

Los cráteres de Gran A'Tuin

Una revisión de Mundodisco, el universo ficcional de Terry Pratchett

Esteban Ruquet

Esta es una historia sobre la magia, sobre lo que hace, y quizá más importante, sobre cómo surge y por qué (...). Esta historia también habla sobre el sexo, aunque no en el sentido atlético-deportista de cuenta-las-piernas-y-divide-por-dos, a menos que los personajes escapen por completo del control del autor. Que podría ser. En cualquier caso es, por encima de todo, una historia sobre el mundo. Atención, que empieza. Ni pestañeéis, que los efectos especiales son de los caros.

Pratchett 1998, 9

Leer una novela de Mundodisco¹ es, como mínimo, una experiencia muy peculiar. Terry Pratchett ha conseguido conjugar una narrativa muy ágil, un discurso muy ácido y un universo ficcional muy coherente en su exagerada arbitrariedad. Porque, como dice la cita, las historias de Pratchett son sobre el mundo.

Pero no hablamos de nuestro viejo y reconocido mundo redondo. Porque el Mundodisco es, contra toda probabilidad, una especie de pizza (sin anchoas, diría Pratchett, y yo agregaría también que sin aceitunas) celeste, sostenida por cuatro elefantes, parados encima de Gran A'Tuin, la tortuga cósmica, orbitada por un pequeño sol y una luna de tamaño normal.

¹ En inglés *Discworld*. Utilizo la traducción más habitual, fácilmente reconocible para cualquier lector frecuente.



Con todo esto dicho, las (muchas, muchísimas) novelas del Mundodisco son extremadamente complejas, y mantienen prodigiosamente un verosímil a pesar de sus características inverosímiles. Resisten a cualquier clasificación fácil, de esas que abundan en las editoriales y las librerías, pues dentro de sí conjugan varios géneros narrativos populares, entre los que se incluyen la ciencia ficción (especialmente sus subgéneros *cyberpunk* y *steampunk*, aunque aquí debiéramos

hablar más bien de un "*Arcanepunk*"), la novela de aventuras, el cuento de hadas (en su variante más antigua y salvaje), el teatro clásico (con especial énfasis en Shakespeare), la novela de espionaje, la de aprendizaje, la fantasía heroica clásica, la bélica, el relato policial negro y especialmente la comedia y la sátira, entre otros muchos más.

Ante esta cualidad polimórfica, uno se sentiría tentado a pensar como Todorov y decir que las novelas de Mundodisco fundan un género único y de autor, novelas "pratchettianas". Casi. Recordaremos que, haciendo un corte claro con la "Literatura", en su *Tipología del relato policial* Todorov decía que había una diferencia fundamental entre lo que podemos llamar "alta literatura"² y la "literatura de masas", y comparaba al género policial con las novelas de Stendhal. Según este artículo, mientras una novela popular tenía éxito si y sólo si seguía estrechamente las pautas específicas de su género, mientras que la "literatura", la "gran obra" (la verdaderamente valiosa) las superaba, inaugurando y cerrando un género a la vez. Así, *La cartuja de Parma* "cerraba" un género y creaba otro, el de la "novela stendhaliana" (Todorov, 1971: 1).

² El autor búlgaro-francés en realidad se refiere a ella sólo como "literatura", llevando a la "literatura de masas" a un nivel subliterario.

Según este criterio, las novelas de Mundodisco o bien resultan "superadoras" de las reglas del género en el que se inscriben y dejan de pertenecer a él, iniciando el suyo propio; o bien sería obras "fallidas" dentro del género "fantasía heroica", al tratar de abarcar mucho más de lo que deberían. Según el teórico, al ser embellecidas serían peores, se estaría haciendo "literatura" y no fantasía heroica.

