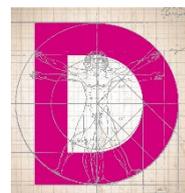


Digilec 9 (2022), pp. 279-290

Fecha de recepción: 14/09/2022

Fecha de aceptación: 24/11/2022

DOI: <https://doi.org/10.17979/digilec.2022.9.0.9300>



e-ISSN: 2386-6691

EN LAS PATAS DE LOS ELEFANTES. LA IMPORTANCIA DE LAS NOTAS A PIE DE PÁGINA DE TERRY PRATCHETT EN LA CONSTRUCCIÓN DEL MUNDODISCO

ON THE FEET OF THE ELEPHANTS. THE IMPORTANCE OF TERRY PRATCHETT'S FOOTNOTES FOR BUILDING THE DISCWORLD

Andrea VALEIRAS-FERNÁNDEZ*

Universidade da Coruña

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9694-5428>

Resumen

La saga de Mundodisco de Terry Pratchett es un amplísimo despliegue narrativo que construye un universo a través de más de cincuenta novelas. Sin embargo, su división en subsagas hace posible que haya más de una puerta de entrada para comenzar la lectura. Las notas a pie de página son un sello de distinción del autor quien, además de utilizarlas para hacer puntualizaciones y comentarios, se apoya en ellas para ampliar el fondo narrativo del mundo que construye. A través de estos recursos, Pratchett ofrece más información acerca del *lore* de Mundodisco, tanto acerca de sus bases y génesis, como la Tortuga Gran A'Tuin que con sus elefantes sostiene el disco, como de cuestiones prácticas y organizativas de las ciudades, por ejemplo, los gremios en Ankh-Morpork. Además, las novelas de esta saga también incluyen numerosos guiños y referencias a nuestra realidad, con un bien logrado equilibrio entre crítica y humor. Las notas ayudan a subrayar estas alusiones para que la carga paródica y satírica del texto no se pierda, en caso de que el lector no esté familiarizado con alguna de las obras y cuestiones aludidas. Así, a través de las notas al pie, alguien que comience con la obra del autor puede, en su primer texto, alcanzar un buen grado de comprensión del complejo universo diseñado por Pratchett.

Palabras clave: Mundodisco; Terry Pratchett; literatura fantástica; paratextos

* Facultade de Filoloxía, Campus da Zapateira, s/n, 15008 A Coruña. Email: andrea.valeiras@udc.es

Abstract

Terry Pratchett's Discworld book series is a wide narrative display that builds a universe through more than fifty novels. Nevertheless, due to its division into different storylines, it is possible to choose between several doors to start reading it. Footnotes are the mark of distinction of the author, who, besides employing them to make clarifications and remarks, relies on them to broaden the narrative base of the world he builds. With these resources, Pratchett gives the reader more information about the Discworld's lore, from the basis and genesis, as the Turtle Great A'Tuin with her elephants holding the Disc, to the practical and organizational issues of the cities, such as Ankh-Morpork's guilds. Furthermore, it also includes a significant number of easter eggs and references to our reality, with a well-managed balance between criticism and humor. The notes work as a tool that helps to highlight those allusions in order to preserve the parodical and satirical aspects of the text in the case that the reader is not familiar with some of the works and details included. Thus, through these notes, a person who is starting with the author's work can, during its first encounter, reach a significant level of understanding of the complex narrative universe created by Pratchett.

Keywords: Discworld, Terry Pratchett, fantastic literature, paratexts

1. CONSTRUYENDO EL MUNDO EN UN DISCO

El escritor de fantasía Terry Pratchett (1948-2015) concedía una gran importancia a las notas a pie de página como recurso narrativo. Las novelas de su saga del Mundodisco, la cual comprende cuarenta y una novelas, están llenas de referencias cruzadas, con un desarrollo de los escenarios y los personajes, cuyos aspectos transversales se hacen patentes en estas anotaciones. A través de ellas, el escritor no solo completa el canon del mundo que ha creado, sino que también subraya las referencias satíricas y paródicas a nuestra realidad. En este trabajo se analiza de qué manera se emplea este recurso paratextual, qué funciones cumple y cómo, gracias a las anotaciones, es posible comenzar a leer la saga desde cualquier punto sin necesidad de seguir el orden de publicación.

