



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

---

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**“WHITE KNOWLEDGE”: INTERTEXTUALIDAD Y  
CRÍTICA DE LAS CONVENCIONES DE LA FANTASÍA EN  
*WITCHES ABROAD* DE TERRY PRATCHETT**

**TESINA**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURAS  
MODERNAS (LETRAS INGLÉSAS)

PRESENTA  
**ANA PAOLA RODRÍGUEZ SUMANO**

ASESORA: **DRA. NOEMÍ NOVELL MONROY**



CIUDAD UNIVERSITARIA

2014



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## Índice

Introducción	.....	1
<i>I. El Mundodisco</i>	.....	9
1.1 Terry Pratchett y la serie Discworld	.....	9
1.1.1. El origen del Mundodisco	.....	9
1.1.2 Evolución de la serie	.....	13
1.2. Construcción de la crítica en la serie	.....	16
1.2.1 Sátira y parodia	.....	16
1.2.2 Intertextualidad	.....	17
1.2.2.1 El “white knowledge” de Terry Pratchett	.....	17
1.2.2.2 Narrativium	.....	21
1.2.3 Subversión y deconstrucción	.....	24
<i>II. Witches Abroad</i>	.....	27
2.1 Construcción de los personajes	.....	27
2.2 Caracterización e intertextualidad	.....	30
2.2.1 <i>Wyrd Sisters</i>	.....	30
2.2.2 Lady Lilith de Tempscire	.....	36
2.2.3 Intertextualidad y crítica en la historia	.....	38
Conclusiones	.....	49
Bibliografía	.....	51

## Introducción

La literatura de fantasía pertenece, sin duda alguna, al vasto género que depende de mundos o situaciones imaginadas que, en apariencia, distan mucho de nuestra realidad; vinculados con él es posible encontrar una gran cantidad de subgéneros, además del ya mencionado, desde el realismo mágico y los cuentos de hadas hasta la literatura de terror, la ciencia ficción y, por supuesto, la fantasía heroica. Aunque siga siendo vista como ficción más bien comercial, ya no se puede afirmar que las historias de fantasía estén dirigidas sólo a un público infantil o que son una mera vía de escape; ya no es posible decir que este subgénero no sea tomado en serio en el ámbito crítico y literario. Así que quizá ya no sea necesario citar a J.R.R. Tolkien y su defensa de la fantasía, puesto que es innegable que mucha gente ha mostrado un interés genuino en estudiar el género y los elementos que lo conforman y definen.

Dentro de la literatura de fantasía, Terry Pratchett es uno de los autores más conocidos y prolíficos; varias de sus obras han sido adaptadas para películas, programas de radio y televisión, obras de teatro, comics y videojuegos. *Discworld*, o *Mundodisco*, es la serie más conocida y extensa de Terry Pratchett, con casi cuarenta libros, además de cuentos cortos, enciclopedias, libros de ciencia, mapas y otros suplementos. Parte del éxito que ha tenido se debe al uso de lo que Pratchett llama “white knowledge”: “things that you never actually learn but which get insinuated into your brain by some kind of semi-genetic process” (“Imaginary Worlds, Real Stories” 167); en otras palabras, se trata de una especie de conocimiento colectivo que permite a los lectores identificar los elementos a los que hace alusión en las novelas, los cuales no se limitan a las obras de literatura de fantasía, que eran su blanco inicial, sino que también incluyen diversas mitologías, las leyendas artúricas,

la cultura popular occidental,<sup>1</sup> distintos géneros musicales, autores reconocidos, cuentos de hadas, temas políticos y religiosos, etc. Los libros están llenos de referencias, pero en realidad no es necesario tener un extenso conocimiento previo, aunque éste contribuye a disfrutar más de las mismas y, por lo tanto, del humor.

La presencia de estas referencias y la intertextualidad de la que dependen pueden atribuirse al hecho que *Discworld* juega con las posibilidades de un mundo compuesto por historias ficticias; ese mundo está sometido a la trama<sup>2</sup> de las historias<sup>3</sup> preexistentes que ya conocemos, con las ideas preconcebidas que de ellas derivan, y con personajes que intentan usarlas a su favor o escapar de ellas. De esta manera, el lector es conducido hasta donde el autor quiere llevarlo, y luego es abandonado para que saque sus propias conclusiones. El Mundodisco es un universo en el que la combinación de la fantasía y el humor sirve para examinar y cuestionar nuestro propio mundo. La Muerte, uno de los personajes de Terry Pratchett que aparece con más frecuencia en las novelas de *Discworld* y que siempre logra proporcionar un punto de vista muy particular sobre el comportamiento humano, ofrece esta reflexión, que en un principio se refiere al teatro, pero que bien puede aplicarse al resto de la literatura y, también, a la serie misma:

---

<sup>1</sup> Por “cultura popular occidental” me refiero a aquella con la que más personas en occidente están familiarizadas y son capaces de reconocer; esto abarca una gran cantidad de manifestaciones que van desde la literatura misma a la música, las artes plásticas, las películas, series de televisión, comics, videojuegos y muchas más.

<sup>2</sup> La trama a la cual me refiero sería el equivalente de lo que Luz Aurora Pimentel describe como “el discurso, o texto narrativo [que] le da concreción y organización textuales al relato” (11); es decir, se refiere más específicamente a la selección y la forma en que son presentados los distintos elementos de la historia.

<sup>3</sup> De acuerdo con Pimentel “la *historia*, o *contenido narrativo*, está constituida por una serie de acontecimientos inscritos en un universo espaciotemporal dado. [. . .] Cabe notar que la historia como tal es una construcción, una abstracción tras la lectura o audición del relato. Tras la lectura, la serie de acontecimientos se recombina en la memoria del lector para quedar ordenada como una secuencia que tiene consecuencia” (11).

There was something here, he thought, that nearly belonged to the gods. Humans had built a world inside the world, which reflected it in pretty much the same way as a drop of water reflects the landscape. And yet... and yet...

Inside this little world they had taken pains to put all the things you might think they would want to escape from—hatred, fear, tyranny, and so forth. Death was intrigued. They thought they wanted to be taken out of themselves, and every art humans dreamt up took them further in. (*Wyrd Sisters* 237)

En *Discworld* esto se hace obvio al considerar los temas que los diferentes libros tratan, los cuales pasaron de parodiar un género en particular—como es el caso de *The Colour of Magic* (1983) y *The Light Fantastic* (1986), que parodian el subgénero de la fantasía conocido como “espada y brujería”, a obras específicas, como *Wyrd Sisters* (1988) y *FaustEric* (1990), que parodian *Macbeth* y *Fausto*, respectivamente—a conceptos más cercanos a nosotros, como la industria del cine, en *Moving Pictures* (1990), e incluso la cultura popular y el rock en *Soul Music* (1994). Incluso es posible encontrar instituciones que nos resultan más que familiares, como las oficinas de correo y los bancos en *Going Postal* (2004) y *Making Money* (2007) respectivamente; pero no por esto se dejan de lado temas que son planteados con un tono más grave, como la religión en *Small Gods* (1992) o la guerra, las cuestiones de género y las relaciones entre los sexos en *Monstruous Regiment* (2005), aunque Terry Pratchett ha dejado muy claro que la mayoría de las veces lo que parodia en sus novelas no es la idea en sí, sino la noción muchas veces errónea que las personas tienen al respecto, o, en sus propias palabras: “in my story, it’s not Chekhov really, but it’s what people that don’t know much about Chekhov think Chekhov is” (White, “A Conversation with Terry Pratchett”).

Debido a que se trata de una serie larga, se suele dividir en subseries o grupos, los cuales se distinguen por medio de los personajes que protagonizan cada historia. A causa de las limitaciones de espacio de una tesina fue necesario elegir un solo libro con el cual trabajar; en este caso, *Witches Abroad* (1991), a pesar de que no es una novela que dé inicio a una subserie (como *Guards! Guards!* [1989]) o uno de los libros independientes que no forman parte de una de las sagas más reconocidas (*The Amazing Maurice and His Educated Rodents* [2001]). En las primeras novelas de *Discworld* resulta posible encontrar inconsistencias tanto entre los personajes como en la trama y, de acuerdo con Lawrence Watt-Evans, es hasta *Wyrd Sisters* (1988), “the novel where everything really comes together” (61), que el Mundodisco queda establecido. De forma que estas inconsistencias ya no presentan un problema en *Witches Abroad*, la décimo segunda novela de la serie de *Discworld* y la segunda en tener como personajes principales a las brujas de Lancre: Granny Weatherwax, Nanny Ogg y Magrat Garlick.

Es también en *Witches Abroad* donde se hace más evidente la presencia de los elementos intertextuales mediante los cuales Terry Pratchett da forma a su mundo; la importancia de diferentes tipos de historias ha estado presente desde el inicio de la serie, pero es aquí donde por fin es explicada y recibe un nombre, la “teoría de la causalidad narrativa” (*Witches Abroad* 8), aunque esto será explicado más adelante. Las alusiones y referencias presentes en esta novela resultan fáciles de reconocer ya que la trama gira alrededor de algunos de los cuentos de hadas más conocidos, como “La Cenicienta”, “La bella durmiente” o “El príncipe rana”, además de *El mago de Oz*, de L. Frank Baum, y una referencia directa a *Macbeth*, de William Shakespeare, por medio de los personajes principales.

El simple hecho de que los tres personajes principales sean brujas (incluso si una de ellas desempeña el papel de hada madrina en esta novela) presenta la oportunidad de reunir muchas tradiciones conocidas en el mundo occidental; porque las brujas no están ancladas en ninguna parte del globo y aparecen en casi todas las culturas. En especial en Occidente las brujas son el personaje malvado por excelencia en los cuentos de hadas posteriores al Renacimiento y, por lo mismo, rara vez aparecen como protagonistas; en la mayoría de las historias actúan como antagonistas del héroe o heroína en turno y hacen uso de toda clase de trucos para causar daño o crear conflictos y dificultades. No obstante, son personajes que nos han fascinado desde siempre y que continúan siendo exploradas, si bien cada autor crea su propia interpretación de ellas. Además, la mayoría de las personas están familiarizadas no sólo con lo que son o representan, sino también con los elementos y características que se les han ido atribuyendo y que podemos encontrar, en ocasiones subvertidos, en esta novela: el sombrero, los vestidos negros, un caldero burbujeante, una escoba que a veces hace de medio de transporte, los gatos negros, los libros de hechizos, los hechizos mismos y, sobre todo, la presencia de la magia, uno de los elementos maravillosos por excelencia.

Como se había mencionado antes, la literatura de fantasía abarca varios subgéneros y, como observa Pau Pitarch: “en su sentido más amplio, puede hacer referencia a un conjunto extremadamente heterogéneo de textos unidos por la característica común de escapar de los patrones que un sistema literario concreto interpreta como ‘realistas’” (33). Entre dichos subgéneros se encuentran los que se conocen en inglés como “low fantasy” y “high fantasy”; aunque el término “low fantasy”, en particular, resulta bastante inexacto ya que en éste se suelen catalogar las historias de fantasía que no pertenecen al subgénero de “espada y brujería” (“sword and sorcery”) de la “low fantasy”, o a la “high fantasy”.