Ahora bien, no es ninguno de los casos citados. Pratchett es un autor sumamente reconocido dentro del *fandom*, que es la expresión mayoritaria de las masas consumidoras de narrativa, como un autor de fantasía heroica y como un autor paródico: por tanto, no podríamos hablar de "textos fallidos" a nivel lectores. Y tampoco podríamos decir que se desliga de los géneros anteriores, sino que es uno de sus máximos exponentes. Después de todo, es el segundo autor británico más vendido, después de que J.K. Rowling y su serie *Harry Potter* lo destronaran allá por el '99. Claro que decir que una novela como *¡Guardias! ¡Guardias!* es exclusivamente fantasía heroica es como decir que un ser humano es solamente un brazo, o más correctamente, solamente un esqueleto.

Otra tentación que se nos viene a la mente cuando tratamos estas historias es la de ver la parodia como núcleo duro de las novelas, y analizarlo exclusivamente desde esta perspectiva. Casi.

La parodia, claro está, sería la excepción a la regla de Todorov antes mencionada sobre literatura de masas: una parodia requiere el conocimiento absoluto de todas las normas de un género para reírse de él y a la vez homenajearlo. El ejemplo más básico de una parodia de este estilo sería, por supuesto, el *Quijote* que es una burla a las novelas de caballería, y según algunos críticos, su máximo exponente. Y aunque este concepto sea mucho más atractivo que la clásica teoría de Todorov a la hora de analizar las cuarenta novelas de Mundodisco y sus muchos textos auxiliares, lo cierto es que tampoco alcanza. Siguiendo la analogía del cuerpo humano, si la fantasía heroica es el esqueleto de esta serie, la parodia sería la sangre, o mejor aún, la piel: lo visible e inmediatamente identificable.

Porque las novelas de Pratchett están muy llenas de humor, y las sonrisas (cuando no las carcajadas abiertas) surgen del descarnado, irónico y en ocasiones malvado estilo narrativo del autor, que a diferencia de la gran mayoría

de los relatos del género, rompe continuamente la cuarta pared, y hace analogías muy precisas con nuestro mundo, concretamente la sociedad globalizada contemporánea. Podemos contar las alusiones directas por toneladas, y sería ocioso citar más que la de los "efectos especiales de los caros," en el epígrafe de este artículo.

Pero, una vez más, el concepto de parodia no alcanza. Es más un mote añadido a un relato de género, algo así como decir que alguien es a la vez argentino y peronista, cosas no mutuamente excluyentes, pero tampoco necesariamente intrínsecas (aunque es difícil ver peronistas extranjeros alguno debe haber). Y, por supuesto, quedarían excluidos textos como *Ronda de Noche (Night's Watch)*, que es una novela mucho más seria y trágica, aunque tenga toques humorísticos, basada parcialmente en *Los Miserables* de Víctor Hugo.

No. Pratchett, como la mayoría de los narradores populares contemporáneos, merece una explicación o al menos un marco de estudio alternativo, un acercamiento intertextual que tenga en cuenta más de una obra, y que no base su catalogación de género en conceptos puramente argumentales ni puramente estilísticos. Por esta razón, prefiero utilizar los conceptos de "universos ficcionales" que postulé en un artículo en la revista *El Toldo de Astier* (Ruquet, 2013).

En ese artículo, había identificado al menos dos tipos de géneros plausibles por obra, hablando siempre desde el punto de vista de la narrativa: los géneros argumentales y los géneros ambientales. Los géneros ambientales son, esencialmente, supergéneros que dan características muy particulares a una narración, al sumergirla en un trasfondo intertextual muy específico: un Universo Ficcional (UF). Allí también había propuesto dos tipos de UF, los fuertes y los débiles.³

Los UF débiles son una reestructuración del mundo real, histórico, en el que nos situamos, para hacer espacio a nuevas personalidades y situaciones inexistentes en él. Es semejante a lo que plantea Pavel en su obra *Mundos ficcionales* (1991), es un universo ampliado, que incluye nuestra realidad y le añá-

³ Esto no debe tomarse como una valoración subjetiva de la obra, ni como un nivel de complejidad real del universo ficcional, sino como un grado de alejamiento de nuestro propio universo. Un Universo ficcional fuerte puede estar pobremente construido, ser incoherente y contradictorio, pero seguirá siendo *fuerte* en este sentido.

de algunos eventos, personajes y situaciones novedosas, pero verosímiles en nuestro mundo. Se presuponen las mismas reglas físicas, la misma historia, las mismas condiciones materiales e históricas de nuestro mundo, y se le añaden algunos nuevos ingredientes. La novela clásica caería inmediatamente en esta categoría: una historia como *Madame Bovary* es fácilmente localizable en una Francia decimonónica, con algunos añadidos (los personajes principales, sus historias, sus viviendas).

