares especialmente de personajes pudientes. Aportan también significación sobre el mundo con el que conviven. La ideología está presente en las representaciones efrásticas y los portales muestran en su diseño, dimensiones y espacio el nivel social al que pertenecen, su nobleza y uso restrictivo o bien su carácter popular y gremial.

Uno de los portales más frecuentado era el que “unía Maradia y Serena, y que se ubicaba en la Plaza de los Portales de la ciudad, pintado sobre un muro de piedra que no sostenía ningún techo” (p. 42). La particularidad de este portal era que carecía de contraseña y por lo tanto estaba al servicio de todos los ciudadanos. Las comunicaciones principales se establecían entre Serena, Esmira y Maradia y estaban reseñadas en la cartografía: “Estas rutas aparecían en los mapas de portales señaladas como el Gran Triángulo, y habían sido un regalo de la Academia a los habitantes del país. Un regalo que había cambiado para siempre las vidas de mucha gente” (*ibid.*).

Como corresponde a un espacio mágico, en este caso un dibujo en la pared, el portal no solo destaca por sus maravillosas propiedades, sino también por su belleza. Como en los cuentos de hadas, la palabra mágica, solo en poder de los iniciados o de aquellos que habían obtenido su permiso, es la que tiene la facultad de activar las propiedades del objeto. El “ábrete sésamo” del cuento maravilloso se articula como contraseña en un doble lenguaje, que el guardián del portal del Gremio de Pescadores de Serena formula con voz orgullosa “*Italna keredi ne!*”, sin sospechar su significado literal: “Aquí apesta a pescado”. Pero, al margen de estas pinceladas de humor, las palabras arcanas, el lenguaje críptico, constituyen la clave del poder de los pintores de portales:

En la parte superior, justo sobre el círculo exterior de coordenadas, estaba pintada la contraseña que lo pondría en funcionamiento. [...] escritas en uno de los dos lenguajes secretos de los pintores: el alfabético. [...] pero, para que se abriera el portal, había que plasmarla en la tabla con polvo de bodarita y en el lenguaje simbólico de los pintores de portales, el segundo de sus idiomas secretos (p. 46).

Precisamente la desaparición del portal del Gremio de pescadores es uno de los motivos que va a desencadenar la acción. Alguien, a quien la superstición del vulgo califica como el *Invisible*, parece el responsable de que algunos portales públicos y privados sean borrados. Ello da lugar a todo tipo de especulaciones y al recuerdo de leyendas ancestrales que asustan a los habitantes de Maradia. Otras hipótesis más científicas tratan de explicar el asunto desde diversas perspectivas, como la que apunta al contrabando de bodarita, ante su creciente escasez.

El portal que aparece descrito con mayor admiración es el que dibuja Yiekele, la mujer de cuatro brazos y cuerpo de lagartija: “tan complejo y delicado como el más fino encaje. Era inmenso; tanto que, cuando estuviera concluido, la parte superior alcanzaría el techo de la caverna” (p. 418). Pero más allá de la belleza del resultado, al estudiante Tabit le sorprende la ejecución del dibujo: “Aquella criatura no utilizaba pinceles, sino sus propios dedos y el extremo de su cola, embadurnados de rojo, para dibujar el portal más extraordinario que habían visto jamás” (*ibid.*). Yiekele pinta con su propia sangre,

una vez ha entrado en trance, por lo que tarda mucho en realizar sus portales, ya que se agota y debe descansar: "La raza de Yiekele es capaz de leer las coordenadas del mundo sin necesidad de medirlas; de elaborar rutas de viaje sin mirar los mapas... de dibujar portales sin otro instrumento que sus propios cuerpos" (p. 420).