Según Pitarch, la principal característica que diferencia estos dos géneros depende casi por completo del espacio en el que la historia se desarrolla: las historias que pertenecen a la “low fantasy” tienen lugar en el mundo que reconocemos como real, o al menos uno muy parecido, pero al cual se le añade la presencia de elementos fantásticos que estamos conscientes de que no pertenecen ahí; ejemplos de esto serían la serie de *Harry Potter* de J. K. Rowling, *El éxodo de los gnomos (The Bromeliad)* de Terry Pratchett, *Buenos presagios (Good Omens)* escrito por Terry Pratchett y Neil Gaiman, “El mago” de Charles de Lint, e incluso se podrían incluir también en esta categoría las leyendas artúricas. Por otro lado, las historias de “high fantasy” ocurren en un mundo completamente ficticio, que puede o no remitirnos al nuestro, y que muchas veces posee su propia historia, geografía, razas y lenguajes, de manera que su existencia resulte verosímil y coherente para el lector; el ejemplo más conocido sería *El Señor de los Anillos (The Lord of the Rings)* de J. R. R. Tolkien, pero existen muchos otros, entre ellos *Crónicas de Belgarath (The Belgariad)* y *Crónicas de Malloreon (The Malloreon)* de David Eddings, *El reino de los dragones (The Dragonrealm)* de Richard A. Knaak, *El señor del tiempo (Time Master)* e *Índigo (Indigo)* de Louise Cooper, y *Añoranzas y Pesares (Memory, Sorrow, and Thorn)* de Tad Williams.

Existen otras diferencias, pero la referente al espacio es la principal. La segunda que podría juzgarse como importante sería la diferencia de escala: en la obras de “high fantasy” casi siempre encontramos un conflicto inminente entre el bien y el mal, en donde las líneas entre el blanco y el negro son muy claras y los protagonistas tienen la misión de evitar que este mal se extienda por el mundo conocido. O, visto de otra manera: “The Dark Lord, thought defeated millennia past, has returned to his Dark Tower in the Dark Land, gathering around him evil hordes. The free lands have only one hope, a small band of lost

heirs, princes, and simple village folk gathered together by a mysterious wandering wizard” (*Television Tropes & Idioms*). Esta síntesis de la trama de las novelas que pertenecen a la fantasía puede ser bastante burda, pero aun así es posible aplicarla a muchas de ellas, especialmente las más conocidas. En este sentido, el subgénero de “espada y brujería” es muy parecido a la “low fantasy” ya que no se centra en la moral ni en una lucha cósmica entre el bien y el mal, sino que “tiene un foco individual, centrado en los esfuerzos de sus protagonistas por sobrevivir en un mundo hostil” (Pitarch 38).

La serie de *Discworld* puede ser, entonces, clasificada como “high fantasy”, puesto que toma lugar en el mundo ficticio de Mundodisco: un disco plano sostenido por cuatro elefantes, los cuales a su vez están sobre la espalda de una tortuga que viaja por el espacio. Desde aquí podemos notar el uso que hace Terry Pratchett de la intertextualidad al mezclar ideas tomadas de distintas mitologías que nos es posible reconocer a pesar de no estar familiarizados en profundidad con ellas, y es esto lo que considero más intrigante sobre la serie. Así pues, lo que pretendo con esta tesina es explorar cómo Terry Pratchett hace uso de este “white knowledge” para crear la trama y los personajes en su novela *Witches Abroad*, y cómo el reconocimiento de estos elementos intertextuales le permite a los lectores entender la crítica que presenta el autor hacia las convenciones ya establecidas.

El primer capítulo buscará describir la serie de *Discworld* y los conceptos que juzgo más importantes para su entendimiento, como el concepto del “white knowledge” al que Terry Pratchett atribuye el hecho de que sus lectores identifiquen y comprendan la mayoría de los elementos intertextuales que aparecen a lo largo de la serie; también buscaré explicar cómo esta crítica funciona a través de la subversión de las convenciones presentes en el género de la fantasía y examinar y cuestionar las historias y los patrones que éstas siguen.

El segundo capítulo estará enfocado en la novela *Witches Abroad*, de manera que trataré de explicar la importancia de la saga a la que pertenece dentro de la serie, así como analizar los elementos intertextuales utilizados en la creación de los personajes principales y de la trama, que, como ya se ha mencionado, está fuertemente vinculada a los cuentos de hadas. Para finalizar, hablaré de mi percepción sobre la crítica que la novela hace y la cual trasciende el ámbito literario ya que, de cierta forma, lo que Terry Pratchett parodia y critica es menos lo que son las cosas, que lo que la mayoría de las personas *cree* que son las cosas: nuestras ideas preconcebidas y, muchas veces, falsas.

## I. El Mundodisco

### 1.1 Terry Pratchett y la serie *Discworld*

#### 1.1.1. El origen del Mundodisco

Dentro del género de la literatura de fantasía existen autores cuyos nombres resultan imposibles de ignorar. Tal es el caso de J.R.R. Tolkien, quien se puede decir codificó el género tal como lo conocemos con *El señor de los anillos* (1954-1955), considerado como “el texto fundacional del género” (Pitarch, 40), y de J. K. Rowling, cuya serie *Harry Potter* se convirtió en un fenómeno para toda una generación de lectores. En el periodo entre ambos autores, se encuentra Terry Pratchett, quien, por méritos propios, cambió la forma en que el género de la literatura de fantasía era percibido.

Sir Terry Pratchett es uno de los autores más conocidos y prolíficos dentro de la literatura de fantasía, y su nombramiento como Oficial de la Orden del Imperio Británico fue precisamente debido a sus servicios a la literatura. A principios de los noventa era considerado el autor con más ventas en el Reino Unido y fue también el primero en conseguir que dos de sus libros ocuparan el número uno de las listas de tapa dura y bolsillo al mismo tiempo. De acuerdo con su agente literario, para el año de 2007 Pratchett había escrito alrededor de cuarenta y ocho libros, además de ser el coautor de otros cincuenta (los cuales no sólo incluyen los libros en cuya escritura ha colaborado, sino también las obras escritas a partir de sus novelas): “Between them they have sold over 60 million copies in thirty-seven languages, which I calculate would be a pile of books over 1,000 miles high, stretching further than Land's End in Cornwall to the furthest tip of the Shetland Islands off the north coast of Scotland” (Smythe).

De esos cuarenta y ocho libros, treinta y seis pertenecen a la serie de *Discworld*, la cual, además de ser su obra más extensa, es también la más reconocida. La serie comenzó en 1983 con *The Colour of Magic*, y la última novela publicada fue *Raising Steam*, en el 2013; a la fecha, cuenta con treinta y nueve novelas, cinco de las cuales están dirigidas a lectores jóvenes, una historia ilustrada, cinco historias cortas, tres libros de *The Science of Discworld*, además de mapas, libros de arte, de cocina, guías y varios otros.

Sin embargo Terry Pratchett no fue el único autor en cuestionar el género de la fantasía; en 1986 Peter Beagle publicó *The Last Unicorn*, el cual podría considerarse como “the first of an emerging counter-narrative to the oncoming Tolkien tsunami, because it was already questioning the assumptions behind the quest narrative” (James y Mendlesohn 90). No obstante, Terry Pratchett tenía objetivos más específicos en mente cuando publicó la primera novela de la serie de *Discworld*.

Alrededor de 1980, la literatura de fantasía había tomado un nuevo rumbo, el cual se alejaba cada vez más de la épica heroica de Tolkien y, en cambio, veía el surgimiento de un nuevo subgénero que cobró fuerza gracias a Robert E. Howard y sus historias sobre Conan el Bárbaro; este subgénero era el “sword and sorcery”. Este término fue creado por Fritz Leiber, autor de *Two Sought Adventure*, una bien conocida compilación perteneciente a este subgénero, para definir “a new kind of tale, one frequently episodic in nature and set beyond the kind of fey civilization that the late-nineteenth-century British fantasy writers had constructed” (James y Mendlesohn 36).

A pesar de ser un subgénero de la “high fantasy”, el “sword and sorcery” también posee elementos de la “low fantasy”; por ejemplo, las historias de este género casi siempre

tienen lugar en un mundo ficcional, el llamado “secondary world” por Tolkien en su ensayo “On Fairy Stories”. Sin embargo, como ya había mencionado en la introducción, el enfoque es muy diferente pues en este tipo de historias el conflicto no está centrado en una lucha cósmica del bien contra el mal (como suele ser el caso en la fantasía épica), sino en las aventuras individuales de los protagonistas, cuyo objetivo principal es sólo sobrevivir. Esta estructura era la típica de las obras de Howard y Leiber, probablemente las más reconocidas dentro de este subgénero y que ayudaron a codificarlo como tal, y gracias a la popularidad que alcanzaron surgieron varias series que seguían la misma estructura; fue al “sword and sorcery” y a algunas historias dentro del mismo, a los que Pratchett dirigió su parodia con *The Colour of Magic*.

Siguiendo las convenciones de la “high fantasy”, Pratchett creó un mundo secundario en donde se desarrollaría la historia; el Mundodisco es precisamente lo que su nombre indica: un disco plano llevado a cuestas en las espaldas de cuatro elefantes, los cuales se apoyan sobre el caparazón de la Gran A'Tuin, una tortuga cósmica que nada a través del espacio. Estas concepciones del mundo fueron tomadas de la mitología hindú, en donde la idea de cuatro elefantes llevando a cuestas el mundo y una tortuga desempeñando la misma tarea, aparecen por separado; aunque en otras culturas, como la china y la nativa norteamericana, también aparece la idea de una tortuga que lleva el mundo en su espalda. Sin embargo, la importancia de esta concepción radica en el hecho de que Pratchett la presenta de manera literal, y para demostrar la intención paródica de su serie señala, por ejemplo, cómo los elefantes tienen que moverse para dejar pasar al sol entre sus patas.

De acuerdo con Pau Pitarch, uno de los requisitos más importantes en la creación de un mundo secundario ficcional es que posea “una coherencia interna en sus propios

términos [. . .] un sistema de verosimilitud propio, no necesariamente menos rígido que el del realismo” (34). Pratchett optó por crear un mundo cuyas reglas estaban sujetas de manera evidente a las historias que buscaba parodiar y sus convenciones, pero también al conocimiento que tenían los personajes y los lectores sobre las mismas; esto no recibiría una explicación concreta hasta después de varios libros (de lo cual hablaré más adelante), pero en esta primera novela resultaba obvio que Pratchett había reunido los clichés más prominentes del género y los había utilizado de tal manera que sus lectores pudieran reírse de los mismos:

The books are sword-and-sorcery, with barbarian warriors drawn straight from Robert E. Howard, but landed with uncooperative swords, and the problems of old age. Littering the text are in-jokes for readers of Anne McCaffrey (dragons which are only as brilliant as your imagination) and H.P. Lovecraft (the mystical number 8, and seriously tentacle gods living in the dungeon dimensions and abandoned temples of Discworld), among others. (James y Mendlesohn 179)

Sin embargo, cómo empezó la serie y en qué se convirtió son dos cosas muy diferentes, ya que tuvo que cambiar y diversificarse para alcanzar su actual importancia y popularidad; quizá de haber permanecido como una serie que se burlaba de los clichés de cierto género jamás se habría destacado de la manera en que lo hizo dentro de la literatura de fantasía.