Las ventajas de este tipo de UF son obvias: por un lado, los personajes son inmediatamente reconocibles, así como los espacios, como posibilidades dentro de nuestro mundo, nos permiten un mayor grado de acercamiento a los hechos, y (esto es muy importante) le ahorra al autor la necesidad de crear un mundo ficcional nuevo, con toda una serie de reglas e historias propias. Los personajes pueden o no ser reales, pero los lugares, los eventos, y en suma, el universo son reconocibles como propios para el lector.

Por otro lado, los universos ficcionales fuertes ejercitan una completa reestructuración del universo o crean uno nuevo. Las leyes físicas no serán las mismas, así como la disposición de galaxias, estrellas, países y hechos históricos varían en un grado sumo de nuestra realidad. Son construcciones complejas que funcionan como marco universal para una o más historias concretas.

Elijo estas categorías porque son más útiles, a mi entender, que la categoría de mundos ficcionales planteada por Pavel y Doležel, añadiendo la dimensión intertextual emergente en los géneros populares del último siglo. La teoría nace fundamentalmente de la percepción de "sagas" o series de historias con un trasfondo complejo, que van estableciendo, a lo largo de varias obras, un *canon*, una continuidad de obras "oficiales" que enlazan directamente entre sí, aun cuando sus argumentos sean divergentes. Estas continuidades son perceptibles desde los lectores, quienes muchas veces arbitran, catalogan o descatalogan algo en función de su coherencia general.

Asimismo, elijo mantener cierta independencia teórica (si bien reconozco su utilidad) de estos autores por varias razones.

La primera es puramente terminológica. Prefiero usar la palabra universo, tomado de varias fuentes⁴ que da una idea más adecuada que mundo de la

⁴ Especialmente de las reflexiones sobre los universos de las historietas, y a la vez como

totalidad que presupone la creación de sistemas de reglas específicos, de una historia, cosmología, cosmogonía y mitología propias. De la misma forma, si mundo ficcional se refiere a un mundo de una novela, la concatenación de múltiples textos presume varios mundos alternos, dando un espectro más amplio, universal. El término fue tomado teniendo en cuenta, también, la utilización de la palabra "universo" para describir la continuidad y la ambientación de obras de ficción amplias, hipertextuales y multiautorales: los conocidos "*Universo DC*" y "*Universo Marvel*"⁵, de origen historietístico pero con una ampliación al cine, la televisión, videojuegos y literatura. Estos mismos estuvieron entre los primeros resaltar la canonicidad, las cronologías hipertextuales, y la serialización de obras no inmediatamente conectadas, y donde se empieza a problematizar el contexto y las interrelaciones de personajes. Asimismo, incluyeron categorías propias a la mezcla o el cruce de diferentes personajes e historias, volviéndolas una parte fundamental de las historias: los *crossovers*.

Asimismo, estuvieron entre los primeros y más populares en establecer una comparación con las mitologías tradicionales (véase *Kingdom Come*, por ejemplo), que es el modelo mediante el cual se construye esta categoría.