Otro de los portales, especialmente destacado, es el dibujo que realizan para volver a su mundo, a través de un viaje en el tiempo, con la ayuda de la bodarita azul. Resulta significativo cómo, por la urgencia de la situación, los estudiantes Tabit y Caliandra, junto con el maestro Belban, deben pintar el portal muy de prisa y, en ese trance, la descripción del trabajo de cada uno revela los rasgos de su carácter: "Los trazos de maese Belban eran espiralados, claros, firmes y seguros" (p. 441), como corresponde al maestro. En cambio, en los signos de los protagonistas, se vuelve a plantear el modo antagónico de su concepción del diseño de portales y del arte en general, tal y como quedó plasmado en el debate del tercer capítulo. Así, mientras Cali dibuja "un entramado floral, delicado y complejo, de gran belleza estética" (*ibid.*), Tabit continúa con su estilo "geométrico, sencillo, simétrico y metódico" (*ibid.*)

El último de los portales, descrito ya en el epílogo, es el de la casa de Yania, la campesina cuyo hermano había solicitado un portal en el primer capítulo, con lo que se cierra el relato de manera circular, cual mandala, círculo mágico o rosetón gótico:

Se trataba de un diseño muy innovador, porque no reflejaba ninguna forma que pudiera adscribirse a los modelos tradicionales. Al contrario: en el interior de un círculo perfecto, el entramado de adornos, volutas, rizos y espirales dibujaba claramente un ave rapaz alzando el vuelo, orgullosa y libre (p. 474).

El valor simbólico del círculo (Cirlot, 2004: 299), que se describe como "perfecto", cierra así el libro, con una suerte de justicia poética, pues la joven conseguirá al final aquello por lo que luchó su hermano.

Es también significativa la manera en la que el dibujo refleja la superación del debate entre tradición y modernidad, enmarcado en el creativo diseño de Caliandra, mentora de la joven. Un nuevo dibujo, un ave rapaz, impensable en anteriores portales, representa con su vuelo la libertad de los nuevos tiempos de la Academia, una vez depurados los conflictos que la ataban al pasado.

5. DE LA ÉCFRASIS AL DISCURSO MULTIMODAL

Si bien nos hemos referido a la función de la écfrasis en la trama de *El libro de los portales*, nos acercamos ahora a la relación que se establece entre la obra y otros discursos audiovisuales, particularmente los que se relacionan con la promoción editorial y con el discurso multimodal que supone la página web de la escritora:

Las artes ya no pueden dividirse en temporales y espaciales, porque tanto el cine como otros medios audiovisuales han acabado con tal distinción, y donde los artistas persiguen justamente la rotura de las barreras entre las artes y se entregan a las formas híbridas e impuras, experimentando con todas las posibles variedades de la contaminación (Monegal, 2000: 10).

El concepto de *transliteracidad* implica “la conjunción de diversos códigos, soportes y plataformas de comunicación” (Martos Núñez, 2013b). En una sociedad mediática como la presente, la literacidad se relaciona no solo con los entornos letrados tradicionales, sino que entra en contacto con “los nuevos lenguajes, medios de comunicación y contextos de la sociedad actual, por ejemplo, la publicidad y su uso de la tipografía; la letra en el ordenador, los móviles o la realidad virtual; el cómic, manga y anime; los teletextos, subtítulos y rótulos; las nuevas expresiones urbanas, anuncios, grafitis, *sticking*, cartelería, collages” (Martos García, 2013).

El texto convive con el discurso intertextual y multimodal. Los recursos gráficos y multimedia se relacionan con los textuales, tanto escritos como cercanos al lenguaje oral, potenciado por las redes sociales, con un carácter más informal y alternativo, y en el que el hipertexto tiene un papel privilegiado, pues son frecuentes los hipervínculos a otras webs o espacios digitales.

Desde que el libro viera la luz en abril de 2013, se han sucedido diferentes traducciones en papel (con ilustraciones de portada muy sugerentes) y ediciones en formato electrónico. También la editorial Minotauro elaboró, para su promoción, un *booktrailer*. Entre los distintos recursos de la página web, así como en el *booktrailer* vinculado a ella, el lenguaje verbal, oral y escrito, las imágenes, símbolos, dibujos, animaciones, música se complementan en un discurso hipertextual que utiliza diversos canales, entre los que resultan privilegiados internet y las redes sociales. Así aparecen diversas pestañas que enlazan los hipervínculos de las redes sociales: *facebook*, *tweet*, *tuenti*, *google+*, con los que se anima a los lectores a compartir la lectura y sus comentarios: “¡Comparte esta información!”.