### 1.1.2 Evolución de la serie

Varios de los autores que han analizado la serie de *Discworld* (tales como Lawrence Watt-Evans, Farah Mendlesohn y Edward James) concuerdan en que Pratchett no tenía la intención de lanzar una serie tan larga; *The Light Fantastic*, el segundo libro, daba una conclusión a la trama que había comenzado con *The Colour of Magic*. En el tercer libro, *Equal Rites* (1987), tanto los personajes principales como la trama eran completamente nuevos y tenían poco o nada que ver con los de las novelas anteriores; lo mismo pasó con *Mort* (1987) y, más tarde, con *Pyramids* (1989) y *Guards! Guards!* (1989).

Sin embargo, conforme algunos de los personajes principales se volvían recurrentes, apareciendo con regularidad en varios libros, se hizo usual dividir la extensa serie de *Discworld* en subseries dependiendo del personaje (o personajes) central en cada novela. De momento, las más reconocidas son las pertenecientes a Rincewind, las Brujas de Lancre (con la adición de la serie para lectores jóvenes de Tiffany Aching), la Muerte, la Guardia de la Ciudad y, en libros más recientes, Moist von Lipwig; aunque también hay libros que no entran en ninguna de estas categorías, como es el caso de *Moving Pictures* (1990), *Small Gods* (1992) o *The Amazing Maurice and His Educated Rodents* (2001).

La única característica que comparten todas las novelas es que tienen lugar en el Mundodisco. James y Mendlesohn describen este tipo de estructura como “‘theatre fantasy’: the fantasy world provides a theatre stage on which stories can be played out” (106). Esta definición puede aplicarse sobre todo a las primeras novelas que conforman la serie, ya que en sus inicios el Mundodisco podía considerarse sólo como un escenario en el que las historias tenían lugar y contaba con más inconsistencias de novela a novela que

características que lo unificaran y definieran como un mundo secundario, en especial si se le compara con uno como la Tierra Media de Tolkien, aunque esto se debe a que el proceso de creación del Mundodisco fue completamente diferente. Una de las características que definen la obra de Tolkien fue la cantidad de detalles y el tiempo invertido en el diseño del mundo secundario ya que el autor pasó casi veinte años concibiendo la geografía, historia y mitología de la Tierra Media, incluyendo lenguajes y genealogías enteras. No obstante, a pesar de que el Mundodisco sigue funcionando como un escenario para las distintas historias de la serie, también ha acumulado de manera gradual el tipo de detalles que lo han convertido en un mundo secundario que sus seguidores son capaces de reconocer. Muchos de estos detalles probablemente no fueron pensados como elementos necesarios para la trama sino como simples elementos humorísticos, pero aun así han dado consistencia al mundo inventado por Pratchett. Es posible encontrar ejemplos de este fenómeno en las notas a pie de página, otro de los recursos por el que la obra de Pratchett es reconocida<sup>4</sup>, ya que aunque la mayoría de las ocasiones tienen un propósito tan sólo humorístico, a veces en ellas se mencionan distintas anécdotas que, aunque rara vez son exploradas a fondo, contribuyen al universo del Mundodisco.

No obstante, de acuerdo con Lawrence Watt-Evans, existe otra característica que comparten las novelas, los cuentos cortos y hasta los libros de ciencia de la serie: “Discworld is a world constructed of stories. It’s not just a place where stories are set; it’s *about* stories” (203). Si *The Colour of Magic* se había burlado de los clichés presentes en el “sword and sorcery”, en los libros que le siguieron los blancos a los que iban dirigidas las

---

<sup>4</sup> Si tomamos en cuenta el tono y el contenido de las notas a pie de página que aparecen en *Discworld* (algunas de las cuales cuentan con sus propias notas a pie), y el hecho de que casi todas las novelas de la serie buscan resaltar lo absurdo de los componentes tradicionales, no resulta imposible decir que el autor las usa para burlarse de su uso normal, de las obras en las que aparecen (entre las cuales las novelas de fantasía se cuentan rara vez), y, muy probablemente, de quienes necesitan recurrir a ellas, es decir, la academia.

críticas cambiaron, pero no dejaron de lado la influencia de las historias: “Books such as *Mort* (1987), a tale of Death’s Apprentice, *Wyrd Sisters* (1988), based very loosely around the story of *Macbeth*, and *FaustEric* (1990), a story of a boy who wants to raise a devil, began asking some of the awkward questions avoided by the original authors of the taproot stories” (James y Mendlesohn 179). En una entrevista el autor comentó que: “I suppose around the fifth or sixth Discworld book, I discovered the joy of plot” (White); tras lo cual la serie adquirió un nuevo propósito más allá de la parodia y pareció iniciar una nueva etapa, en la cual por medio de los personajes y la trama de cada novela, el autor comenzó a cuestionar (y a hacer que sus lectores cuestionaran) no sólo los mundos secundarios con los que estaban familiarizados, sino también el propio.

De tal manera, conforme la serie fue evolucionando, los blancos también cambiaron: ya no se trataba de los clichés de un género, sino de las historias con las que estamos familiarizados de manera general: los cuentos de hadas, las obras de Shakespeare, la industria cinematográfica, los mitos religiosos y, más adelante todavía, aspectos que consideramos parte de nuestra realidad, como el periodismo, la propaganda política, los roles de género. El enfoque cambió de estar dirigido a la literatura de fantasía a nuestro mundo, y con esto también cambió el tono de la serie; como menciona Watt-Evans: “[Discworld] started out as a collection of all the clichés and landscapes from fantasy novels, gathered together for purposes of parody, but has gradually changed, so that now it’s more nearly a collection of clichés and landscapes from our world, gathered together for purposes of satire” (261). *Discworld* todavía cuestiona las historias tradicionales, pero también a los lectores de las mismas.

## 1.2. Construcción de la crítica en la serie

### 1.2.1 Sátira y parodia

En la cita anterior de Watt-Evans, éste menciona que las novelas que conforman la serie de *Discworld* comenzaron como parodias, pero se transformaron, a lo largo de los años, en sátiras; sin embargo no especificué a qué me refería con “sátira” o “parodia”, ni cuál era la diferencia entre ellas. Aunque ambas se utilizan para hacer una crítica, tanto sus intenciones como sus objetivos varían enormemente.

En *A Handbook to Literature*, por ejemplo, la definición de “parodia” es: “a composition imitating another, usually serious piece. It is designed to ridicule a work or its style or author” (Holman 344); mientras que en *A Theory of Parody*, Linda Hutcheon escribe que una de las características que definen la sátira se trata de: “its ameliorative aim to hold up to ridicule the vices and follies of mankind, with an eye to their correction” (43). Ya con estas dos definiciones resulta posible distinguir las principales diferencias entre ambas; las cuales, como había mencionado con anterioridad, consisten en los objetivos e intenciones de cada una: mientras que la sátira suele estar dirigida hacia las personas mismas o sus instituciones con vistas a la corrección o mejoramiento de éstas; el blanco de la parodia son los trabajos de ficción (en este caso escritos) sobre las personas o instituciones, además de que su intención puede ser meramente lúdica. Aunque, al igual que la sátira, la parodia puede utilizarse para más que ridiculizar un estilo o un trabajo en particular; Hutcheon comenta que esto podría deberse a que:

[The word ‘parody’] is still tainted with eighteenth-century notions of wit and ridicule. But there is an argument to be made that we should not be restricted

to such period-limited definitions of parody and that twentieth-century art forms teach that parody has a wide range of forms and intents—from that witty ridicule to the playfully ludic to the seriously respectful. (*The Politics of Postmodernism* 94)

La sátira, a diferencia de la parodia, no depende de ningún material escrito, puede dirigirse a las instituciones o al comportamiento humano; sin embargo, en ambos casos es necesario un conocimiento previo por parte del lector de aquello que se critica. Sin este conocimiento ninguna de ellas puede ser entendida y resultarían ineficaces; en este sentido, ambas requieren que su audiencia esté consciente de lo que buscan analizar o ridiculizar; esta característica une tanto a la sátira como a la parodia<sup>5</sup> con el concepto de intertextualidad, el cual explicaré a continuación.

## 1.2.2 Intertextualidad

### 1.2.2.1 El “white knowledge” de Terry Pratchett

Como ya había señalado, la serie de *Discworld* comenzó a publicarse durante un período en el que una serie de clichés parecía haberse apoderado de la literatura de fantasía, los cuales se convirtieron en el blanco de la parodia que Pratchett presentaba en las primeras novelas de la serie; por lo que los lectores debían estar familiarizados con las obras de donde provenían estos clichés para poder comprender la crítica que Pratchett realizaba. Sin

---

<sup>5</sup> Considero que las definiciones de sátira y parodia que Linda Hutcheon maneja en sus obras: *A Theory of Parody*, *The Poetics of Postmodernism* y *The Politics of Postmodernism*, son las más apropiadas para explicar la función que ambas desempeñan en la serie de *Discworld*. No obstante, es apropiado mencionar que, si bien la obra de Pratchett puede analizarse de acuerdo con la teoría de la posmodernidad que presenta Hutcheon, la posmodernidad en la novela *Witches Abroad* no es el tema que investigo en esta tesina.

embargo, y tomando en cuenta la manera en que la serie creció, sería casi imposible esperar que todas las personas reconocieran cada una de las alusiones hechas y las fuentes de las cuales provienen; de hecho, la mayoría de las personas no están del todo familiarizadas con las fuentes, sino con el concepto general que de ellas se tiene. Por ejemplo, si tomamos la famosa obra de Robert Louis Stevenson, *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, a pesar de que muchas personas no han leído la novela, dichos receptores son capaces de identificar a los personajes y la trama debido a las muchas parodias, adaptaciones o alusiones que han aparecido en medios tan diversos como el cine, el teatro o las caricaturas.

Este conocimiento colectivo es a lo que Terry Pratchett se refiere con el término “white knowledge”, de manera que las alusiones que emplea en sus obras están diseñadas para remitir a las personas a la idea general de algo, por vaga que ésta sea, en lugar de a la fuente en sí, lo cual requeriría un conocimiento más especializado. En la serie de *Discworld* esto resulta especialmente prominente ya que, tal como menciona Watt-Evans en *The Turtle Moves!*, “Discworld is all about stories, not history, and about belief, not facts. [For example] Ephebe is a collection of all the stories told about ancient Athens, cranked up to the absurd” (94); una de las razones por las cuales la serie funciona como parodia y como sátira es precisamente la manera en que los conceptos a los que hace alusión son presentados con todos los defectos irracionales que usualmente la suspensión de la incredulidad se encarga de ocultar, dentro y fuera de la literatura.