La segunda razón es más metodológica. El concepto de UF se basa en la estructura de las mitologías tradicionales: al igual que ésta, es un núcleo de relaciones entre múltiples historias y personajes, conformando una cosmovisión universal, evolutiva y cambiante. Sin embargo, a diferencia de éstas posee un origen conocido y una fuente de referencias específica: un autor o grupo de autores originales. Esta funciona como una "Palabra de Dios", y es poseedora de la *verdad absoluta* sobre el mismo. Los mitos, como son tradicionales, carecen de un origen discernible, y evolucionan⁶ de forma diferente

base de muchas "Biblias", enciclopedias que contienen los preceptos básicos e indeclinables de los universos ficcionales complejos e intertextuales, especialmente en televisión y cine, pero también literarios (caso George R. Martin). Incluso en Wikipedia se habla de "Universos de ficción", si bien la información es escasa y un tanto caótica.

⁵ Podríamos añadir que la palabra *mundo* se amalgama fácilmente con un "planeta", lo que plantearía problemas con textos, por ejemplo, de ciencia ficción. O incluso con los distintos planos y subrealidades de la literatura fantástica y de terror clásicas, como por ejemplo Lovecraft, Howard e incluso Tolkien, donde dentro del mismo "universo" se identifican otros "mundos" en distintas esferas.

⁶ En el sentido de cambios, mutaciones al azar que encuentran mayor grado de éxito en circunstancias determinadas, no de una teleología o "escalera evolutiva" que lleva de una bacteria a Superman.

con el tiempo: adquieren diversas fuentes y versiones, y es difícil establecer una verdadera canonicidad, un auténtico relato y, al menos en nuestro mundo humano, no existe un referente decisivo acerca de ellas.

Así como un mito no puede ser analizado apropiadamente sin considerar la mitología a la que pertenece, y por consiguiente sus relaciones con los demás mitos del corpus, muchos textos tampoco. EL concepto de mundos ficcionales no fue desarrollado para ser trabajado en corpus de textos, sino en textos específicos, y la dimensión hipertextual queda olvidada. Así, categorías como *canonicidad* o *cronología* quedan olvidadas. Cuando tratamos de universos ficcionales, la referencia intertextual es obligatoria, si bien se puede hablar de textos independientes, aislados. Aunque Pavel reconoce una "distancia" entre la realidad y algunos mundos de ciencia ficción, falla al ver que la "realidad" textual en el género muchas veces se construye intertextualmente, y sólo considera su "tamaño".⁷

La última razón también es metodológica y referencial. La categoría de *universos ficcionales* tiene una aplicación, a mi entender, más específica a las necesidades de los nuevos relatos, de cuyo análisis ha surgido. Tiene una historia específica y un génesis concreto en el marco de la *narrativas de masas* surgida en el siglo XX, y características homologables a los desarrollos de textos digitales e internet, e incluso series narrativas en otros medios (cine, televisión, historietas, videojuegos).

Así, podemos entender a cada universo ficcional como un *hipertexto*: una red intertextual de relatos relacionados entre sí en forma más o menos fuerte, tridimensional y poco lineal, y con gran cantidad de referencias comunes.⁸

⁷ Pavel, 1991: 123. En esta página, cuando está hablando del alcance y la apertura a la información extratextual necesaria, los límites del mundo ficcional, usa la frase "universos de ficción".

⁸ Esto podría resultar confuso cuando tenemos un único relato en un UFF dado, pero aun así, se abre la posibilidad de añadir nuevos relatos posteriores. En este sentido, no debe confundirse cada relato como un nuevo UFF, sino como un añadido, o una ampliación de un UFF anterior, en muchas ocasiones no configurado en forma pública. Podemos hablar de, por lo menos un "texto cero", una biblia, como habíamos planteado antes, que precede a un relato único, y en la cual se configura el UFF *antes* de la construcción de textos. Éstas se publican, pulidas y organizadas, únicamente de ser particularmente exitosos los relatos afiliados a ellas. Esto no es una suposición, sino un hecho y buena parte de la crítica genética en torno a autores consagrados del género se basa en ello: véanse por ejemplo los libros de