En el *booktrailer* destacan las continuas estrategias discursivas para interpelar al posible lector con preguntas e imperativos: “¿Qué harías si...?”, “Atrévete a...”. El video, al igual que el libro, reclama un lector modelo joven, al que se dirigen con un lenguaje multimodal y al que recomiendan que continúe su colaboración con la obra a través de las redes sociales. El discurso se adecua a este *lector modelo* (Eco, 1993), a quien se ofrece la lectura como una aventura con ciertas connotaciones de rebeldía: “Un mundo en el que no existen fronteras para aquellos que se atreven a mirar más allá”; o bien: “Atrévete a entrar en el último libro de Laura Gallego”. Cabe destacar también cómo, en este vídeo, el

nombre de la autora, de mayor tamaño que el resto de las palabras, funciona a modo de reclamo, como una marca registrada o sello de empresa, de la misma manera que en su web el logotipo del unicornio⁷ reacentúa la pertenencia a un macrocosmos ficcional. La estrategia comercial se dirige así hacia unos lectores con los que se busca la fidelización y que en su mayor parte proceden de la comunidad lectora de obras anteriores de Gallego, como se observa por los comentarios y foros en los que participan a través de la página web.

En este contexto habría que situar prácticas multimodales recientes como los fenómenos relacionados con *fan fictions*, de los que la web de Laura Gallego ofrece abundantes muestras, sobre todo de *Fan art*⁸ y de *cosplay*⁹, prácticas plenamente insertas en el contexto de mimesis de la posmodernidad, donde el gusto por la ficción ha llevado al “surgimiento rizomático de múltiples focos de cultura alternativa, con (re)creaciones locales de todo tipo de historias que innovan o parodian series de TV, videojuegos, *best sellers* y otras ficciones de éxito” (Martos Núñez, 2013a). En consecuencia los textos multimodales y fragmentarios, los hipertextos de la posmodernidad generan “prácticas radicalmente distintas a las que promovía la cultura letrada clásica” (*ibid.*).

En cuanto a las imágenes, el vídeo promocional del libro concede un espacio privilegiado a la imagen del portal en el momento mismo de su trazado, con la pintura viva en el cálamo. También la representación virtual de la enorme mole de la Academia, en medio de la ciudad, cobra especial importancia, pero sobre todo destaca la metáfora visual en la que se atraviesa un túnel que sugiere la entraña del viaje, simbolizado en la galería de la mina con la veta reluciente de bodarita.

En el caso del *booktrailer* o *book movie*, diferentes sistemas de signos cooperan en la construcción de significado, con un fin comercial: publicitar la obra. Al igual que ocurre con los *trailers* de películas, de larga tradición en el mundo del cine, utilizan la música, el lenguaje oral, imágenes fijas y móviles, así como la tipografía para las cabeceras y créditos¹⁰ o para introducir textos de la obra con letras de llamativos efectos visuales.

Por otra parte, Laura Gallego discurre entre el discurso verbal y el icónico, de manera que no solo utiliza la éfrasis para describir las pinturas y los signos que integran los portales, sino que ella misma desarrolla una cartografía que incluye en su página web. Sin embargo no la presenta como algo central, ni la publica en el libro, sino que la añade

7 El logo del unicornio procede de uno de los motivos centrales de su exitosa obra *Memorias de Idhüm*.

8 Cf. la sección denominada *fan art*, en la que se publican los dibujos de los lectores sobre los personajes y acciones de los libros de Laura Gallego.

9 Se trata de una práctica en la que los lectores se disfrazan con los atuendos de los personajes. Cf. la recreación que hace una lectora (Sara Checa) del personaje de Caliandra: <http://lauragallego.com/gallarus/displayimage.php?album=search&cat=0&pos=3>.