Al principio de la serie, sin embargo, se podría decir que las novelas se alimentaban casi exclusivamente de otras obras literarias pertenecientes al género de la literatura de fantasía para construir su trama y sus personajes, mediante un proceso muy parecido al de la intertextualidad. Este término aparece en la obra *Semiotiké: Recherches pour une*

*sémanalyse* (1969) de Julia Kristeva, si bien ella a su vez lo tomó de Mijail Bajtín, y es descrito por Gérard Genette de la siguiente manera: “Por mi parte, defino la intertextualidad, de manera restrictiva, como una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro” (*Palimpsestos* 10).

Tanto la intertextualidad como los géneros que la utilizan dependen en gran parte de la recepción; Pratchett se aprovechó de este hecho en las primeras novelas de *Discworld* por medio de la parodia, pero esta característica se conservó en los libros que siguieron, si bien las fuentes se expandieron y cambiaron: ya no se trataba de conocer sólo las obras o las convenciones pertenecientes a un subgénero, también comenzaron las alusiones a mitología, música, películas y tecnología, entre otros. Estas alusiones fácilmente podrían no considerarse intertextuales, al no referir a un texto como tal; tal vez en parte por esto Pratchett no llamó a esto “intertextualidad”, sino que lo definió como “white knowledge”: “the sort of stuff that fills up your brain without you really knowing where it came from” (citado en *Words from the Master*) o “things that you never actually learn but which get insinuated into your brain by some kind of semi-genetic process” (Pratchett, “Imaginary Worlds, Real Stories” 167); más concretamente, como ya he mencionado, este término se refiere al conocimiento colectivo de la cultura popular, en especial la occidental, difundida a través de medios de comunicación masivos, como el radio, el cine y la televisión.

El concepto de “white knowledge” a su vez guarda cierta relación tanto con el “megatexto” que Christine Brooke-Rose describe en *A Rhetoric of the Unreal*, como con la idea de Tolkien sobre el “Cauldron of Story” que aparece en el ensayo titulado “On Fairy Stories”. Para empezar, Brooke-Rose (234) compara “megatexto” con “megahistoria”, si

bien esta última se emplea predominantemente en la narrativa realista y se trata del conocimiento sobre historia y geografía que el lector ya posee para crear expectativas lo más cercanas posible a la experiencia propia; de esta forma se espera que el lector reconozca las referencias que se utilizan en el texto, como el lugar y la época en los cuales tiene lugar la trama. El “megatexto” en sí es descrito por Brooke-Rose como “The circulation of information about the world invented, which is unlike the world, we already know in the realistic novel where the referential code is one of recognition” (256); y, en el caso de la literatura de fantasía, se refiere a la información que se le provee al lector acerca del mundo creado, tanto de su geografía como de su historia, cultura, etc.; Brooke-Rose comenta que el mejor ejemplo de esto es probablemente *El señor de los anillos* de Tolkien, cuyo megatexto completamente inventado convirtió en una convención el incluir mapas o apéndices detallados. Con esta información los autores les dan puntos de referencia a los lectores para orientarlos a través de sus textos y los mundos imaginarios en los que sus relatos tienen lugar; en el caso del Mundodisco, como ya había mencionado antes, muchos de estos puntos referenciales también funcionan como alusiones que remiten al lector a otras fuentes, textuales o no.

Por otro lado, se encuentra el “Cauldron of Story” de Tolkien, sobre el cual escribió: “Speaking of the history of stories and especially of fairy-stories we may say that the Pot of Soup, the Cauldron of Story, has always been boiling, and to it have continually been added new bits, dainty and undainty” (32); para Tolkien, los “ingredientes” dentro de este caldero son las constantes que existen en las historias tanto en términos de trama como de personajes; en cierto modo se podría decir que habla de los arquetipos, los temas y los patrones que se utilizan en esta clase de historias. Además de esto, también añadió: “But if

we speak of a Cauldron, we must not wholly forget the Cooks. There are many things in the Cauldron, but the Cooks do not dip in the ladle quite blindly. Their selection is important” (35); por lo que queda clara la idea de que, más allá de los elementos que estén presentes en el caldero, lo más importante es lo que el escritor decide servirle al lector en cada plato. Lo que ha hecho Terry Pratchett es combinar ambos conceptos bajo el nombre de “white knowledge”, que utiliza alusiones que remiten a sus lectores tanto a la “megahistoria” del mundo real como al “megatexto” creado para dar sustancia al Mundodisco, y al conocimiento que sus lectores tienen sobre los elementos que componen la narrativa de las historias fantásticas y, conforme ha avanzado la serie, también de otros tipos.

#### 1.2.2.2 Narrativium

No obstante, para poder justificar el uso del “white knowledge” en esta forma, Pratchett moldeó el Mundodisco de manera que dependiera de éste, tanto desde el punto de vista de los lectores como de los personajes que habitaban dicho mundo secundario. En *The Science of Discworld* Pratchett explica las diferencias entre el Mundodisco y el mundo real; entre éstas menciona los elementos inventados que componen su mundo secundario, tales como “chelonium”, “elephantigen”, “deitium” y “narrativium”. Los primeros son necesarios para la existencia de seres imposibles en nuestro mundo, como tortugas y elefantes que puedan llevar un mundo a cuestas, y dioses; el último elemento, sin embargo, el “narrativium”, es diferente, ya que además de ser necesario para la existencia de las historias, también se encarga de que éstas sigan el curso que tienen establecido.

El término “narrativium” apareció por primera vez en *The Science of Discworld*, en donde se explica que “every Discworld character lives out a story, and the demands of the story determine how their lives unfold” (268), por lo cual existía “a thing —narrativium— that ensures that everybody obeys the narrative imperative. [. . .] Even if a character tries to behave contrary to the story in which they find themselves, narrativium makes sure that the end result is consistent with the story anyway” (268). Sin embargo, el mismo concepto ya había sido descrito con anterioridad en la serie de *Discworld*, bajo el nombre de “teoría de la causalidad narrativa” en *Witches Abroad*, en donde es explicado de la siguiente manera:

People think that stories are shaped by people. In fact, it’s the other way around. [. . .] Stories etch grooves deep enough for people to follow in the same way that water follows certain paths down a mountainside. And every time fresh actors tread the path of the story, the groove runs deeper.

This is called the theory of narrative causality and it means that a story, once started, takes a shape. It picks up all the vibrations of all the other workings of that story that have ever been. [. . .] Stories don’t care who takes part in them. All that matters is that the story gets told, that the story repeats. Or, if you prefer to think of it like this: stories are a parasitical life form, warping lives in the service only of the story itself. (*Witches Abroad* 8-9)

La “teoría de la causalidad narrativa” y el “narrativium”, entonces, se refieren al principio gracias al cual los eventos que tienen lugar en el Mundodisco resultan familiares, tanto para los lectores como para los personajes, los cuales están conscientes de cómo funciona su mundo; esto último incluye el hecho de que conocen los papeles que cada

personaje tiene que interpretar y la manera en que intentan encajar en dichos papeles. Según Pratchett: “On Discworld, things happen because narrative imperative makes them happen. There is no choice about ends, only about means” (*The Science of Discworld* 267); y esta repetición consciente hace posible ofrecer una perspectiva diferente de aquello que ya conocemos y, por lo mismo, presentar una crítica a las convenciones que pertenecen al género de la literatura de fantasía y a la aceptación casi incondicional de las mismas, de forma humorística.

Podemos hallar un ejemplo de esto en la novela *Wyrd Sisters*, la cual guarda una estrecha relación con la obra *Macbeth*; esto resulta obvio desde el título de la obra, ya que la novela inicia con una escena directamente tomada de *Macbeth*, con tres brujas reunidas alrededor de un caldero en medio de una tormenta. Las diferencias y el tono de la historia, sin embargo, son inmediatamente marcados con el diálogo que tiene lugar: “As the cauldron bubbled an eldritch voice shrieked: ‘When shall we three meet again?’ There was a pause. Finally, another voice said, in far more ordinary tones: ‘Well, I can do next Tuesday’” (*Wyrd Sisters* 1).

Aunque de inmediato la novela regresa a la trama de *Macbeth*, con el asesinato del rey Verence a manos del duque Felmet, quien ha sido convencido de llevar a cabo dicha acción por su esposa, es posible ver que hay otras historias girando en torno a ésta, cada una favoreciendo o perjudicando los intereses de ciertos personajes. El duque Felmet y su esposa tratan de representar la historia del rey tirano derrocado por un gobernante más digno, para lo cual contratan una compañía de teatro que escriba y represente la obra de manera que las personas queden convencidas de que eso es lo que en realidad pasó, lo cual nos remite a otra obra de Shakespeare: *Hamlet*; el problema, sin embargo, es que la historia

de *Macbeth* sabe cómo debe de ser contada y se niega a ser modificada. Así que, en lugar de oponerse a esa historia, las brujas de Lancre tratan de cambiarla por la del heredero legítimo que regresa a reclamar el trono para derrocar a Felmet; a final de cuentas, todo se reduce a la cuestión de cuál historia es vista como la “real” por las personas del reino que no están involucradas en el desarrollo de las mismas. Si las historias son descritas como parásitos, en este caso se podría hablar de la supervivencia del más fuerte, cuál es más fácil de reconocer y aceptar.

### 1.2.3 Subversión y deconstrucción

La crítica en la serie de *Discworld*, entonces, se da a través de la parodia y la sátira, utilizando tanto la intertextualidad como los conceptos de “white knowledge” y “narrativium” propios de Terry Pratchett, con los cuales cuestiona y se burla de las convenciones de la literatura de fantasía; sin embargo, cabe mencionar que este fenómeno es muy común en todos los géneros literarios y, en realidad, en casi cualquier expresión artística. Cuando las personas se familiarizan lo suficiente con un género y sus convenciones comienzan a cuestionarlas, mas no a negarlas; mientras más conocemos un género (o subgénero) es más fácil apreciar la manera en que los autores se esfuerzan por no seguir una misma fórmula, como lo indica “the Cauldron of Story” de Tolkien. Los clichés son aburridos; las convenciones no tienen por qué serlo, si son presentadas de maneras diferentes.

En *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*, Thomas Schatz presenta lo que podríamos llamar el “ciclo de vida” de los géneros cinematográficos

(como el western, los musicales, el criminal, etc.), aunque se puede aplicar también para los géneros literarios. Según Schatz, la evolución de los géneros depende en gran parte de la manera en que son recibidos por su audiencia; de esta manera, un género necesita primero establecer sus convenciones, las que lo definen y separan de los otros, hasta el punto en que es posible para los autores y para los receptores reconocerlas, para así contar con el entendimiento necesario para cuestionarlas: “As a genre’s classical conventions are refined and eventually parodied and subverted, its transparency gradually gives way to *opacity*: we no longer look *through* the form (or perhaps “into the mirror”) to glimpse an idealized self-image, rather we look *at* the *form itself* to examine and appreciate its structure and its cultural appeal” (Schatz 38).