Concretamente, el *cosmos* en el que ocurren. Cada nuevo relato aporta un nuevo factor relevante a la construcción del universo ficcional: un personaje, una locación, un hecho histórico con consecuencias a futuro, y un *efecto mariposa* interesante. El lazo no sería unidireccional, entonces, sino que funcionaría como una wikia, en la que cada artículo (relato) se enlaza en la red, toma el formato básico de la plantilla, y es sujeto a la aprobación de los moderadores (autores, canon) antes de publicarse.⁹

Se presupone que dos o más textos que compartan un UFF, si bien pueden ser independientes entre sí y leídos aisladamente, comparten las mismas reglas internas, las mismas estructuras universales que funcionarían como las reglas de la física y la causalidad en nuestro mundo: unas muy básicas reglas del verosímil. Por supuesto, este hecho no es absoluto, pero cuando esta presunción se quiebra en forma evidente, el lector reacciona automáticamente ante el texto más nuevo. La verosimilitud del relato se hace pedazos inmediatamente, a menos que exista una explicación válida al respecto.¹⁰

Estas reglas intrínsecas, también, dotarían a los relatos de un género *no argumental*. En un universo de ciencia ficción se podrían realizar novelas policiales que no necesiten un argumento de ciencia ficción (como viajes espaciales, viajes en el tiempo, etc), sino, por ejemplo, un robo o un asesinato, aunque aprovechen este marco. Así, el género argumental se vería modificado por las reglas del juego, establecidas por el género del UFF, pero a la vez, el relato y el argumento de un texto ampliarían las posibilidades del Universo Ficcional,

Cristopher Tolkien sobre la Tierra Media, o las versiones revisadas de las obras de Robert E. Howard, que incluyen apuntes sobre la construcción de los mundos antes de contar con un relato específico. Es especialmente útil para esto tener en cuenta, por ejemplo, cómo funcionan los juegos de rol narrativos, que plantean un mundo con sus reglas en el manual básico, pero no relatos, dejando éstos en manos de los jugadores. V. Ruquet, 2013: 52 y 53.

⁹ Es notorio, en este sentido, reconocer que existe una inmensa cantidad de wikias acerca de diversos universos ficcionales, como por ejemplo la *Wikia de Fuego y Hielo*, la de *Universo Marvel*, la de *Universo DC*, la de las *Crónicas del Asesino de Reyes*, las de *Star Wars*; incluso existen wikias de *Pokémon*, y de básicamente cualquier UF lo suficientemente popular como para suscitar interés.

¹⁰ Basta como prueba leer cualquier foro sobre superhéroes para saber las reacciones a las inconsistencias argumentales del Universo DC, que ya en cuatro ocasiones forzaron a la compañía a lanzar *crisis*, varios superrelatos o *crossovers* que intentaban pulir todas las asperezas e incoherencias intrínsecas de un grupo por el que pasan incontables autores y personajes.

abriéndole nuevos horizontes al darle nuevas especificidades.

Volviendo a Pratchett, el universo altamente mágico de Mundodisco permite una serie de situaciones y niega otras para no perder consistencia. Es quizá la mejor prueba de la teoría de los universos ficcionales como hipertexto narrativo, ya que todas las historias se conectan entre sí, y tienen virtualmente un centro: Ankh-Morpork. Ankh-Morpork es una gran ciudad en la que se concentra el poder económico y mágico, así como buena parte del poder político del Disco, y muchas de las novelas ocurren allí, fundamentalmente las de la Guardia, aunque varias de los magos también, y en las de Antiguas Civilizaciones se hace un cruce muy frecuente entre éstas y la ciudad. Como ciudad, se basa fundamentalmente en el modelo de Londres, aunque en ocasiones toma algunas características de Nueva York y otras grandes ciudades.

Como hipertexto, Mundodisco es muy activo y prolífico: hay cuarenta novelas hasta la fecha, más cuatro libros "científicos", con detalles muy específicos sobre el Universo Ficcional, y numerosos textos auxiliares (cuatro videojuegos, varios relatos cortos, historietas, películas, mapas, etcétera).¹¹

Pratchett construye un mundo delirante, inverosímil, pero lo vuelve verosímil al otorgarle reglas muy fuertes, y apegarse a las consecuencias muy razonadas a *cada hecho* de este mundo.