La tortuga estelar Gran A'Tuin recorre el universo evitando los asteroides; sobre ella, cuatro elefantes sostienen el Mundodisco, el escenario narrativo en el cual se enmarca la mayor parte de la obra de Sir Terry Pratchett: nada menos que 41 novelas publicadas en 32 años, además de varios trabajos complementarios que alimentan el canon de los mismos, desde recetarios de cocina (*Nanny Ogg's Cookbook: A Useful and Improving Almanack of Information including Astonishing Recipes from Terry Pratchett's Discworld*, 1999) hasta tratados sobre las bases narrativas de la saga (*The Folklore of Discworld: Legends, myths and customs from the Discworld with helpful hints from planet Earth*, 2008). En un principio, el escritor había concebido el Mundodisco como un mundo secundario, totalmente ajeno al nuestro, y plagado de aventuras independientes. Sin embargo, a medida que los personajes de unas historias comenzaron a aparecer en otras, la complejidad narrativa aumentó y Pratchett comprendió que no podía ignorar la expansión de su creación. Por esto, comenzó a trabajar la intertextualidad, prestando atención al desarrollo de personajes y haciendo conexiones entre distintos lugares y momentos de la historia del Disco (Luthi, 2014, p.131). A través de este universo literario, el autor construye toda una sociedad que incluye tanto seres humanos como criaturas fantásticas (trolls, enanos, hadas, e incluso la mismísima Muerte, que siempre habla en mayúsculas) y que se enmarca en distintas localizaciones. La ciudad de Ankh-Morpork, considerada “a pastiche of a Victorian-era city” (Löfgren, 2027, p.78), es el escenario principal, pero también están otros como el reino de Lancre, de donde provienen algunas de las brujas; Genua, donde los cuentos de hadas están obligados a cumplirse, y otras tierras que se asemejan a Egipto o Australia, por ejemplo.

La colección del Mundodisco se divide en varias subsagas:

- La primera subsaga corresponde a los Magos; la entrada al Mundodisco (si se sigue el orden de publicación) pasa directamente por la Universidad Invisible de Ankh-Morpork. De la mano de Rincewind, un mago poco talentoso, se hace un recorrido por la ciudad, acompañando a los académicos que se las dan de eminentes y no dudan en pisarse unos a otros para ascender en la jerarquía de la institución. La subsaga cuenta con ocho novelas: *The Colour of Magic* (1983),

The Light Fantastic (1986), *Sourcery* (1988), *Eric* (1990), *Interesting Times* (1994), *The Last Continent* (1998), *The Last Hero* (2001) y *Unseen Academicals* (2009). Al igual que varios personajes de Pratchett, algunos de los magos aparecen en otras novelas de distintas sagas, destacando el caso del Bibliotecario (convertido en orangután tras un accidente mágico y reacio a volver a su forma humana), el cual aparece en casi todos los libros, comunicándose solo a base del sonido “ook” y siendo en general comprendido sin demasiados problemas.

- La subsaga de las Brujas se divide en dos. Por una parte, están las novelas que siguen al Aquelarre de Lancre: *Equal Rites* (1987), *Wyrd Sisters* (1988), *Witches Abroad* (1991), *Lords and Ladies* (1992), *Maskerade* (1995) y *Carpe Jugulum* (1998). Estas novelas tienden a referenciar y parodiar otras obras clásicas de la fantasía y los cuentos de hadas, así como textos de Shakespeare. Por ejemplo, *Wyrd Sisters* es un *retelling* de *Macbeth* en clave de humor, mientras que *Lords and Ladies* hace referencia a *A Midsummer Night's Dream*. De igual manera, *Maskerade* se relaciona con *The Phantom of the Opera*, de Gaston Leroux¹. Por otro lado, sin salir de la subsaga de las Brujas encontramos la colección que narra la vida de Tiffany Aching. Esta última serie se dirige a un público más juvenil, y los personajes del Aquelarre de Lancre tienen pequeños cameos. Aquí se enmarcan las novelas *The Wee Free Men* (2003), *A Hat Full of Sky* (2004), *Wintersmith* (2006), *I Shall Wear Midnight* (2010) y *The Shepherd's Crown*, publicada en agosto 2015, tras el fallecimiento del autor en marzo del mismo año, siendo esta su última obra. Si bien se considera que el público objetivo de los libros protagonizados por Tiffany es infantil y juvenil, los lectores de más edad encuentran también tramas y referencias destinadas a ellos. Por ejemplo, en *The Wee Free Men*, los “Nac Mac Feegle” son una parodia de los pictos escoceses, en las que se representa su resistencia ante las invasiones y se incluyen guiños a la historia de la zona conocidos por los lectores adultos.
- También la Muerte tiene su subsaga, en la cual se presenta a este personaje y a sus allegados (su mayordomo, su hija adoptiva, su yerno, su nieta...), planteándose situaciones que muestran cómo este ente se relaciona con la existencia humana y su temporalidad. Se trata de unas novelas con una importante dosis de humor negro y un marcado carácter filosófico. Comprende cinco novelas: *Mort* (1987), *Reaper Man* (1991), *Soul Music* (1994), *Hogfather* (1996) y *Thief of Time* (2001). En estos libros se pueden encontrar referencias al folklore y las tradiciones populares; por ejemplo, *Hogfather* (o Papá Puerco) es una parodia de Santa Claus y el hecho de que los humanos crean en su existencia y en la de otros seres como el Hada de los Dientes (quien también