Schatz se refiere a esto último como “deconstrucción”,<sup>6</sup> y me parece que llegar a ese punto en que se empiezan a analizar más en profundidad las convenciones que conforman los géneros por medio de la parodia y subversión de las mismas, también se ha vuelto una parte indispensable de los cambios que atraviesan los géneros literarios y de nuestro entendimiento de los mismos. En la serie de *Discworld*, Terry Pratchett hace uso de este proceso para cuestionar las convenciones no sólo del género de la fantasía, sino también de muchos otros e incluso aquellas que encontramos fuera de la literatura; Pratchett invita a sus lectores a analizar más a fondo sus preconcepciones del mundo, a examinarlas y descubrir que muchas veces aceptamos y esperamos ciertos patrones simplemente por la cantidad de veces que los hemos visto repetirse. Más aún, nos hace conscientes del hecho de que estamos dispuestos a caer en ese comportamiento, sin importar qué tan ilógicas sean

---

<sup>6</sup> El término de “deconstrucción” que empleo se refiere exclusivamente al que Thomas Schatz define en la obra que cito (*Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*), y el cual utiliza para explicar la evolución de los géneros cinematográficos; por lo tanto, esta definición de “deconstrucción” no guarda una relación directa con la corriente de la teoría literaria del mismo nombre.

las convenciones a las que estamos acostumbrados. Para conseguir esto, Pratchett utiliza el “white knowledge”, que asume que sus lectores poseen, en la creación de los personajes y tramas de la serie, a través de los cuales es posible señalar los defectos obvios que existen en los tópicos, clichés, arquetipos y tropos con los que estamos familiarizados, como se verá en el siguiente capítulo.

## II. *Witches Abroad*

### 2.1 Construcción de los personajes

En el capítulo anterior expliqué la importancia de la creación de un mundo secundario respecto a la literatura de fantasía, sin embargo, el lugar en el que se desarrollan los eventos es un elemento indispensable en toda narrativa. Éste comprende tanto la “dimensión espacial” como la “temporal”, dos de los aspectos básicos en el mundo de acción narrada que Luz Aurora Pimentel contempla en *El relato en perspectiva*; ambas dimensiones son importantes ya que proveen el escenario en el cual se desarrolla la historia y, al mismo tiempo, proporcionan un contexto que les servirá a los lectores como un punto de partida para comprender los sucesos que tengan lugar.

Sin embargo, Monika Fludernik explica que: “The emphasis on the ‘human’ character is crucial. One criterion of what makes a narrative a narrative is the requirement of having a human or human-like (anthropomorphic) protagonist at the centre” (6). De manera que, para poder tener una historia como tal, además de un escenario en el que se desarrolle una secuencia de eventos, incluso para que sea posible que los eventos mismos progresen, es necesaria la presencia de personajes humanos o, al menos, como señala Luz Aurora Pimentel, “‘humanizables’”, considerando que todo relato es la proyección de un mundo de acción humana” (59). A esto Fludernik también añade que: “The essence of narrative [. . .] is the communication of anthropocentric experience – the experientiality which is inherent in human experience – and this means drawing on fixed patterns of behaviour as well as conveying thoughts and feelings, and depicting perceptions and reflections” (59).

Se puede decir entonces que la presencia de los personajes es un requisito indispensable en cualquier narrativa, de la misma manera en que lo es el mundo en el que ésta se desarrolla; los personajes no sólo permiten que exista la secuencia de eventos que conforma una trama, sino que también determinan hasta cierto punto el significado de los mismos, dependiendo del papel que desempeñen en la historia. Es decir, las acciones que llevan a cabo un protagonista y un antagonista son percibidas de diferentes maneras, no porque se trate de un personaje “bueno” o “malo”, sino por la manera en que son presentados a la audiencia y cómo ésta los interpreta en relación a ello. Por ejemplo, podemos tomar en cuenta los antihéroes que aparecen como protagonistas de una serie o una película; si bien sus personalidades, motivos o métodos distan mucho de los de un héroe tradicional, cuando se les presenta enfrentándose con un mal peor o más cruel que ellos mismos, la audiencia se ve forzada a aceptarlos como los “héroes”; asimismo, podemos encontrar villanos con los cuales es fácil identificarse o sentir compasión por ellos, pero cuyo papel en la historia se encuentra determinado al tener que enfrentarse al protagonista. Además de esto, el autor puede añadir la forma en que otros personajes los perciben, de manera que su relación con ellos, sus propios prejuicios e ideas ofrecen una representación completamente diferente.

La intertextualidad juega un papel muy importante en la manera en que se perciben los personajes, ya que éstos son codificados mediante varios factores, los cuales asociamos con los roles que tienen asignados dentro del género en el que aparecen. En el capítulo anterior mencioné el ciclo que siguen los géneros al definir sus convenciones, de manera que puedan ser reconocidas por la audiencia; este proceso se aplica también en la percepción de los personajes. Nos familiarizamos con los tipos de personajes recurrentes

dentro de un género de la misma forma en que lo hacemos con sus convenciones, precisamente porque dichos “tipos” son parte de las convenciones que los definen; de esta manera somos capaces de formarnos una idea sobre los personajes de una historia gracias a la información que acumulamos a través del tiempo sobre otros personajes que han desempeñado sus mismos roles o funciones.

La audiencia está consciente de que un género determinará la clase de personajes, tanto principales como secundarios, que aparecerán en la historia, los posibles conflictos alrededor de los cuales girará la trama, e incluso las posibles soluciones de los mismos. Por ejemplo, es gracias a esto que Vladimir Propp fue capaz de clasificar ocho “roles” de acuerdo con la función que cumplían los personajes en lo que él llamaba “folktales”: “the villain, the donour (provider), the helper, the princess (a sought-for-person) and her father, the dispatcher, the hero, and the false hero” (Prince 84-85).

La misma creación de los personajes depende también en parte de la intertextualidad, en especial si ésta se realiza teniendo en mente la existencia de los roles mencionados antes. Este conocimiento se puede utilizar para que un personaje se ajuste a ellos, al otorgarle “atributos” específicos, dependiendo de las funciones que tenga que desempeñar en la narrativa; o, por el contrario, se le puede individualizar de manera que difiera de esas convenciones.

En la serie *Discworld*, Terry Pratchett juega con las posibilidades que esto ofrece; como señala Watt-Evans: “many [characters] fall into two categories: those who fit their role perfectly, to the point they understand it in ways we’ve never seen before, [. . .] and those who are unsuited to a role, but either learn it, or force the role to fit them” (198).

Independientemente de la categoría a la cual pertenecen, los personajes de *Discworld*, al igual que la trama, cumplen la función de subvertir y cuestionar las convenciones en que están basados al exponer los elementos en ellas que usualmente se dan por sentado, como se verá a continuación con los personajes principales de la novela *Witches Abroad*.

## 2.2 Caracterización e intertextualidad

### 2.2.1 *Wyrd Sisters*

Anteriormente mencioné que debido al número de novelas que la componen, la serie *Discworld* usualmente se divide en subseries, una de las cuales es la de las Brujas de Lancre, a la que corresponde la novela *Witches Abroad*. Los tres personajes principales de esta subserie aparecieron por primera vez en *Wyrd Sisters*, en la cual son presentadas como una mezcla entre homenaje y parodia afectuosa a las “Weird Sisters” que aparecen en *Macbeth*; a pesar de que su condición de brujas no es explícitamente mencionada en esta novela, poseen varias características asociadas a ellas, desde su apariencia física hasta la habilidad de ver el futuro, e incluso los ingredientes de su caldero que son mencionados. Esta facilidad para distinguir, aceptar y relacionar estas características con un tipo en concreto de personaje tiene que ver en gran parte con el hecho de que las brujas puedan ser vistas como “personajes referenciales”, concepto que Luz Aurora Pimentel menciona y explica de la siguiente manera: “el concepto de *personaje referencial* [. . .] remite a una clase de personajes que, por distintas razones, ha sido codificada por la tradición. [Estos] personajes, entonces, se caracterizan a partir de códigos fijados por la convención, social y/o literaria” (64).

No obstante, si bien Terry Pratchett le otorga a las brujas del Mundodisco elementos que la mayoría de los lectores serán capaces de reconocer, la diferencia con respecto a la idea que tenemos de los mismos radica en la forma en que los presenta, ya sea haciendo énfasis en sus aspectos más triviales o en las posibles desventajas que acarrea tener ciertas habilidades, como hace cuando explica lo que él refiere como “second sight”, es decir, la habilidad de ver el futuro que las brujas poseen: “The human mind isn’t really designed to be sent rocketing backwards and forwards along the great freeway of time and can become, as it were, detached from its anchorage, seeing randomly into the past and the future and only occasionally into the present” (*Witches Abroad* 24).

En general, las brujas del Mundodisco distan mucho de ser las villanas de los cuentos de hadas que conocemos, a pesar de que comparten muchas de sus características; sus funciones son mucho más prácticas, ya que fungen como parteras, enfermeras y veterinarias de su comunidad. Esto no quiere decir que no puedan llegar a ser exactamente como las brujas malvadas a las que estamos acostumbrados, como es el caso de otro personaje llamado “Black Aliss”, quien parece ser el ejemplo por excelencia de lo peor en lo que puede llegar a convertirse una bruja:

Even Magrat knew about Black Aliss. She was said to have been the greatest witch who ever lived—not exactly bad, but so powerful it was sometimes hard to tell the difference. [. . .]

“I met her once,” said Nanny, [. . .]. “Old Deliria Skibbly took me to see her once, when I was a girl. Of course, she was getting pretty... eccentric by then.

Gingerbread houses, that kind of thing.” She spoke sadly, as one might talk about an elderly relative who’d taken to wearing her underwear outside her clothes.

“That must have been before those two children shut her up in her own oven?” said Magrat, untangling her sleeve from a briar.

“Yeah. Sad, that. I mean, she didn’t really ever eat anyone,” said Nanny.

“Well. Not often. I mean, there was talk, but...” (*Witches Abroad* 113-114)

Sin embargo, mientras que existe la posibilidad de llegar a ese punto, las brujas de Terry Pratchett consideran que lo mejor es evitarlo; como señala Watt-Evans, “they see cackling, poisoned apples, and ginger-bread houses as occupational hazards best avoided” (215). A través de estas descripciones, Pratchett toma las expectativas que crea en los lectores un personaje referencial y las contrasta con las que los personajes poseen de sí mismos.