Así, el caparazón de Gran A'Tuin está lleno de cráteres por los meteoritos que impactan en ella, el cadáver de un quinto elefante está situado bajo la región de Überwald, y en él hay minas de sebo y melaza natural (ya que aplastó infinitas cañas de azúcar en su caída estelar). Además, el disco casi desaparece la vez que la gran tortuga cósmica busca aparearse; los gnomos tienen miedo de los búhos, porque a la menor visión de un sombrero rojo caen en picado a buscar la cena; la magia provoca ondas que explican la torcedura de muchas reglas inquebrantables en nuestro propio mundo (perros parlantes, cuervos longevos, etc.), y la muerte camina literalmente sobre la tierra, provocando ondas de causalidad que sobrepasan al fenómeno en sí.

¹¹ Los textos de apoyo y de construcción de mundo son muy frecuentes en universos ficcionales importantes, y suelen ser la base sobre la cual se construyen los relatos: los *datos duros* o biblias sobre las cuales se arma la verosimilitud de las narraciones. No es la adecuación a las reglas del género (como dice Todorov) lo que da fuerza a sus narraciones, sino un trabajo demencial para crear y adecuar las historias a un mundo *ex profeso*.

En incontables ocasiones los magos de la Universidad Invisible la convocan mediante el rito de Cuesti-Enthe para resolver graves problemas, pero casi siempre quedan más confundidos que antes.

Si bien cada novela funciona bastante bien en forma autónoma, establecer una continuidad es muy complejo. La serie de Mundodisco se entiende mejor si se la divide en sagas o subseries, cuyos argumentos se hilvanan directamente. Cada una de ellas basada en un personaje o una premisa en particular, que otorgan géneros argumentales específicos a los relatos, aunque los cruces son frecuentes. Existen seis series principales:

- La Saga de Rincewind, donde se explora el género medieval fantástico y de aventuras a partir de la vida del mago fracasado homónimo; esta serie está enlazada por un personaje, Rincewind, quien es capaz de sobrevivir a casi cualquier evento pero es incapaz de hacer verdadera magia. Esta serie cuenta con ocho novelas y un cuento.
- la Saga de las Brujas, puntualmente, explota el cuento de hadas tradicional y el teatro clásico; sus personajes principales son Granny Weatherwax, Nanna Ogg y Magrat Garlick, el Aquelarre de Lancre. Cada una de ellas representa un aspecto de la trinidad femenina (la Vieja, la Matrona y la Doncella) de brujas, y ataca las convenciones establecidas, tanto positivas como negativas acerca del paganismo y la brujería.¹² Está situada en el reino de Lancre, una diminuta porción montañosa del Disco que, no obstante, posee más profundidad de la aparente. La saga cuenta con siete novelas, y enlaza con las novelas juveniles de Tiffany Headache, cuatro más.
- la Saga de la Muerte, muy peculiar, expande la amplia cosmogonía y mitología del Disco; obviamente, está enlazada por la Muerte del Disco, un personaje carismático que aparece también en la mayoría de las demás historias, hablando con los personajes muertos o en ocasiones con aquellos al borde. Curiosamente, tiene una relación amistosa con Rincewind, que la ha visto en numerosas ocasiones para escapar de ella. La Muerte disfruta poco de su trabajo, pues le agrada la gente. La

¹² Ver Homolkova (2009) para un análisis concreto.

serie cuenta con cinco novelas y un cuento, relacionada con la saga de Antiguas Civilizaciones.

- la saga de Húmedo Von Mustachen, junto con la de la Revolución Industrial, incursiona en la novela urbana, en los relatos de estafas y en la picaresca, además de ser la más dada al *Arcanepunk*. Está enlazada en el estafador que nombra la saga, y marca un cambio notable en la óptica de las novelas, marcando el inicio de la modernidad en el Disco: capitalismo, nuevas tecnologías, expansión urbana. Von Mustachen sólo tiene dos novelas, pero forma parte de la Revolución Industrial, haciendo un número de cinco en total.

