

UNA TORTUGA QUE SUJETA EL MUNDO

IRONÍA, SÁTIRA Y PARODIA EN *MUNDODISCO*, DE TERRY PRATCHETT

Luca Giosa Domínguez

Grado en Lengua y Literatura Españolas

Curso 2025-2026

Tutor: Pere Ballart Fernandez

ÍNDICE

1: CUESTIONES GENERALES.....	3
1.1: INTRODUCCIÓN.....	3
1.2: ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	3
1.3: DEFINICIONES ACADÉMICAS DE LA PARODIA, LA IRONÍA Y LA SÁTIRA.....	4
2: DEFINICIONES TEÓRICAS	5
2.1: LA IRONÍA.....	5
2.2: LA SÁTIRA	5
2.3: LA PARODIA Y EL CONTEXTO, TÉCNICAS PARA PARODIAR.....	6
2.4: CONTEXTO HISTÓRICO Y ÚTIL DE LA PARODIA.....	9
2.5: LA FANTASÍA.....	11
3: EL MUNDODISCO	12
3.1: MUNDODISCO.....	12
4: SECCIONES PRINCIPALES DEL MUNDODISCO	14
4.1: SAGA DE LOS MAGOS.....	14
4.2: SAGA DE LAS BRUJAS	17
4.3: SAGA DE LA MUERTE.....	18
4.4: SAGA DE LA GUARDIA	21
5: MISCELÁNEA.....	25
6: CONCLUSIONES.....	26
7: BIBLIOGRAFÍA:	28
8: ANEXO:	30

1: CUESTIONES GENERALES

1.1: INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Final de Grado plantea como hipótesis de partida que los elementos de la parodia, la ironía y la sátira pueden tener un valor intrínseco como modelo y vehículo para poder expresar de manera formal una idea, un tema o una denuncia y que es necesario un reestudio y, quizás, una revalorización de dichos conceptos. Para ello, se ha decidido basar este trabajo en la saga de novelas *Mundodisco* que, también para poder ofrecer un punto reivindicativo, es un género de novelas de fantasía escritas por el autor británico Terry Pratchett, las cuales no han sido sometidas a un análisis que permita revelar su gran interés a nivel narrativo y moral.

Para poder demostrar o refutar esta hipótesis, el trabajo se compone de tres partes principales que a su vez sirven como objetivos: 1: Se analizarán los conceptos de ironía, parodia, sátira y fantasía y también se contextualizará brevemente el uso de la parodia a lo largo de la historia. 2: Se hará un estudio de la vasta obra de Terry Pratchett, dado que su obra es un gran ejemplo del uso efectivo, útil y de gran valor que se quiere demostrar de la ironía, la parodia y la sátira. 3: Se explicarán las técnicas y mecánicas de estos tres conceptos, aplicados a la obra de Terry Pratchett, a modo de ejemplo y de estudio práctico del campo. Cabe mencionar que cada uno de estos objetivos podría consolidarse en su propia tesis y que son temas con matices mucho más profundos de los que podrán ser encontrados en este trabajo.

La metodología que se utilizará tendrá un carácter histórico y tradicional. Se partirá desde la lectura de la obra de Terry Pratchett y de bibliografía especializada, no solamente en las novelas del autor británico, sino también en estudios teóricos sobre la ironía, la parodia y la sátira, aparte de estudios acerca de la posmodernidad. Una vez se hayan establecido las bases necesarias, se hará un análisis formal y estructural de una selección de obras de Terry Pratchett que representen bien los puntos mencionados.