En la serie también se hace referencia constante a una creencia pagana conocida como “la triple diosa”, la cual representa tres arquetipos femeninos: la doncella, la madre y la anciana; ya en *Witches Abroad* se menciona la importancia de que las protagonistas sean tres brujas, correspondiendo con esta tradición: “Three was an important number for stories. Three wishes, three princes, three billy goats, three guesses... three witches. The maiden, the mother and the... other one. That was one of the oldest stories of all” (62-63). Esta idea se retoma casi literalmente en libros posteriores, donde se explica con un poco más de detalle el poder que tienen sobre los personajes:

Because, while three was a good number for witches... it had to be the right sort of three. The right sort of... types. [ . . . ] The maiden, the mother and

the... other one. [. . .] It was an *old* superstition — older than books, older than writing — and beliefs like that were heavy weights on the rubber sheet of human experience, tending to pull people into their orbit. (*Maskerade* 12-13)

Cada una de las brujas está diseñada para personificar un aspecto de la “triple diosa”, pero de manera que sirvan para satirizar los estereotipos comúnmente asociados a estos aspectos; Magrat Garlick, la más joven e inexperta, representa a la doncella y en *Witches Abroad* es descrita en términos como: “a slightly watery-eyed expression of hopeless goodwill wedged between a body like a maypole and hair like a haystack after a gale. A relentless doer of good works. A worrier. The kind of person who rescued small lost baby birds and cried when they died, which is the function kind old Mother Nature usually reserves for small lost baby birds” (22). También en esta novela es ella quien se convierte, temporalmente, en un hada madrina al recibir la varita mágica que le deja Desiderata Hollow, otra bruja que funge como hada madrina y a quien Magrat visitaba regularmente, siendo esto último lo que la lleva a dejarle la mencionada varita a ella, junto con una nota en la cual recibe instrucciones de ir a la ciudad de Genua, impedir que el príncipe se case y evitar que la acompañen las otras dos brujas, lo cual permite que la trama dé inicio. Magrat intenta seguir las instrucciones que recibe al pie de la letra, de la misma forma en que intenta apegarse a todas las convenciones que ella cree que debe seguir como bruja y como hada madrina, lo cual es una de las características que suele diferenciarla de las brujas mayores.

De acuerdo con Pratchett en *The New Discworld Companion*: “most Ramptop witches of any note have some suitable grandmotherly honorific (Granny, Nanny, Gammer, Old Mother, etc.), regardless of actual marital status” (303); no obstante, Gytha “Nanny”

Ogg es literalmente la matriarca de una familia extendida, lo cual resulta apropiado ya que ella representa el aspecto de “la madre”. Pero además de esto, Pratchett también le atribuye algunas características que la hacen ajustarse al cliché de la suegra malvada, como por ejemplo, el hecho de que es incapaz de recordar los nombres de sus nueras y suele llamarlas por números. No obstante, lo que realmente la cimienta como la representante de “la madre” es su manera tanto de pensar como de actuar, ya que, a diferencia de las otras dos brujas, Nanny Ogg posee un talento nato para mezclarse entre las demás personas y llevarse bien con ellas, por lo cual actúa como intermediaria entre sus compañeras y los otros personajes, tales como Mrs. Pleasant, Mrs. Gogol y el enano Casanuda, cada uno de los cuales cumple una función importante en el desarrollo de la trama de la novela; además de esto, también es ella quien posee un gato, uno de los animales tradicionalmente asociados con las brujas, el cual, al igual que los personajes antes mencionados, tiene un papel que cumplir.

La tercera de las brujas, Esmerelda “Granny” Weatherwax, fue también la primera de entre estos personajes en aparecer en la serie de *Discworld*, ya en la tercera novela, *Equal Rites* (1987); además, es considerada como una de las mejores creaciones de Terry Pratchett en cuanto a personajes se refiere, lo cual se debe en gran parte a los elementos intertextuales que la componen y hacen que su personaje sea tan identificable en términos de convenciones de género. En *A Short History of Fantasy*, los autores Farah Mendlesohn y Edward James comentan que “one of the appeals of the Discworld books has clearly been the degree to which fans love being able to visualize these books and recognize in them not so much stereotypes as archetypes” (180); Granny Weatherwax es un ejemplo perfecto de esta observación ya que, además de las características que la identifican como una bruja y

de ser la principal representante del aspecto de “la anciana”, posee rasgos de los otros dos, la madre y la doncella.

Más aún, en el caso de Granny Weatherwax el tipo de bruja que representa es mucho más específico: “[Granny’s] picture is of a formidable character with every necessary attribute for the classical ‘bad witch’ – a quick temper, a competitive, selfish and ambitious nature, a sharp tongue, an unshakeable conviction of her own moral probity, and some considerable mental and occult powers” (*The New Discworld Companion* 440). No obstante, lo verdaderamente notable en la creación de este personaje es que el autor, apegándose al hecho de que el mundo de su creación gira gracias a y en torno a las historias y sus convenciones, la hace plenamente consciente de las características arquetípicas que posee. Aun así, debido a las circunstancias, no puede desempeñar el papel que considera apropiado para sí misma y se ve forzada a adoptar otro menos compatible con sus expectativas.

A diferencia de *Equal Rites* y *Wyrd Sisters*, en *Witches Abroad* se explican las razones que la obligaron a asumir el papel de la bruja “buena”: como su hermana se apropió del papel de “bruja malvada”, Granny Weatherwax tuvo que aceptar el que quedaba para que existiera un balance. En la novela se puede apreciar claramente que resiente este hecho a través de uno de sus diálogos cuando encara a su hermana, quien también funge como la antagonista de la historia:

“I’m goin’ to give you the hidin’ our Mam never gave you, Lily Weatherwax. Not with magic, not with headology, not with a stick like our Dad had, aye, and used a fair bit as I recall—but with skin. And not because you was

the bad one. Not because you meddled with stories. Everyone has a path they got to tread. But because, and I wants you to understand this prop'ly, after you went *I had to be the good one*. You had all the fun. An' there's no way I can make you pay for that, Lily, but I'm surely goin' to give it a try...". (*Witches Abroad* 276-277)

Como resultado tenemos una bruja que no se puede permitir ser malvada y que, a pesar de saber qué es lo correcto, tampoco puede ser completamente buena; a esto se puede añadir que es también ella quien se opone más activamente, tanto en sus acciones como en sus diálogos, a la influencia que tienen las historias en el Mundodisco. Todos estos elementos, aunados al tipo de trama que usualmente tiene lugar en los libros de la subserie de las brujas de Lancre, la consolidan como uno de los personajes más complejos de la serie de *Discworld*.

### 2.2.2 Lady Lilith de Tempscire

El papel que desempeña la antagonista de la historia es también uno que resulta fácil de reconocer: el de hada madrina. La versión que presenta Pratchett a través del personaje de Lilith parece ir acorde con las convenciones más tradicionales de este papel; es decir, se trata de un personaje cuya función es actuar como el *deus ex machina* personal de su protegido o protegida, y solucionar los problemas a los que se enfrenta con ayuda de su varita mágica. Lo interesante en el caso de Lilith es que ella misma es quien crea las situaciones de conflicto, para así tener la oportunidad de solucionarlas y encauzar la

“historia” al curso que debe de seguir de acuerdo con las convenciones narrativas de los cuentos de hadas.

A lo largo de la novela podemos encontrar muchos ejemplos de la forma en que Lilith manipula la realidad del Mundodisco para que varias historias, en especial cuentos de hadas, puedan desarrollarse. Durante su travesía hacia la ciudad de Genua, las tres brujas de Lancre se encuentran con varios personajes que han sido arrastrados a la trama de estas historias sin saberlo y se ven forzados a asumir un papel en relatos como “Caperucita roja”, “La bella durmiente” e incluso *El mago de Oz*. Cuando las brujas llegan a su destino, sin embargo, la caracterización de Lilith toma otra dimensión.

A pesar de no aparecer en la mayoría de las escenas, el personaje queda establecido perfectamente y causa un gran impacto en el lector, en gran parte por la manera en que sus acciones se reflejan en la ciudad misma. Ya en *A Dictionary of Narratology*, Gerald Prince había señalado que la caracterización puede ser directa, es decir, aquella en la que el personaje es descrito ya sea por el narrador, el personaje mismo, u otro personaje; o indirecta, la cual se deduce a través de las acciones, reacciones, pensamientos y emociones del personaje que encontramos en la narrativa. No obstante, es Luz Aurora Pimentel quien menciona que el entorno también se puede considerar como “una forma indirecta de caracterizar al personaje, ya sea por reflejo, en una especie de repetición espacial de los rasgos físicos y morales del personaje, o bien por extensión complementaria” (*El relato en perspectiva* 82); lo que Lilith le hace a la ciudad de Genua establece los rasgos principales del carácter del personaje, en especial sus motivaciones, y ayuda a definir tanto la función de su personaje como la subversión de la misma:

There wasn't a lot of crime in Genua these days. At least, not what would be considered crime elsewhere. Things like theft were easily dealt with and hardly required any kind of judicial process. Far more important, in Lilith's book, were crimes against narrative expectation. People didn't seem to know how they should behave.

Lilith held a mirror up to Life, and chopped all the bits off Life that didn't fit... (*Witches Abroad* 75)

Al principio de la novela, Desiderata Hollow comenta que una vez que Lilith fue asignada junto con ella como el hada madrina de una niña, "Lilith wished for her to have beauty and power and marry a prince. [. . .] And she's been working on that ever since" (*Witches Abroad* 15). No obstante, Lilith va a los extremos con tal de cumplir estos deseos, al punto de eliminar al padre de la niña para que así, una vez huérfana, pudiera asumir el papel de Cenicienta y, más tarde, casarse con un príncipe, que ella también escoge, y gobernar la ciudad. Como antagonista, Lilith se opone a la acción de las protagonistas de la novela, en este caso las brujas de Lancre; pero además encarna la falibilidad tanto de las convenciones ya establecidas dentro del género, como de la exaltación y aceptación incondicional de las mismas, a través del celo excesivo con el que persigue el ideal que representa el "final feliz" de una historia.

### 2.2.3 Intertextualidad y crítica en la historia

Como había mencionado anteriormente, es en esta novela en donde resulta más evidente la influencia que tienen otras historias y, por lo mismo, la intertextualidad de las mismas, en la

formación del Mundodisco de Terry Pratchett. Desde un principio las historias en general son presentadas como entes parasitarios que dependen de los personajes para cumplir su función, de manera que se repiten una y otra vez sin importar quién tenga que cumplir con qué papel; esta percepción es resaltada cuando tomamos en cuenta que Lilith trata activamente de recrear los patrones que se repiten en dichas historias, lo cual propicia la existencia de diversos elementos que los lectores de inmediato reconocen como parte de otra historia que intenta desarrollarse.

No obstante, como ya se ha mencionado, la intertextualidad es un elemento fundamental en todas las obras que componen la serie de *Discworld* y en algunas de ellas se puede hablar de dos tipos distintos de intertextualidad, como sucede en *Witches Abroad*. Por ejemplo, una vez que las brujas emprenden el viaje hacia Genua, las situaciones que encuentran remiten a los lectores a obras tan famosas como *El mago de Oz* y *El Señor de los Anillos*, mediante referencias sumamente reconocibles para aquellos que están familiarizados con las obras, tales como un camino hecho de ladrillos amarillos, una escena en la cual una casa cae sobre una de las brujas, la mención de runas invisibles hechas por enanos e incluso un personaje cuya descripción es muy similar a la de Gollum.