La última es la Saga de la Guardia de Ankh-Morpork, que abreva en el género policial, la novela bélica y la de intriga política. Su personaje principal es Sam Vimes, un policía idealista de clases populares que, a lo largo de las novelas, se encuentra ascendido a Duque y una de las más fuertes figuras políticas del Disco. Sam es notorio por su sensatez, rodeado de un mundo caótico y a veces soberanamente estúpido. La Saga de la Guardia tiene ocho novelas, pero enlaza también con la Revolución Industrial.

Asimismo, hay varias series más cortas, como la de civilizaciones antiguas, o las novelas juveniles de Tiffany Dolorido. Cada texto explora un género específico, aunque también resulta ser una experimentación en sí mismo, y el género argumental puede variar rotundamente dentro de la misma serie.

Podemos añadir además que Pratchett suele hacer homenajes muy claros a algunos libros clásicos, parodiándolos también en el proceso: así, los más conocidos son los homenajes a Shakespeare (concretamente a las obras *Hamlet* y *Macbeth*) en *Brujerías* (Pratchett, 2012)¹³ y a *Les Misérables* en *Ronda de la Noche*.¹⁴

Una de sus constantes es la magia, que fluye en los relatos como agua, y es un motor como cualquier otro para los argumentos. O más específicamente, lo son sus consecuencias: podemos citar la invocación de un dragón en *¡Guardias! ¡Guardias!*, o la liberación de la magia salvaje en *Rechicero* como ejemplos. La

¹³ Para más detalles, v. Homolkova (2009).

¹⁴ A mi juicio la mejor novela de la serie por su manejo de la narrativa, su compromiso ideológico y por su tono de "seriedad", conciencia histórica y social no proselitista.

liberación de la magia suele traer aparejadas situaciones hipotéticas sobre las cuales la verosimilitud se construye férreamente. También pueden utilizarse estas especulaciones como analogías laxas con nuestro mundo a partir de similitudes y diferencias, pero no *didácticamente*: no existe una moral única desde la cual interpretar las historias, si bien algunas constantes como el antibelicismo,¹⁵ anti xenofobia y etnocentrismo,¹⁶ feminismo,¹⁷ y la crítica racional¹⁸ se mantienen. Los ejemplos abundan, y el trabajo se extendería infinitamente si citara ejemplos de cada libro.

Pratchett plantea más preguntas de las que resuelve, y en cada libro que pasa, uno se siente más apegado a viejos conocidos, mientras ve su desarrollo paulatino y constante. No son los mismos la pareja cómica del Sargento Colon y Nobby Nobbs (una suerte de Stan y Oliver policiales) en *¡Guardias! ¡Guardias!* que en el ya citado *Ronda de la Noche*, cinco novelas –dentro de la misma saga– más adelante: ambos progresan, y se ven sus psicologías, sus historias y sus emociones mucho más patentemente, dejando de ser caricaturas para pasar a ser personajes complejos.¹⁹ Cómicos, sí, pero no unidimensionales.

Cada una de estas novelas expande y profundiza el Universo Ficcional de Mundodisco, e introduce personajes recurrentes e hilvanan una cronología considerablemente coherente aunque no explícita. Así se elabora el complejísimo hipertexto de la serie, que posee varios niveles y subniveles de historias.

Pero no debemos olvidar que Mundodisco no se circunscribe exclusivamente a la narrativa literaria, y explota el medio televisivo, cinematográfico, teatral e incluso los videojuegos, con historias propias consideradas canónicas dentro del universo ficcional.

¹⁵ Esencialmente en *¡Voto a Bríos!*, pero también en varias otras novelas.

¹⁶ La saga de la Guardia, por ejemplo

¹⁷ Sobre todo en la Saga de las Brujas.

¹⁸ La parodia y la ironía a los lugares comunes en el arte y la política son las claves de esta constante.