¹ Esta novela gótica relata la historia de un individuo enigmático que acecha tras los bastidores de la Ópera de París, tratando de obtener la atención de una cantante de la que está enamorado. La obra ha sido adaptada en forma de musical para teatro, cine y televisión.

aparece en el texto) se relaciona con reflexiones filosóficas sobre lo real y lo imaginado, así como del papel de la fantasía en el mundo.

- La saga de la Guardia es la más centrada en la política de Ankh-Morpork, ya que los protagonistas son los miembros de la Guardia de la ciudad. Se desarrolla a través de ocho novelas: *Guards! Guards!* (1989), *Men at Arms* (1993), *Feet of Clay* (1996), *Jingo* (1997), *The Fifth Elephant* (1999), *Night Watch* (2002), *Thud!* (2005) y *Snuff* (2011). Es muy notable la evolución del protagonista, Samuel Vimes, el cual comienza siendo comandante de una Guardia venida a menos y termina formando parte de la nobleza y el cuerpo diplomático de Ankh-Morpork.
- Otras novelas se enmarcan dentro de la subsaga de la Revolución Industrial. No se trata de una serie tan regular en cuanto a sus personajes, al menos hasta la aparición de Moist von Lipwig, quien protagoniza las tres últimas novelas. Los títulos englobados en esta categoría son *Moving Pictures* (1990), *The Truth* (2000), *Going Postal* (2004), *Making Money* (2007) y *Raising Steam* (2013). La característica principal de esta colección es la presentación de avances culturales y tecnológicos en la sociedad aparentemente medieval del Mundodisco, introduciéndose conceptos como el cine, el periodismo, el sistema de correos, los bancos o la locomotora.

Además, a estas obras se suman varias novelas independientes, entre las que destacan *Pyramids* (1989) y *Small Gods* (1992), a las que en algunos casos se consideran una subsaga: la de las Antiguas Civilizaciones, ya que transcurren en lugares que podemos identificar como Egipto y Grecia. También hay obras para un público infantil y juvenil que se ambientan en el Mundodisco pero están desconectadas del resto de la saga, como *The Amazing Maurice and His Educated Rodents* (2001), que es una parodia de la fábula *El Flautista de Hamelin*.

No hay un orden de lectura obligatorio para comprender la saga aunque hay dos opciones principales: Por una parte está la lectura cronológica respecto a la publicación, comenzando con la primera novela publicada, *The Colour of Magic*, y siguiendo la colección ordenadamente. Sin embargo, también se puede elegir el orden de lectura a través de la temática, es decir, mediante las subsagas. En ellas hay elementos transversales y, como se verá, algunas de las notas al pie tienen la función de aportar información de este tipo para que, dentro de un orden, sea posible para el lector comprender el universo narrativo que es el Mundodisco, independientemente de si es su primer contacto con él o no.

2. INTERCONEXIONES EN EL MUNDODISCO Y GUIÑOS A NUESTRA REALIDAD

Para facilitar la asimilación de su universo creativo en cualquiera de estos casos, Pratchett introduce una gran cantidad de referencias cruzadas, no solo dentro de cada subsaga sino también en general. Algunos personajes se entrecruzan a través de las distintas novelas. Además del ya mencionado Bibliotecario, encontramos otras

apariciones recurrentes como la de Muerte, quien tiene cameos en todos los libros de la colección, y también en *Good Omens*, obra publicada en 1990 y ambientada fuera del Mundodisco, escrita junto a Neil Gaiman. Asimismo, los escenarios tienen ciertas características que no varían; por ejemplo, cuando un personaje de otro lugar visita Ankh-Morpork, es muy probable que se cruce con miembros de la Guardia o del Gremio de Ladrones. Esto tiene un impacto en los lectores, que se ven recompensados a medida que tienen más conocimiento del canon: “As a fan service, it rewards readers for reading previous books and makes them feel good about identifying the matrix in question, the way one enjoys solving a puzzle” (Scholz, 2018, pp. 230-231).