10 En los créditos finales del *booktrailer* aparecen alusiones a *facebook*, *twitter* y a la editorial Minotauro.

en el apartado de “curiosidades” como un signo del trabajo que subyace a la elaboración del libro y que ofrece a sus lectores como dato de lo que se ha denominado “cocina” de la escritura (Cassany, 1995):

Hice mapas caseros de Darusia y también de la Academia, sobre todo para no liar me yo, aunque nunca pretendí que aparecieran en el libro, porque no son necesarios para comprender el argumento. Aquí los tenéis: Darusia y la Academia.

El plano de Darusia es apenas el esbozo de la compleja cartografía descrita en la obra. Es un croquis con tinta azul y negra, con caligrafía apresurada, que permite a la autora mostrar su navegación por unos territorios cuya precisa referencialidad radica en su pensamiento y que, como ella afirma, aparecen suficientemente desarrollados en el libro. El uso de cartografías fantásticas goza de notables antecedentes como *La isla del tesoro* o las referidas a la Tierra Media y, en la actualidad se han revitalizado con *Canción de fuego y hielo* de R. R. Martin y su versión en *Juego de tronos*.

Lo habitual es que los mapas aparezcan como anexo, en las páginas finales de las narraciones: “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” (Martos García, 2007). Sin embargo, Laura Gallego opta por insertar un plano de Darusia únicamente en su página web, como detalle curioso, lo que le da al mapa un carácter marginal. Aún así, “los dos discursos, el textual y el cartográfico, se interpenetran, dando lugar a una especie de texto *híbrido, transdiscursivo* [...] lo cual no sucede no sólo en libros, sino también en videojuegos, mangas” (Martos García, 2007).

Las redes sociales se hacen eco de los eventos paraliterarios como es el caso de la maratón de lectura propuesta para promocionar la obra y se reseñan también en las revistas especializadas. Así lo reconoce la autora en una entrevista en la revista *Fantaysmundo*: “La maratón de lectura fue una actividad que propusieron desde la editorial y que a mí me pareció preciosa y muy original. Consiste en hacer lectura compartida: reunir a un grupo de personas que empiezan a leer el mismo libro a la vez, y lo hacen durante varias horas seguidas”.

Laura Gallego, traza caminos de comunicación con los lectores desde su web, donde se declara entusiasta de géneros tan en boga como el manga (*Ranma ½*, *Monster*, *Detective Conan*, *Death Note*) o los videojuegos (*Final Fantasy*, *Warcraft*), y juegos de rol (*Dragon Quest*, *Dark Chronicle*). En cuanto a la cultura letrada, destaca un nutrido grupo de obras clásicas y actuales:

Mi libro favorito es La historia interminable, de Michael Ende. El segundo en el ranking es El último unicornio, de Peter Beagle. También me gustan especialmente El Ciclo de la Puerta de la Muerte, de M. Weis y T. Hickman y El Alquimista, de Paulo Coelho.

He leído mucha literatura fantástica, incluyendo a Tolkien, Terry Pratchett, R. A. Salvatore, Neil Gaiman, George R. R. Martin, J. K. Rowling, [...] También me gusta la ciencia-ficción. Mis autores favoritos dentro de este género son Orson Scott Card, Robert J. Sawyer, Arthur C. Clarke, Isaac Asimov y Philip K. Dick.