¹⁹ Podríamos poner como ejemplo la dimensión trágica que se da en el aniversario del 25 de Mayo, al inicio de la novela. Allí Colon y Nobbs, muy serios junto con otros personajes, visitan las tumbas de los caídos en la revuelta de la Calle Mina de Melaza con lilas en el casco. Colon incluso se enoja cuando otro recluta le ofrece llevar las mismas flores en el yelmo. La escena se revuelve en el recuerdo difuso de John Keel, el héroe y antiguo Sargento Mayor de la Guardia de la ciudad.

Así, Pratchett constituye en el Mundodisco uno de los universos ficcionales más fuertes, referenciales e influyentes del género fantasía heroica o medieval fantástico, con millones de seguidores. En cada novela explota uno o más géneros populares, y no se priva de hacer referencias directas e indirectas tanto a la cultura popular como a los "grandes clásicos" de la literatura. Todo esto sin descuidar el humor corrosivo que se da a partir de personajes disfuncionales y ladinos, pero con una notable sensatez en un mundo caótico y demente.

En definitiva, podemos decir que Mundodisco, al constituirse como un corpus muy extenso de relatos interrelacionados con un alto grado de coherencia interna y un arriesgado verosímil, puede analizarse (y disfrutarse) mejor desde esta perspectiva intertextual de los Universos Ficcionales Fuertes. Esta perspectiva contempla las particularidades de cada texto, pero los enlaza y les otorga un sentido más allá del relato individual, buscando las constantes que constituyen un todo mucho más fuerte que la suma de las partes.

Bibliografía:

Fuentes

Pratchett, Terry (1998), *The science of Discworld*, Londres, Random House

Pratchett, Terry (1998), *Ritos Iguales*, Barcelona, Plaza & Janés

Pratchett, Terry (2012), *Brujerías*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2011), *¡Guardias! ¡Guardias!* Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2006), *Hombres de armas*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2010), *Pies de Barro*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2010), *El quinto elefante*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2009), *Voto a Bríos*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2011), *Ronda de Noche*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2011), *¡Zas!*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2011), *Cartas en el asunto*, Barcelona, Plaza & Janés.

Pratchett, Terry (2004), *La luz fantástica*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2003), *El color de la Magia*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2003), *Rechicero*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2003), *Fausto Eric*, Barcelona, Plaza & Janés.

Pratchett, Terry (2002), *Pirómides*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2011), *Imágenes en acción*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2004), *Mort*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2003), *El segador*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (2010), *La verdad*, Barcelona, De Bolsillo.

Pratchett, Terry (1996), *Wyrd Sisters –The Play*, West Yorkshire, Corgi.

Otros medios

Videojuegos,

Teeny Weeny Games (1996), *Discworld*. Playstation y PC. Liverpool, Psygnosis

Perfect Entertainment (1996), *Discworld II, Missing Presumed...!?*. Playstation, Sega Saturn y PC. Liverpool, Psygnosis

Perfect Entertainment (1999), *Discworld Noir*, Playstation y PC. Nueva York, GT Interactive.

Películas

Jean, Vadim y Pratchett, Terry (2006), *Terry Pratchett's Hogfather*, Reino Unido, 2006.

Teórica

Doležel, Lubomír (1999), *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid, Arco Editores.

Doležel, Lubomír (1998), *Possible Worlds of Fiction and History*, en New

Literary History, vol. 29, N° 4, Baltimore, John Hopkins University Press.

Homolkova, Eva (2009), *An Analysis of Terry Pratchett's Wyrld Sisters*. Brno, Masarykova univerzita.

Pavel, Thomas G. (1991), *Mundos de ficción*, Caracas, Monte Ávila Editores.

Ruquet, Esteban (2013), "Más allá de la literatura, la construcción de mundos en la narrativa popular", en *El toldo de Astier*, N° 7. La Plata, FaHCE.

Todorov, Tzevetan (1971) "Tipología de la novela policial", disponible en <http://losdependientes.com.ar/uploads/0tybxrxcp4.pdf>, traducción de Silvia Hopenhayn.