1.2: ESTADO DE LA CUESTIÓN

Existen investigaciones teóricas acerca de la ironía y del concepto del posmodernismo, como por ejemplo los textos de Linda Hutcheon: (Hutcheon, 1985, 1988, 1994 y 2000). Estos textos serán utilizados como base para la comprensión y análisis no solo de las modalidades de la ironía, la parodia y la sátira, sino también de los conceptos encontrados en la obra de Terry Pratchett:

En el contexto del posmodernismo hay obras que estudian la parodia posmodernista en las novelas de Terry Pratchett: Como Bryant (s.f), Lüthi (2014) y Henson (s.f)

1.3: DEFINICIONES ACADÉMICAS DE LA PARODIA, LA IRONÍA Y LA SÁTIRA

Puede parecer poco adecuado comenzar definiendo la parodia a partir de las entradas que le dedican el de la RAE y otros diccionarios. Sin embargo, es necesario partir de estas definiciones para poder entender el origen de muchas concepciones erróneas que ha arrastrado históricamente el género. La definición más habitual (la primera acepción ofrecida por la RAE) la describe como una simple ‘imitación burlesca’. Esta definición no alcanza a reflejar la complejidad del término. El *Oxford English Dictionary* la define como una ‘imitación invertida para producir un efecto ridículo’. Linda Hutcheon propone una aproximación mucho más contemporánea de la parodia y cuestiona directamente la ofrecida por ambos diccionarios: “There is nothing in parody that needs the inclusion of a concept of ridiculousness.” (Hutcheon, 1985: p. 32)

Con esta perspectiva ofrecida por la autora, la parodia puede entenderse como un mecanismo de reinterpretación cultural del pasado. Es una forma de repetición acompañada de una diferencia crítica. A través de esta se introduce una nueva mirada más crítica, incisiva y sí, muchas veces humorística. Es una reescritura que al mismo tiempo imita y transforma una obra anterior. Esta característica y su dualidad implica una necesidad de comprender y/o analizar el objeto parodiado. Es imposible realizar una parodia eficaz de una obra sin haberla estudiado o comprendido.

Asimismo, la parodia puede funcionar como una forma de autorreflexividad cultural. Como indica Hutcheon: “Parody works to foreground the politics of representation.” (Hutcheon, 1989: p. 94). Esto provoca que la crítica sostenida en la parodia incorpore también una dimensión introspectiva, que apunte a los propios mecanismos de representación. Situándonos en este punto de vista, la parodia se aproxima al fenómeno de intertextualidad que es inherente de la gran parte de la producción artística de los siglos XX y XXI. Es habitual encontrar obras que incorporan algún grado o elementos de autorreferencia o de reflexión crítica sobre sus propios procedimientos.

Además, la parodia constituye una modalidad transdisciplinaria, capaz de adaptarse a cualquier género, formato u obra artística. Es por esto que resulta inadecuado clasificarla como un género en sí mismo. Del mismo modo que el amor no puede considerarse un género literario, tampoco puede catalogarse como géneros la ironía, la parodia y la sátira. Es precisamente esta

condición transversal la que, en ocasiones, ha contribuido a minimizar la importancia de la parodia u ocultar el alcance de sus posibilidades expresivas.

La parodia rasga el velo y revela que el arte es un artificio. Destruye la inversión tomando el texto original evocado y creando uno nuevo que lo transforma. Crea una lectura doble que ilumina los fallos y aciertos de la obra original. El arte es ver un cuadro, y la parodia nos permite ver el marco.

2: DEFINICIONES TEÓRICAS

2.1: LA IRONÍA

Si se ha entendido la parodia como el resultado final de un proceso de distanciamiento respecto al texto previo, la ironía constituye el mecanismo que hace posible dicho proceso. Es el puente que conecta el texto original con el texto paródico y que establece esa distancia necesaria entre los textos.

Aunque la ironía suele asociarse con efectos humorísticos o burlescos, la distancia que genera no necesariamente ha de ser agresiva o ridiculizadora. La ironía puede adoptar una actitud respetuosa, admirativa o incluso afectuosa hacia el objeto al que se refiere. No es esencial el tono humorístico, sino la perspectiva que consigue la ironía y las diferentes perspectivas que permiten establecer una relación entre dos niveles de significados.