En definitiva *El libro de los portales* y los discursos multimodales, que rodean su promoción y comentario, se inscriben dentro de las prácticas letradas de la posmodernidad. En los últimos años el auge de la literatura fantástica ha servido de nexo entre la cultura letrada y la cibercultura (Martos García, 2009) y Laura Gallego se encuentra plenamente inserta en este contexto, no solo como escritora, sino también como lectora y como consumidora de ciberliteratura, videojuegos o cómic.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBALADEJO, T. (1997). *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: Arco / Libros.
- ALBERTI, R. (1953). *A la pintura. Poema del color y la línea*. Buenos Aires: Losada.
- CASSANY, D. (1995). *La cocina de la escritura*. Barcelona: Anagrama.
- CHRISTENSEN, J. P. (2009). "La écfrasis homérica y la copa de Néstor". *Revista Vértebra* 11: <http://revistavertebr.files.wordpress.com/2009/10/031.pdf> (consultado el 15/05/2015).
- CIRLOT, L. E. (2004). *Diccionario de símbolos*. Madrid: Siruela.
- DOLEŽEL, L. (1997a). "Mímesis y mundos posibles". En *Teorías de la ficción literaria*, A. Garrido Domínguez (comp.), 69-94. Madrid: Arco / Libros.
- ____ (1997b). "Verdad y autenticidad en la narrativa". En *Teorías de la ficción literaria*, A. Garrido Domínguez (comp.), 95-122. Madrid: Arco / Libros.
- ____ (1998). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco / Libros.
- ECO, UMBERTO, (1993). *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.
- ____ (1997). *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona: Lumen.
- GALLEGO, L. (2013). *El libro de los portales*. Barcelona: Minotauro.
- ____ (2004). *Memorias de Idhüm*, Madrid: SM, <http://www.lauragallego.com/> (consultado el 15/05/2015).
- ____ (2013). *El libro de los portales*. Boockbrailer, Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=iqPi9jZu7V0> (consultado el 15/05/2015).
- GARCÍA MARTÍNEZ, L. (2011). *La écfrasis en la poesía contemporánea española*. Madrid: Devenir.

- GARRIDO DOMÍNGUEZ, A. (2011). *Narración y ficción. Literatura e invención de mundos*. Madrid: Iberoamericana. Vervuert.
- KRIEGER, M. (2000). "El problema de la écfrasis: imágenes y palabras, espacio y tiempo –y la obra literaria". En *Literatura y pintura*, A. Monegal (ed.), 132-160. Madrid: Arco / Libros.
- MARTÍNEZ, J. E. (2008). "Poética del cuadro ausente. Poesía y pintura en Antonio Colinas". *Signa* 17, 225-248.
- MARTOS GARCÍA, A. (2007). "Ficción cartográfica y sagas (de los libros de acompañamiento a Google Maps)". *Espéculo* 37, <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero37/cartogra.html> (consultado el 15/05/2015).
- ____ (2009). "Cultura literaria y cultura mediática: implicaciones para la educación literaria. *Campo abierto. Revista de Educación* 28.2, 31-46.
- ____ (2013). "Eventos letrados". En *DINLE (Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura)*, E. Martos Núñez y M. Campos (coords.), edición digital, Universidad de Salamanca: <http://dinle.eusal.es/index.php> (consultado el 15/05/2015).
- MARTOS NÚÑEZ, E. (2013a). "Posmodernidad". En *DINLE (Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura)*, E. Martos Núñez y M. Campos (coords.), edición digital, Universidad de Salamanca: <http://dinle.eusal.es/index.php> (consultado el 15/05/2015).
- ____ (2013b). "Textualidades Nuevas". En *DINLE (Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura)*, E. Martos Núñez y M. Campos (coords.), edición digital, Universidad de Salamanca: <http://dinle.eusal.es/index.php> (consultado el 15/05/2015).
- MONEGAL, A. (2000). *Literatura y pintura*. Madrid: Arco / Libros.
- OJEDA, D. (2013). "Entrevista". *Fantsymundo*, 16 abril, http://www.fantsymundo.com/articulos/5194/entrevista_laura_gallego_libro_portales (consultado el 15/05/2015).
- PIMENTEL, L. A. (2003). "Écfrasis y lecturas iconotextuales". *Poligrafías. Revista de Literatura Comparada* 4, 205-215.
- POZUELO YVANCOS, J. M.^a (1994). "Teoría de la narración". En *Curso de Teoría de la Literatura*, Darío Villanueva (coord.), 219-240. Madrid: Taurus.
- RIFFATERRE, M. (2000). "La ilusión de écfrasis". En *Literatura y pintura*, A. Monegal (ed.), 161-183. Madrid: Arco / Libros.
- TODOROV, T. (1981). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Premia editora.

Recibido el 2 de junio de 2015.

Aceptado el 30 de septiembre de 2015.