El argumento de la novela, sin embargo, se enfoca mucho más en los cuentos de hadas y, durante su travesía, las brujas se encuentran con las encarnaciones de un gran número de ellos, casi todas causadas por Lilith; entre éstas, dos de las más importantes son “La bella durmiente” y “Caperucita roja”, en especial por el contraste que ofrecen entre las percepciones de las protagonistas y las de la antagonista. Ambos son cuentos de hadas clásicos de los que existen una gran variedad de versiones distintas entre sí, dentro del mundo creado por Pratchett; esto queda explicado con el término de “rural myth”, que sería

el equivalente a lo que conocemos como leyendas urbanas, pero aquí rurales, y que se utiliza para referirse a relatos que se repiten incansablemente, en gran parte debido a la naturaleza del Mundodisco. Dicha cualidad aparece al principio de la novela, como ya mencioné en el primer capítulo, y en esta instancia lleva a las brujas a sostener el siguiente diálogo una vez que se adentran en un castillo en el que todos sus habitantes se encuentran dormidos:

“Seen it happen a dozen times,” she said.

“No you ain’t,” said Granny.

“Once, anyway,” said Nanny, unabashed. “And I heard about it dozens of times. Everyone has. Rural myth, like I said. Everyone’s heard about it happening in their cousin’s friend’s neighbour’s village—”

“That’s because it does,” said Granny. (*Witches Abroad* 115)

El hecho de que las historias se repitan es aceptado como algo natural e inherente a la naturaleza del Mundodisco, pero el que alguien fomente dicha situación es a lo que se oponen las brujas. Si se toman en cuenta los demás libros que pertenecen a esta subserie, resulta evidente que Pratchett utiliza a las brujas de manera distinta a la de muchos de sus otros personajes, casi siempre insertándolas en otros relatos que ya existían de antemano, ya sean cuentos de hadas, como en *Witches Abroad*, *Macbeth* en *Wyrd Sisters*, e incluso *El fantasma de la ópera* en *Maskerade*; la función de estos personajes consiste en comparar las expectativas que estos escenarios plantean a los lectores y, muchas veces, a otros personajes, con la realidad del mundo en el que habitan. La característica más marcada en las brujas creadas por Pratchett es la habilidad de cuestionar las historias, tradiciones y

convenciones que los demás personajes aceptan, si bien están conscientes de que el Mundodisco depende en su mayoría de las mismas; por esto mismo las brujas no se limitan a ir en contra de lo que ya está establecido tanto como a dar a los personajes la oportunidad de elegir la historia que quieren representar: “They know people will believe stories, rather than the truth, but they want them to believe the stories that will treat them well—they want people to control the stories, rather than letting the stories control people” (Watt-Evans 216).

De esta creencia en el libre albedrío de los personajes nace el conflicto en la trama de la novela, ya que Lilith busca que las historias se desarrollen de la forma tradicional, para lo cual las “alimenta” dándoles personajes que representen los papeles necesarios. Bajo la influencia de Lilith, la realidad del Mundodisco, por escasa que pueda parecer, se corrompe de una forma antinatural; el autor aprovecha para presentar elementos intertextuales, tales como personajes y situaciones, de maneras que distan mucho de lo que estamos acostumbrados en historias que ya conocemos, además de proporcionar subversiones de ambos elementos. Por ejemplo, podemos considerar la reacción que busca crear en el lector la breve parodia que ofrece el personaje similar a Gollum que mencioné con anterioridad y la versión presentada por Pratchett del “lobo feroz”; ambos personajes se pueden considerar como villanos o, al menos, antagonistas arquetípicos, lo cual predispone a los lectores a esperar que sus apariciones no sólo sean relevantes para la trama, sino que también se apeguen al rol en el cual los encasillamos. No obstante, la aparición del primero se da de la siguiente manera:

Two pale glows appeared at the edge of the lamplight. Eventually they turned out to be the eyes of a small grey creature, vaguely froglike, paddling

towards them on a log. It reached the boat. Long clammy fingers grabbed the side, and a lugubrious face rose level with Nanny Ogg's.

‘‘ullo,’ it said. ‘It’sss my birthday.’

All three of them stared at it for a while. Then Granny Weatherwax picked up an oar and hit it firmly over the head. There was a splash, and a distant cursing.

*(Witches Abroad 59- 60)*

Se trata de un elemento sin lugar a dudas intertextual insertado por Pratchett, que da la impresión de estar fuera de contexto en la aventura de las brujas, y sobre el cual Christopher Bryant llega a comentar: “This encounter with a creature very similar to Gollum is a pastiche of Tolkien’s character, providing a cheap laugh and no constructive comment on the source text at all” (*Postmodern Parody in the Discworld Novels of Terry Pratchett*). Sin embargo, sería imposible conseguir esta “cheap laugh” si las expectativas ya mencionadas no estuviesen presentes, de la misma manera en que éstas no existirían en primer lugar si las obras que las crearon no hubiesen tenido un impacto significativo en la forma en que los lectores perciben este tipo de personajes. Además, mientras que esta escena puede no ofrecer una crítica constructiva, sí provee un comentario sobre la importancia que la obra de Tolkien ha tenido en la literatura fantástica y la cultura en general, gracias a las numerosas adaptaciones con las que cuenta, al punto de que es posible reconocer la referencia que se hace a un personaje en particular (Gollum), lo que se supone que representa (un villano o antagonista con un papel importante que desempeñar en la trama), y la manera en que todo lo que inferimos sobre él gracias a nuestro conocimiento

previo es subvertido en cuanto se cruza con las brujas de Lancre de una manera inesperada y hasta ridícula.

El segundo ejemplo, en cambio, se aleja del humor usual de la serie al ofrecer una subversión más oscura y casi brutal de otro de los villanos por excelencia en varios cuentos infantiles: el lobo feroz. En vista de que, a pesar de la magia que satura el Mundodisco, sería imposible que un lobo normal llevara a cabo las acciones que han servido para definirlo como un villano en las historias en que aparece, Lilith crea uno artificialmente al hacerle creer a un lobo que es una persona, con tal de que pueda asumir su papel designado:

A normal wolf wouldn't enter a cottage, even if it could open the door. Wolves didn't come near humans at all, except if there were a lot of them and it was the end of a very hard winter. And they didn't do that because they were big and bad and wicked, but because they were wolves.

This wolf was trying to be human.

There was probably no cure. (*Witches Abroad* 129)

El personaje del lobo encarna a la perfección el potencial destructivo que tienen las historias en el Mundodisco, ya que en el momento en que Lilith lo obliga a cumplir los criterios requeridos para ocupar el rol del lobo feroz, la historia de Caperucita Roja comienza a desarrollarse y procede a utilizarlo para que desempeñe el papel de villano, aunque sea en contra de su voluntad. De ahí que se mencione en la novela que Lilith “alimenta” las historias con otros personajes, obligándolos a renunciar a su “realidad” para asumir un rol predeterminado, con tal de satisfacer su obsesión por imponer todos los estereotipos existentes de manera indiscriminada, como se puede ver en Genua. Como

consecuencia de estas expectativas inverosímiles, los intentos de Lilith de recrear historias tienen resultados desastrosos, tanto porque no se detiene a tomar en cuenta todos los factores como porque no le importan las posibles consecuencias adversas que pueda tener el distorsionar la existencia de los personajes, característica que la diferencia de las brujas de Lancre. En el caso del lobo, a Lilith no parece importarles lo que pueda ocurrirle a éste una vez que le hace creer que es humano, a pesar de que no está diseñado para comportarse como tal; como consecuencia, el lobo queda atrapado entre dos especies dentro de su mente, incapaz de actuar como lobo o como persona, lo cual lo lleva a la inanición y la locura. Una vez que las brujas llegan al final de la historia de “Caperucita roja”, el destino del lobo feroz culmina como era de esperarse según la historia, pero es percibido de una manera diferente por ellas:

The woodcutter never understood why the wolf laid its head on the stump so readily.

Or why the old woman, the one in whom anger roiled like pearl barley in a bubbling stew, insisted afterwards that it be buried properly instead of skinned and thrown in the bushes. She had been very insistent about that.

And that was the end of the big bad wolf. (*Witches Abroad* 130)

No obstante, es cuando las brujas llegan a la ciudad de Genua que el conflicto entre ellas y Lilith alcanza su punto más alto. Cuando Magrat descubre que su recién asignada protegida, Ella, ha pasado toda su vida siendo preparada para asumir el papel de Cenicienta en contra de su voluntad y no tiene ningún deseo de casarse con el príncipe, el detener la historia que Lilith intenta recrear se convierte en el objetivo principal de las brujas. Con

este fin las brujas se deshacen de los elementos necesarios para que pueda acudir al baile: destruyen el vestido, emborrachan a los lacayos responsables de llevarla, y convierten la carroza en una calabaza. No obstante, Lilith, quien está muy consciente de la manera en que se desarrolla la historia original, aprovecha esa oportunidad para actuar como un hada madrina y soluciona los problemas de la misma forma en que sucede en el cuento; al final, las brujas se encargan de impedir que el cuento termine de la manera tradicional al recurrir a la solución más simple y lógica que es ignorada en el original: encuentran a otra persona capaz de calzarse la zapatilla de cristal. Todo lo que hacen las brujas por evitar que Lilith lleve a cabo sus planes se origina de la firme creencia que tienen, y que Pratchett resalta en estos tres personajes en particular, de que, aun siendo personajes en un entorno controlado en gran parte por las historias, cuentan con cierto grado de libertad que nadie tiene derecho de arrebatarles, que es exactamente lo que Lilith intenta hacer; como expresa Granny Weatherwax: “You can’t go around building a better world for people. Only people can build a better world for people. Otherwise it’s just a cage” (*Witches Abroad* 250).

Había mencionado antes que la motivación de Lilith es la de recrear los cuentos siguiendo las tramas convencionales al pie de la letra, y casi todas sus acciones derivan de su obsesión de crear “finales felices” para los personajes en dichas historias. En su ensayo “On Fairy-Stories”, J. R. R. Tolkien casi parece mostrarse de acuerdo al escribir: “Far more important is the Consolation of the Happy Ending. Almost I would venture to assert that all complete fairy-stories must have it” (67-68). Sin embargo, lo que Terry Pratchett busca hacer a través del personaje de Lilith, es cuestionar qué tan lejos puede estar dispuesto a llegar alguien siguiendo esta creencia, casi necesaria dentro de la literatura de fantasía, ya que una de las características que la separa de otros géneros es la manera en que depende de

ciertas expectativas morales, como señala Farah Mendlesohn: “Fantasy, unlike science fiction, relies on a moral universe: it is less an argument with the universe than a sermon on the way things should be, a belief that the universe should yield to moral precepts” (*Rhetorics of Fantasy* 5).