2.2: LA SÁTIRA

La parodia y la sátira comparten rasgos fundamentales. Ambas son formas derivativas que recurren a la imitación y que frecuentemente emplean recursos humorísticos. No obstante, presencian diferencias significativas. La sátira se enfoca principalmente en la realidad y sus conceptos, y suele exagerar aspectos concretos del mundo o de determinados comportamientos humanos. La parodia, por otro lado, toma como referencia obras específicas o géneros determinados. Un ejemplo de parodia de una obra específica puede ser la novela *Brujerías*, de Terry Pratchett, que parodia la obra de teatro de Shakespeare *Macbeth* o la gran mayoría de la obra del músico norteamericano Weird Al Yankovic. Este artista recoge las bases de las canciones y las parodia, criticando algún aspecto de la sociedad. Un ejemplo puede ser la canción *Eat it*, una parodia de *Beat It*, de Michael Jackson. La canción a nivel musical es la misma, pero Weird Al Yankovic cambia la letra, hablando a nivel humorístico de una persona que come mucho. Otro ejemplo puede ser la canción *The Saga Begins*, una parodia de la

canción *American Pie*, que narra los sucesos del Episodio 1 de *Star Wars*. Para ilustrar la influencia de la parodia, Don McLean, el autor de la canción *American Pie*, ha admitido que prefiere la versión de Weird Al y que le cuesta en concierto no cantar la versión paródica, como menciona este en una entrevista:

I talked to Don on the phone before the tour started, and he seemed to like the parody very much. However, he says that his kids listen to RWS around the house a lot, so now when he's doing "American Pie" in concert, the lyrics to my song keep creeping into his brain (Yancovic, s.f.)

Un ejemplo de un género determinado se encuentra en la novela *Don Quijote de la Mancha*, publicada en 1605, una obra nacida fruto del cansancio de Cervantes ante las novelas de caballerías.

La sátira suele poseer un carácter más provocador y correctivo, casi punitivo, dado que señala a individuos, personas o sistemas específicos. Además, la risa no es un elemento esencial ni necesario de la sátira. Un ejemplo representativo puede ser la novela *Rebelión en la Granja*, publicada en 1945 por George Orwell. Esta obra satiriza el estalinismo y hace un análisis crítico de sus mecanismos a través de la estructura de una fábula. La parodia, en cambio, suele tener un desarrollo más sutil y no necesariamente castigador.

Sin embargo, estas características no son absolutas ni las fronteras son inquebrantables. Es frecuente encontrar parodias con elementos satíricos y sátiras con elementos paródicos.

2.3: LA PARODIA Y EL CONTEXTO, TÉCNICAS PARA PARODIAR

La parodia es un concepto estrechamente vinculado al contexto y a los conocimientos previos del lector. A menudo, el autor traza diversas conexiones entre las obras originales y sus obras paródicas. No es necesario que solo exista un vínculo paródico entre una obra y su imitación, sino que se puede parodiar de diversas maneras una misma obra. Igualmente, como indica Haberkorn (2019: 137-157), la parodia en Terry Pratchett es utilizada como una fuerza inicial para poder crear en las primeras novelas. Las postreras novelas que abandonen la saga de los magos y aquellas que no quieran hacer una parodia directa de la fantasía heroica y las novelas de aventuras contendrán significativamente menos elementos paródicos. No desaparecerán, ni mucho menos, aquellos elementos paródicos y continuarán siendo un sello de identidad, pero se encontrarán parodias con elementos satíricos, irónicos, críticos a diferencia de las primeras obras, que contenían una parodia más “pura”.

Un ejemplo de esto se puede encontrar en *Brujerías* de Terry Pratchett. Esta obra pretende ser un homenaje y una parodia al mismo tiempo de *Macbeth*, principalmente. Sin embargo, se encuentran parodias de tropos generales de las obras de Shakespeare y de las prácticas del teatro contemporáneo. Como indica Hutcheon, Pratchett se vale de la reescritura de convenciones genéricas con inversiones irónicas.

En su título original, *Wyrd Sisters*, alude a las tres brujas denominadas “Weird Sisters” en *Macbeth*. Esto no es casual, dado que la obra pretende parodiar obras de Shakespeare. Las brujas en la obra de teatro original actúan como agentes del caos, mientras que en la novela de Terry Pratchett son los únicos personajes que pueden ser considerados “cuerdos”.