Dada la complejidad del Mundodisco y sus constantes cruces de caminos (en algunos casos de forma literal, en las posadas), las tramas principales no bastaban al autor para contar todo sobre su mundo: las notas al pie tienen un peso importante, más allá de ser meras aclaraciones, convirtiéndose en complementos que profundizan en el universo literario creado por Pratchett. Los fragmentos de información contenidos en las notas al pie que podemos encontrar en el Mundodisco se ajustan a la definición de Gérard Genette: “a statement of variable length (one word is enough) connected to a more or less definite segment of text and either placed opposite or keyed to this segment” (Genette, 1997, p. 319). La longitud de las notas de Terry Pratchett suele ser de varias frases, con notas al pie de las propias notas en algunas ocasiones. De esta manera el sistema se vuelve más complejo, ya que la digresión iniciada en la nota principal se amplía, con el riesgo de distraer al lector de la trama principal. En algunos casos, si la información ofrece una información alternativa al texto principal, puede plantear nuevas cuestiones de inestabilidad y tensión que el lector deberá resolver (Maloney, 2005, p.181).

Aunque la función de este elemento paratextual, en términos generales, suele ser la de servir como suplemento, “sometimes a digression, very rarely a commentary” (Genette, 1997, p. 327), el autor va mucho más allá en el uso de las mismas para apoyar su narrativa. Además de completar el *lore* del Mundodisco, las notas al pie de Pratchett tienen otra función: subrayar referencias a nuestra realidad, ya que, cuando nos encontramos ante novelas postmodernas y metaficcionales, los paratextos tienden a cruzar el umbral imaginario de la novela (Casey, 2012, p. 121). En cierto sentido, nuestro mundo y el de Pratchett convergen hasta el punto de completarse mutuamente: “The Disc is the Earth, but with an extra dimension of reality” (Simpson, 2008, p. xi). Esto se traslada a la relación de emisor y receptor de la obra, con el lector adentrándose en un universo fantástico que no necesariamente le alejará del suyo. Del mismo modo, Mundodisco emplea los paratextos para salir de las páginas y comentar el mundo real. Las notas al pie son, por tanto, fragmentos de la conversación entre autor y tema, texto y lector (Benstock, 1983, p.205). Toda la saga está llena de referencias a las artes y la cultura popular, y los lectores que no comprendan estas interconexiones se pierden capas de humor y significado (Haberkorn, 2018, p.146).

Esto es especialmente llamativo en los libros referidos al Aquelarre de Lancre. Como ya se ha mencionado, varios de los textos de esta subsaga son *retellings* paródicos de obras clásicas, pero también destaca el caso de *Witches Abroad* (1991). Uno de los escenarios de este libro es Genua, una ciudad basada en los tópicos de los cuentos de hadas, habiendo referencias y situaciones relacionadas con ellos durante todo el camino que recorren las Brujas desde Lancre hasta allí. Teniendo en cuenta que el lector no tiene por qué estar familiarizado con todas las referencias, se imponen comentarios que las subrayan para que el peso del guiño no se pierda. Pratchett emplea la parodia de una manera lúdica, estructurada en múltiples capas y direcciones (Hoel, 2008, s.p.). Esto es, en muchos casos, solamente el punto de partida para crear toda una narrativa que se burla de las convenciones clásicas y subvierte expectativas durante su desarrollo y en su

conclusión (por ejemplo, haciendo que las Brujas, villanas habituales en los cuentos, sean las heroínas en sus historias, si bien de una manera un tanto caótica). La intertextualidad, es decir, el juego con un texto conocido modificándolo o referenciándolo para crear uno nuevo o incluso interactuar con él a través de un diálogo diacrónico, no es una maniobra nueva: podemos encontrar muestras en la comedia de la Antigüedad Clásica, como en *Las Nubes*, donde Aristófanes referencia de manera crítica la filosofía de Sócrates². No obstante, la manera en la que Pratchett refleja nuestro mundo en el suyo va más allá: “his interest isn’t just in interworld commentary, but a deliberate engagement of our world” (Martin, 2020, s. p.). Todas las obras del Disco se relacionan con nuestra realidad: *Soul Music* a través de las referencias musicales, *Moving Pictures* retratando una parodia del Hollywood clásico, *Hogfather* con su representación de Santa Claus... Incluso *Eric* luce el título *Fausto* en la portada, el cual es tachado y sustituido por el real. Además, la fundación de la ciudad de Ankh-Morpork tiene dos leyendas que conectan con nuestro mundo, siendo la leyenda oficial un reflejo de la de la fundación de Roma, con dos hermanos abandonados a su suerte siendo bebés a los que encuentra y cría una hipopótama. No obstante, el escritor afirma que muchos habitantes del Disco (sobre todo los de otras ciudades) tienen dudas razonables sobre la veracidad de esta leyenda y se acogen a la otra, la de una gran inundación provocada por los dioses y de la que un grupo de humanos se salvó construyendo un arca en la que meten a una pareja de cada animal (Pratchett y Simpson, 2008, pp. 283-284). Así, incluso el origen de su mundo se basa en historias de la Biblia, aunque no se relaciona con el mito de la Creación; no obstante, en *Good Omens* sí se hace referencia a esto, ya que sus protagonistas son el ángel, que dio una espada llameante a Adán y Eva cuando fueron expulsados del Jardín del Edén, y el demonio, que había encarnado a la serpiente que les había hecho caer en la tentación de la manzana.