Lilith está convencida de que está siguiendo la moralidad correcta al imponer “finales felices” en los otros personajes, que sus acciones representan o llevan a un bien mayor que justifica todos los sacrificios que hace. Sin embargo, para el lector, su percepción es claramente errónea, en especial cuando se toma en cuenta que está dispuesta a usar la violencia para forzar que inicie una nueva historia a la cual le pueda dar un final feliz, que sus víctimas no tienen más opción que someterse a sus ideas, y que sus acciones se derivan más de su propio deseo de utilizar y demostrar su poder, a pesar de decir que actúa en beneficio de otros. Lilith no es capaz de aceptar el mundo como es, intenta cambiarlo para lo que ella considera lo mejor basándose en una moral que distorsiona lo que está bien o mal al basarse por completo en los cuentos de hadas y rechazar todo aquello, por normal que sea, que no se ajuste a los mismos.

Los elementos intertextuales presentes en la serie de *Discworld*, al mismo tiempo reafirman y cuestionan las fuentes originales, así como nuestra percepción de ellas. La intención de Pratchett no es tachar las convenciones, tan grabadas en su idea de “white knowledge”, como erróneas; sino cuestionar su validez en la actualidad, de manera muy parecida a como Linda Hutcheon describe el propósito de la parodia posmoderna tan cercana al estilo de la serie: “postmodern parody does not disregard the context of the past representations it cites, but uses irony to acknowledge the fact that we are inevitably

separated from that past today—by time and by the subsequent history of those representations” (*The Politics of Postmodernism* 94).

A pesar de esta distancia temporal, el simple hecho de que los elementos intertextuales a los que Pratchett hace alusión puedan ser reconocidos tan fácilmente por los lectores, si no todos, al menos la mayoría, habla del lugar que ocupan las obras de las que provienen en el conocimiento colectivo, así como su importancia e influencia dentro y fuera de la literatura. Más aún, muestra el efecto que puede tener una novela, una obra de teatro o un cuento en la existencia humana; y, en mi opinión, al menos uno de los objetivos de Terry Pratchett es hacernos conscientes, como lectores y como personas, de este hecho; y, también, hacer que nos preguntemos cómo y por qué es posible, tal vez hasta necesaria, la presencia de las historias y lo que aprendemos de ellas, para definir quiénes somos.

De ahí que el concepto de la “teoría de la causalidad narrativa” tenga tanto peso en la serie de *Discworld*, y en especial en *Witches Abroad*, donde es introducido por primera vez; la consciencia que los personajes de este universo poseen respecto a los patrones narrativos que existen y se repiten constantemente, y la manera en que las historias dependen de esta repetición para cumplir sus funciones, son elementos que permiten que los lectores y los personajes se encuentren en igualdad de condiciones a la hora de reconocer los elementos intertextuales presentes, lo cual a su vez posibilita el contrastar las expectativas que tienen unos y otros. Todas estas razones hacen que las brujas de Lancre se encuentren entre los protagonistas más interesantes que ha creado Pratchett, ya que a lo largo de las novelas que componen su subserie logran cuestionar no sólo las convenciones existentes dentro del género de la fantasía y varios de los subgéneros dentro de éste, sino también la manera en que los lectores han aprendido a percibirlos. Lo cual nos lleva a

darnos cuenta del peso que tienen las historias—desde los mitos creacionales a las adaptaciones cinematográficas de novelas populares en la actualidad, sin dejar de lado todas las obras que han servido como parteaguas de distintos géneros, subgéneros o deconstrucciones del mismo—en la cultura y en su evolución, y, por lo tanto, en los lectores mismos.

## Conclusiones

Cada vez resulta más obvio que las historias como tales forman una parte trascendental de nuestra vida desde los inicios de la narración oral. Los seres humanos hemos utilizado distintas narrativas para entender el mundo que nos rodea y a nosotros mismos: la mitología, el folclor, la religión, lo que conocemos como Historia, juegan un papel importante en la manera en que una cultura se percibe a sí misma y, por lo mismo, en la manera en que cree que debería ser. Si consideramos todas las narrativas ya mencionadas como historias, algunas con más peso que otras, resulta imposible ignorar el hecho de que el escuchar la misma historia repetida suficientes veces puede llegar a afectar la forma en que vemos el mundo más allá de ésta.

No obstante, ni siquiera este tipo de narrativas paradigmáticas son inmunes al proceso de evolución de los géneros que mencioné con anterioridad, ya que una vez que las entendemos y, de cierta manera, aceptamos, es inevitable comenzar a cuestionarlas. Este fenómeno se encuentra presente en todos los medios, pero es particularmente notable dentro de la literatura, que siempre ha sido capaz tanto de reflejar como de influir en la cultura y, por lo tanto, en la humanidad.

En *Witches Abroad*, Terry Pratchett, haciendo uso de su llamado “white knowledge”, presenta a los lectores distintos elementos que resultan fáciles de reconocer: personajes y situaciones tomados directamente de los cuentos de hadas, una de las narrativas más antiguas, conocidas e influyentes de todas; pero lo que busca lograr a través de ellos es que los lectores cuestionen las convenciones que representan, al tiempo que los enfrenta con la realidad de que eso implica cuestionar mucho de lo que saben debido al impacto que las

historias tienen en las personas. Actualmente, el creciente entendimiento de este hecho ha provocado la proliferación de obras cuya temática gira alrededor del conocimiento que se da por sentado que la audiencia posee, en especial cuando se trata de los cuentos de hadas. Este fenómeno no se limita a la literatura, sino que está presente en el cine, la televisión, la animación, los videojuegos, etc.; todos estos medios asumen que la audiencia a la que están dirigidos está familiarizada, al menos vagamente, con ciertos relatos, o versiones de los mismos, y aprovechan esto para guiar a las personas a través de una nueva historia que se encuentra inevitablemente conectada a otras. Ejemplos de esto podrían ser las películas de *Shrek*, de Dreamworks, o las series de televisión *Grimm* y *Once Upon a Time*, de las cadenas NBC y ABC, respectivamente; ya sea como parodia o como una deconstrucción del género, estas reelaboraciones nos conducen a preguntarnos cuánto de lo que somos, como personas, como seres humanos, depende de *historias*.

Hasta cierto punto, contar historias es lo que nos permite tener una identidad, así que no es de extrañarse que analizar un mundo construido con base en ellas suscite interés. En el caso de *Witches Abroad*, se debe a que a través de nuestro conocimiento de ellas es que somos capaces de entender tanto la trama como a los personajes. Es de esta manera que somos capaces de interpretar los libros en esta serie por separado de las fuentes de las que provienen las alusiones presentes en ellos, y es también lo que nos permite comprender la crítica —a veces sutil, a veces no; a veces divertida y a veces deprimente— que el autor presenta en sus libros, y de la cual nosotros como lectores, a veces más que los personajes, el género, o las convenciones, somos el blanco.

## **Bibliografía:**

Abbott, William T. *White Knowledge and the Cauldron of Story: The Use of Allusion in Terry Pratchett's Discworld*. Tesis de maestría. East Tennessee State University, 2002. PDF.

Armitt, Lucie. *Fantasy Fiction: An Introduction*. Nueva York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2005.

Beristáin, Helena. *Alusión, referencialidad, intertextualidad*. Mexico: UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas, 1996.

Breebart, Leo & Mike Kew. *The Annotated Pratchett File, v9.0*. 2 Feb 2008. 22 Sept 2010. <<http://www.lspace.org/books/apf/index.html>>.

Brooke-Rose, Christine. *A Rhetoric of the Unreal: Studies in Narrative and Structure, especially of the Fantastic*. Cambridge: Cambridge University Press, 1985.

Bryant, Christopher. *Postmodern Parody in the Discworld Novels of Terry Pratchett*. 22 Sept 2010. < <http://www.lspace.org/books/analysis/christopher-bryant.html>>.

Childs, Peter & Roger Fowler. *The Routledge Dictionary of Literary Terms*. Taylor & Francis e-Library, 2006.

Fludernik. Monika. *An Introduction to Narratology*. Taylor & Francis e-Library, 2009.

Genette, Gérard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989.

“High Fantasy”. *Television Tropes & Idioms*. 17 Marzo 2012. <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HighFantasy>>.

- Holman, Clarence Hugh. *A Handbook to Literature*. Nueva York: Macmillan; Londres: Collier Macmillan, 1986.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-century Art Forms*. Londres: Routledge, 1985.
- . *The Poetics of Postmodernism*. Londres: Routledge, 1988.
- . *The Politics of Postmodernism*. Londres: Routledge, 1989.
- James, Edward & Farah Medlesohn. *A Short History of Fantasy*. Londres: Middlesex University Press, 2009.
- Martínez Fernández, José Enrique. *La intertextualidad literaria: base teórica y práctica textual*. Madrid: Cátedra, 2001.
- Mendlesohn, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Connecticut: Wesleyan University Press, 2008.
- Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. Distrito Federal: Siglo XXI, 1998.
- Pitarch, Pau. “Género y fantasía heroica”. Isabel Clúa (ed.), *Género y cultura popular*. Barcelona: Ediciones UAB, 2008.
- Pratchett, Terry. *Maskerade*. Londres: Corgi Books, 1996.
- . *Witches Abroad*. Londres: Corgi Books, 1992.
- . *Wyrd Sisters*. Nueva York: Harper, 2008.

———. “Imaginary Worlds, Real Stories”. *Folklore*, Vol. 111, No. 2 (Oct., 2000), pp. 159-168. Taylor & Francis, Ltd. on behalf of Folklore Enterprises, Ltd. 12 Oct 2010. <<http://www.jstor.org/stable/1260601>>.

———. “Words from the Master.” Breebart, Leo & Mike Kew, *The Annotated Pratchett File*, v9.0. 16 Mar 2012. <<http://www.lspace.org/books/apf/words-from-the-master.html>>.

Pratchett, Terry, Ian Stewart y Jack Cohen. *The Science of Discworld*. Londres: Ebury Press, 2002.

Pratchett, Terry & Stephen Briggs. *The New Discworld Companion*. Londres: Victor Gollancz Ltd, 2004.

Prince, Gerald. *A Dictionary of Narratology. Revised Edition*. Nebraska: University of Nebraska Press, 2003.

Schatz, Thomas. “Generic Evolution: Patterns of Increasing Self-consciousness”. *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. McGraw-Hill, Inc., 1981

Smythe, Colin. “Terry Pratchett: A Short Biography”. *Terry Pratchett*. 29 Jun 2012. <<http://www.colinsmythe.co.uk/terrypages/tpabout.htm>>.

Tolkien, J. R. R. “On Fairy-Stories”. *Tree and Leaf*. Londres: G. Allen & Unwin, 1964.

Watt-Evans, Lawrence. *The Turtle Moves! : Discworld Story (Unauthorized)*. Texas: BenBella Books, 2008.

Weststeijn, Willem G. "Towards a Cognitive Theory of Character". PDF.

White, Claire. "A Conversation with Terry Pratchett." *Writers Write – The IWJ*. Abril 2000.

29 Feb 2012. <<http://www.writerswrite.com/journal/apr00/pratchett.htm>>.