Además, el término *wyrd* remite al concepto nórdico del destino, noción que la novela también reinterpreta y parodiará. La novela puede disfrutarse perfectamente sin haber leído ni analizado previamente la obra parodiada, pero quien desconozca la obra original perderá numerosos matices, referencias, enseñanzas y bromas que enriquecen considerablemente la experiencia de lectura.

Se encuentran también frases que son literalmente una imitación directa de oraciones originales de la obra, como la primera línea de la primera escena del primer acto de *Macbeth* en la página 5 de *Brujerías*: “When shall we three meet again?” (Pratchett, 2005: p. 5), o “Can you tell by the pricking of your thumbs?” said Magrat earnestly.” (Pratchett, 2005: p. 14) que hace referencia a la frase dicha por la bruja 2 en la escena primera del cuarto acto de *Macbeth* “By the pricking of my thumbs, Something wicked this way comes [...]”. Este acto se referenciará en diversas ocasiones a lo largo de la novela. También hay referencias a otra obra de teatro de Shakespeare, como *El Rey Lear*: “Every inch a king,” said Granny.” (Pratchett, 2005: p. 53), *Julio César*: “NO PREMONITIONS? STRANGE DREAMS? MAD OLD SOOTHSAYERS SHOUTING THINGS AT YOU IN THE STREET?” (Pratchett, 2005: p. 11) o *Hamlet*: “Magrat was picking flowers and talking to them.” (Pratchett, 2005: p. 88). Esta narración es una parodia de Ofelia. Es aquí donde se encuentra la repetición con diferencia crítica mentada por Hutcheon.

En una ocasión, una de las brujas dice: “All the women are played by men.” (Pratchett, 2005: p. 30), esta es una parodia con elementos de sátira. Con un juego de palabras, el autor quiere criticar el hecho de que los papeles de las mujeres en las obras de Shakespeare eran actuados por hombres. Las mujeres no podían ser actrices.

Una de las parodias más célebres se encuentra en las acciones del duque Felmet, el homólogo paródico de Macbeth, que durante toda la obra trata de lavarse las manos de sangre porque las siente manchadas después de asesinar al rey, de la misma manera que Lady Macbeth siente el deseo de lavarse las manos después de asesinar a Duncan. Llega hasta el punto en el que Felmet trata de lavarse las manos con métodos más eficaces, como utilizar papel de lija o ralladores de queso. Durante la novela siempre tendrá las manos vendadas.

El propio Shakespeare se encuentra parodiado en la forma de un enano, llamado Hwel. Este tiene una forma peculiar de escribir obras, muchas de ellas no las acaba y se presentan cambios en el libreto *durante* la obra de teatro. Esto, aunque una parodia, no deja de ser un homenaje al mismo tiempo de la metodología y la personalidad de William Shakespeare, y no trata en absoluto ridiculizar ni reducir su valor como dramaturgo. Lo importante no es la burla, sino la ironía afectuosa con una distancia crítica.

Se encuentran también parodias críticas a hechos de nuestro mundo. Al integrarlas de manera humorística, son considerados parodias con elementos satíricos. Un ejemplo se encuentra cuando se menciona que el rey no tenía mucho que hacer, salvo cazar, beber y ejercer su *droit de seigneur*: "[...] with nothing much to do but hunt, drink and exercise his droit de seigneur." (Pratchett, 2005, p: 20). Esto último hace referencia al derecho de pernada, una supuesta costumbre o privilegio feudal que otorgaba a los señores a yacer o mantener relaciones con las mujeres de sus vasallos la noche de sus bodas. En otra narración el duque Felmet hace eco de las declaraciones de los oficiales de la Casa Blanca durante las polémicas del Watergate e Iran-Contra: "'I have no recollection of it at this time,' he murmured." (Pratchett, 2005: p. 133)

La obra paródica puede funcionar de manera autónoma y conservar su validez incluso si el lector es incapaz de identificar todas las referencias que esta contiene. El texto puede sostenerse independientemente del texto que imita o alude y resultar comprensible, aunque no se reconozcan los hilos intertextuales. Igualmente, la relectura y lectura atenta permiten descubrir capas adicionales de profundidad. Como indica Hutcheon, es necesario que tanto el autor como el lector hagan ese proceso de relación intertextual para poder aprovechar la obra paródica en su máxima expresión. "The decoder as well as the encoder of a parody text must effect a structural superimposition of texts." (Hutcheon, 1985: p. 33-34).