Con todo esto, Pratchett enlaza el Mundodisco con la realidad a través de dos tipos de humor: la parodia, que relaciona la narración con otros textos y la sátira, que la conecta con eventos, condiciones y gente fuera de ella (Haberkorn, 2018, p. 138). En esto se incluyen referencias a los lugares comunes de la literatura fantástica y los cuentos de hadas y también a elementos del folclore más conocidos. Por ejemplo, en *The Colour of Magic*, uno de los protagonistas intenta recordar tipos de alojamiento tradicionales y piensa en una casita de jengibre (Pratchett, 1983, p. 82). Pero, además, hay una crítica mordaz a diversos aspectos de la sociedad, que se muestra en el Mundodisco ridiculizada en forma satírica, envolviendo con humor las verdades de ciertos sistemas que no funcionan o solo lo hacen para unos pocos, encajando en la definición de sátira de Arthur Pollard: “Satire is laughter with a purpose—it is protest become art, running on an engine fuelled by anger” (Pollard, 1970, p. 7). Todo esto se hace patente en las notas, animando al lector a prestar más atención. Incluso se ofrece una definición de intertextualidad en *Lords and Ladies* cuando explica que los libros afectan a otros libros, permitiendo incluso que se prevean futuras obras en base a las que ya existen:

The study of invisible writings was a new discipline made available by the discovery of the bi-directional nature of Library-Space. The thaumic mathematics are complex, but boil down to the fact that all books, everywhere, affect all other books. This is obvious: books inspire other books written in the future, and cite books written in the past. But the General

² Las obras de Aristófanes sentaron un precedente en el tratamiento de los clásicos desde una perspectiva paródica, sobre todo respecto a los textos atribuidos a Homero, que tienen una fuerte presencia en los trabajos del dramaturgo.

Theory of L-Space suggests that, in that case, the contents of books as 'yet unwritten can be deduced from books now in existence. (Pratchett, 1992, p. 29)

3. EJEMPLOS DE NOTAS EN CADA SUBSAGA

Para un análisis más minucioso de las notas, se han seleccionado cuatro novelas: *The Colour of Magic* (1983), *Mort* (1987), *Wyrd Sisters* (1988) y *Guards! Guards!* (1989). El motivo para la elección de las mismas es que todas son el punto de inicio de una subsaga, con la excepción de *Wyrd Sisters*, que no es la primera novela de la saga de las Brujas (esta sería *Equal Rites*), pero sí del aquelarre de Lancre como tal.

The Colour of Magic es la primera novela del Mundodisco, la cual nos introduce también en la subsaga de los Magos. De la mano de un turista, Twoflower, y de un mago fracasado, Rincewind, la novela atraviesa las puertas de la Universidad Invisible, centro de enseñanza mágica de Ankh-Morpork solo para hombres, dado que no se considera posible que una mujer pueda ser maga, sino que sería bruja, algo totalmente diferente (no obstante, la novela *Equal Rites*, publicada cuatro años después, plantea esa situación y desafía todos esos convencionalismos arcaicos). Hay que destacar el hecho de que Twoflower es el primer turista que visita la ciudad, lo cual es una referencia al lector, que aterriza por primera vez en el Mundodisco y en esa localización, en donde transcurren muchas de las novelas de la saga. Por esto tiene una estructura un poco diferente a los siguientes libros, ya que está dividida en cuatro capítulos (cosa que no sucede con la mayor parte de la colección) y contiene una única nota al pie. No obstante, al ser esta la introducción a un nuevo universo, dicha nota es una ampliación al canon relatado en el texto base. Se encuentra en la página 12 y comienza así: “The shape and cosmology of the disc system are perhaps worthy of note at this point” (Pratchett, 1983). En la narración, los protagonistas se encuentran a dos bárbaros, reconociendo a uno como “Bravd the Hublander”, denominado así por su lugar de procedencia: Hub, en el centro del Disco. Este es el punto en el que el autor considera necesaria la ampliación de información, por lo que en la nota procede a explicar cuestiones acerca de la geografía y el paso de las estaciones en el mundo que está construyendo. De esta manera, el lector puede hacerse una mejor idea del entorno en el que se encuadra la historia sin que la trama principal sea interrumpida con divagaciones no relacionadas. De hecho, es habitual que las notas en las obras de Pratchett se ubiquen en momentos de mucha acción o diálogos, con lo cual la información extra debe ser suministrada aparte para aportar más complejidad al *lore* pero sin distraer al lector de la narración.

Mort es el cuarto libro del Mundodisco y primero de la subsaga de la Muerte. En el universo de Pratchett, la Muerte está personalizada en un esqueleto cubierto con una túnica, con unos punzantes ojos azules. Monta a un caballo que se llama Binky y siempre habla en mayúsculas. No obstante, no se trata de un villano, es probablemente el personaje más neutral de la saga, ya que simplemente lleva a cabo su trabajo. En este primer libro, decide buscar un aprendiz, con lo cual, de nuevo, se introduce al lector en un sector nuevo a través de un personaje que llega ahí por primera vez. Las notas al pie, que en este caso son cinco, consisten en aportaciones al canon de la saga en distintos ámbitos. Por ejemplo, en una de las notas se hace referencia a Mellius y Gretelina (Pratchett, 1987, p. 110), los cuales podrían haber sido considerados como los más grandes amantes de la historia del Disco. Parece una clara parodia de los personajes de *Romeo y Julieta* de William Shakespeare, pero el escritor le da un giro al añadir que lo único que hacía que su amor fuera imposible era el hecho de que hubiesen nacido con doscientos años de diferencia y en continentes distintos. No obstante, los dioses se apiadaron de ellos y los transformaron

a él en una tabla de planchar y a ella en una lamparita tipo plafón (*brass bollard*). De hecho, esta nota tiene su propia nota al pie, en la que se añade que los dioses no necesitan de razones para sus actos. Esta historia es accesoria y no aporta nada a la trama principal, pero sí suma referencias tanto a la literatura (con *Romeo y Julieta*) como a la mitología clásica y las historias de amantes convertidos en objetos, muchas de las cuales pueden encontrarse en *Las Metamorfosis* de Ovidio. De esta manera, se añade una historia que circula por dentro del propio mundo creado por Pratchett, algo muy habitual, dado que, como se ha explicado, el Mundodisco tiene su propia tradición de mitos y leyendas.

Otra de las notas al pie de este libro tiene relación con el sistema electoral de Ankh-Morpork, cuando en la narración se hace referencia al décimo aniversario del ascenso del Patricio al poder (Pratchett, 1987, p. 135). El escritor utiliza la nota para explicar que la ciudad había experimentado con distintos sistemas políticos, estableciéndose finalmente en la forma democrática “One Man, One Vote”, en el que el hombre era el Patricio y el voto, el suyo. Esta novela es la cuarta ambientada en el Mundodisco y en Ankh-Morpork y las apariciones del gobernante todavía habían sido escasas, pero era importante ir sentando las bases del sistema. La política de la ciudad tendrá más peso en otras novelas posteriores, especialmente en las de la saga de la Guardia.

Cabe destacar otra nota de esta novela, en la que el autor hace algo que se repetirá en ocasiones en este tipo de paratextos: contradecir parcial o totalmente algún detalle de la narración principal. En este caso, a la declaración de que en el Gran Salón de la Universidad Invisible “everything happened at once” (Pratchett, 1987, p. 205) se adhiere la nota al pie en la que se dice que eso no es exactamente verdad, ya que había un acuerdo general entre los filósofos que afirmaba que el período de tiempo más breve en el que todo podía ocurrir era mil billones de años. Así se introduce una disonancia que aporta complejidad a los principios sobre los que se establece el Mundodisco.

Como se ha mencionado, *Wyrd Sisters* no es exactamente el primer libro que menciona a las brujas: *Equal Rites* (1987) introduce al personaje de Granny Weatherwax, a la que podría considerarse protagonista de la subsaga de las Brujas. No obstante, es en *Wyrd Sisters* donde se presenta al Aquelarre de Lancre, de nuevo, con un personaje recién llegado al círculo, Magrat Garlick, una bruja joven que se une a las veteranas Granny Weatherwax y Nanny Ogg. Este libro es, como se ha mencionado, un *retelling* en clave de parodia de *Macbeth*, algo que el título deja claro desde un principio con su alusión a las “Weird Sisters” de la obra de Shakespeare. La trama cuenta, en clave paródica, cómo el trono de Lancre fue arrebatado al usurpador que había asesinado al rey Verence I y ocupado por un candidato improbable. Todo, por supuesto, siguiendo los planes que las Brujas improvisan a cada página, porque el destino profético está ahí pero las premoniciones en la obra de Pratchett se plantan para ser recogidas e interpretadas al gusto de los personajes. La cantidad de notas al pie es la mayor hasta la fecha con diferencia, son veintiséis y varias de ellas aparecen agrupadas siendo notas al pie de otras notas. Algunas están destinadas a aclaraciones breves: por ejemplo, en la página 95 se menciona que cuando una multitud se congrega, siempre aparecen vendedores de perritos calientes, y la nota añade que probablemente el franquiciado incluye el puesto, un gorro de papel y una pequeña máquina del tiempo propulsada por gas. Hay notas que aclaran cuestiones transversales del Mundodisco, como la referida al Bibliotecario de la Universidad Invisible, un mago que fue transformado en orangután. Como se ha mencionado, este personaje aparece en una gran cantidad de novelas de la colección, no solo en las de la saga de los Magos, por lo que una presentación es necesaria, como en este caso, cuando un grupo de personajes se lo encuentran (Pratchett, 1988, p. 132) y la nota explica los orígenes del Bibliotecario por si el lector no lo conociese o recordase.

Además, también hay notas referidas a cuestiones que escapan de la narración, como los distintos años y calendarios del Disco cuando en la página 151 se hace una mención al paso del tiempo. Esta ampliación aporta datos como los nombres de varios años (por ejemplo, “The Year of the Small Bat” o “The Year of the Anticipated Monkey”), que a veces se referían al mismo, ya que en este mundo no se concretan en cifras, sino que tienen “título”. El lector puede no recordar esto posteriormente pero deja clara la profundidad del *lore* y añade datos que pueden sacar una sonrisa a quién los lee, por su hilaridad.

Guards! Guards! es la octava novela de la colección y la que abre la subsaga de la Guardia de Ankh-Morpork. También en este caso hay un recién llegado, Carrot, con lo que la presentación de la institución y la aventura vuelve a acercarse al lector gracias a un “forastero” que intenta integrarse en esa parcela del mundo. Así, cosas que habían sido adelantadas en otros libros, como las políticas del Patricio y el funcionamiento de los Gremios (que abarcan profesiones tan inusualmente reguladas como Ladrones y Asesinos) tienen aquí un desarrollo en primer plano. Como se ha visto en las notas de novelas anteriores, se tiene en cuenta que cada una puede ser el primer encuentro de un lector con la saga, por lo que conviene ponerle al día: quien esté leyendo el libro puede estar familiarizado con estos aspectos a través de menciones y notas de otras obras o no, ya que, como se ha explicado, no hay una única puerta de entrada al Mundodisco, no es necesario empezar por *The Colour of Magic*, sino que se puede iniciar la lectura por cualquier novela, aunque es preferible seguir el orden interno de las subsagas, ya que hay elementos que se mantienen y evolucionan de un libro a otro. Esto es especialmente importante en el texto que nos ocupa por el caso de Samuel Vimes, cuya vida personal y profesional cambia a lo largo de las novelas de la Guardia, casándose, siendo padre y ascendiendo desde su puesto inicial de capitán hasta convertirse en diplomático y Lord. Las notas de *Guards! Guards!* tienden a ampliar cuestiones del funcionamiento de la ciudad, como el mencionado sistema gremial: cuando el Patricio declara que no habrá ladrones sin licencia (Pratchett, 1989, p. 55), se incluye una nota que explica cómo el gobernante estableció unas cuotas de delincuencia aceptables y reguladas, siendo el Gremio de Ladrones responsable de los robos, con presupuesto y cuota anual. Además se perseguiría la actividad criminal no autorizada. Este hecho se suele referir en muchas de las novelas, casi siempre a pie de página; de hecho, en *Wyrd Sisters* también se refiere en una nota (Pratchett, 1989, p. 136). Además, al aparecer en este libro los enanos con papeles más desarrollados, principalmente por medio de Carrot (humano, pero criado entre enanos), varias de las notas se refieren a cuestiones de traducción de su lenguaje y explicación de sus costumbres e idiosincrasia. Por ejemplo, se menciona que los pronombres son neutros para los enanos, ya que tanto hombres como mujeres tienen barba y llevan unas doce prendas de ropa, unas sobre otras, siendo el género “more or less optional” (Pratchett, 1999, p. 35). Esta cuestión queda por tanto aclarada aquí y se aplica a cualquier futura aparición de enanos en la saga.

4. CONCLUSIÓN

Si bien el uso de las notas al pie en la obra de Terry Pratchett cumple las funciones clásicas de servir de apoyo al texto principal y añadir puntualizaciones, este escritor va más allá, pudiéndose distinguir varios tipos de notas en su obra:

- Comentarios breves sobre algún detalle concreto.

- Puntualizaciones que, en ocasiones, contradicen lo que se ha establecido en el texto principal.
- Ampliaciones del canon, explicando aspectos del Mundodisco que el autor considera importantes, pero que son una digresión excesiva respecto a la narración.

Los tres tipos de notas tienen la función de situar al lector en un universo narrativo, al cual se puede acceder desde muchos puntos, no necesariamente siguiendo el orden de publicación. No obstante, dado que uno de los sistemas de lectura se vertebra en torno a las subsagas (principalmente cuatro: Magos, Brujas, Muerte, Guardias), es habitual que la primera novela de cada una de ellas siga o incluya un personaje que entra en un ambiente nuevo o poco familiar, de manera que el lector irá de la mano del mismo. No obstante, las notas al pie facilitan este proceso con aclaraciones sobre el funcionamiento de las cosas en el Mundodisco, desde cuestiones “metafísicas”, como la premisa de la tortuga Gran A'Tuin y los elefantes, hasta asuntos políticos y sociales, como la organización gremial en Ankh-Morpork. De la misma manera, se hacen patentes las referencias al mundo real del lector para que pueda comprender el texto más allá de la trama, independientemente de si ha leído más novelas del Mundodisco o está familiarizado con las referencias a otras obras ajenas. Esto facilita la incorporación de nuevos lectores, ya que pueden conocer el universo narrativo en el que se enmarca la gran mayoría de la obra de Pratchett empezando por el punto que más encaje con sus intereses y teniendo suficiente información al terminar el libro como para decidir si quieren continuar explorando el universo del Mundodisco.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aristófanes. (2006). *Las Nubes*. Cátedra.
- Benstock, S. (1983). At the Margin of Discourse: Footnotes in the Fictional Text. *PMLA*, 98(2), 204–225. <https://doi.org/10.2307/462046>
- Briggs, S., & Pratchett, T. (2001). *Nanny Ogg's Cookbook: A Useful and Improving Almanack of Information including Astonishing Recipes from Terry Pratchett's Discworld*. Transworld.
- Genette, G. (1987). *Seuils*. Seuil.
- Genette, G. (1997). *Paratexts: thresholds of interpretation*. Cambridge University Press.
- Haberkorn, G. (2018). Seriously Relevant: Parody, Pastiche and Satire in Terry Pratchett's Discworld Novels. In: Rana, M. (eds) *Terry Pratchett's Narrative Worlds. Critical Approaches to Children's Literature* (pp. 137-157). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-319-67298-4_8
- Hoel, C. (2008). The Ludic Parody of Terry Pratchett. *FORUM: University of Edinburgh Postgraduate Journal of Culture and the Arts*, Special 02. <http://journals.ed.ac.uk/forum/article/view/598>
- Leroux, G. (1909-1910). *Le Fantôme de l'Opéra*. Le Gaulois.
- Löfgren, J. (2017). 'It's a Good Job Nobody Mentioned Hedgehogs': The Use of Narratives in Discworld Fandom. *Folklore*, 128, 75-92.

- Luthi, Daniel (2014). *Toying with Fantasy: The Postmodern Playground of Terry Pratchett's Discworld Novels*. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 33(1), Article 8.
- Maloney, E. J. (2005). *Footnotes in fiction: a rhetorical approach* [Doctoral dissertation, Ohio State University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=osu1125378621
- Martin, E. (2020). *For the Love of Footnotes: When Fantasy Gets Extra Nerdy*. Tor.com. <https://www.tor.com/2020/03/18/for-the-love-of-footnotes-when-fantasy-gets-extra-nerdy/>
- Ovidio. (2005). *Las Metamorfosis*. Cátedra.
- Pollard, A. (1970). *Satire*. Methuen.
- Pratchett, T. (1983). *The Colour of Magic*. Colin Smythe.
- Pratchett, T. (1987). *Mort*. Gollancz.
- Pratchett, T. (1988). *Wyrd Sisters*. Gollancz.
- Pratchett, T. (1989). *Guards! Guards!*. Gollancz.
- Pratchett, T. (1991). *Witches Abroad*. Gollancz.
- Pratchett, T. (1992). *Lords and Ladies*. Gollancz.
- Pratchett, T., & Simpson, J. (2008). *The Folklore of Discworld: Legends, myths and customs from the Discworld with helpful hints from planet Earth*. Doubleday.
- Scholz, T. (2018). Where Discourse Meets Discworld: Labyrinths, Humour and the Neo-Baroque in Terry Pratchett's Discworld Stories. In: Rana, M. (eds) *Terry Pratchett's Narrative Worlds. Critical Approaches to Children's Literature* (pp. 227-245). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-319-67298-4_13