La parodia opera en dos capas simultáneamente: mantiene una continuidad con el texto original y también lo transforma y/o cuestiona. El lector ha de poder comprender ambas capas.

Como indica Hutcheon: “Parody's complex double-codedness both inscribes and subverts the parodying texts' continuity with the texts it parodies (...) “The pleasure of parody's irony comes not from humor in particular but from the degree of engagement of the reader in the intertextual ‘bouncing’ between complicity and distance.” (Hutcheon, 1985: p. 25-27)

2.4: CONTEXTO HISTÓRICO Y ÚTIL DE LA PARODIA

La parodia no puede entenderse como una forma o concepto fijo, sino que depende de la situación cambiante de las ideas estéticas. Tiene sentido si se piensa como una modalidad que depende de manera clave de las obras y géneros que hay en esa época. De la misma manera que cambian los géneros, las obras, la mecánica y las técnicas, la parodia ha tenido que reinventarse de la misma manera. Depende también de la situación geográfica y de la cultura. De cómo valore la imitación, la originalidad, la tradición y las relaciones entre las obras pasadas y presentes.

La parodia ya era utilizada en la Antigua Grecia y Roma donde no se percibía de una manera negativa. Se toma la misma palabra de la Antigua Grecia: *παρῳδία* está compuesta por dos morfemas: *παρά* (al lado de, en contra) y *ὥδή* (canción). Entonces, la parodia es una contraparte a un concepto. Se encuentra a su lado, y al mismo tiempo, en contra.

La reescritura de formas épicas, solemnes o canónicas en tono paródico era un método común. Se trataba de buscar una enseñanza: ningún discurso debía considerarse intocable. Según Aristóteles en su *Poética*, Hegemón de Tasos fue el precursor de una especie de parodia al tomar poemas populares y cambiar ciertas palabras para transformar lo sublime en ridículo. Incluso los dioses podrían ser objeto de parodia en las obras de teatro cómicas de la Antigua Grecia, como se puede apreciar en *Las Ranas* de Aristófanes, donde se encuentra a un Hércules representado como un glotón y a Dionisio como una persona cobarde. Los griegos crearon las obras satíricas que parodiaban las obras trágicas, y se actuaban con los personajes disfrazados de sátiros.

Un ejemplo de una obra que parodia un concepto contemporáneo de aquella época es *Las Nubes*, también de Aristófanes. En esta obra, Aristófanes expresaba su opinión crítica y su animadversión hacia Sócrates, insertándolo en su obra de teatro y describiéndolo como un demagogo sofista que se dedica a inculcar insensateces a las mentes de los jóvenes. La obra es una fuerte crítica hacia los sofistas. Esta obra paródica contiene la referencia histórica más antigua que se tiene de la figura de Sócrates.

Si se estudia la parodia durante la Edad Media, se ve que no deja de ser una herramienta central para poder permitir un diálogo entre tradiciones literarias previas. Realmente, se tiene un punto de vista muy semejante al contemporáneo. La respuesta a textos ya sea corrigiéndolos, imitándolos o ridiculizándolos era una mecánica común en la Edad Media, hasta el punto de que se puede hacer una cierta distinción entre parodia y debate metaliterario. La literatura medieval, utilizando la parodia y este debate, se muestra como una conversación constante entre autores y tradiciones. Dentro de la misma obra medieval se puede encontrar como tema la propia manera de escribir, qué géneros son válidos o qué reglas ha de seguir un poeta. Esta literatura que reflexiona a través de la propia literatura parece un protomodelo de la parodia como la conocemos ahora. Una versión explícita de las mecánicas. La sátira y la parodia, el debate entre poetas y los juegos de palabras utilizaban la parodia para mostrar ingenio y prestigio social. Se puede encontrar en los versos de Quevedo por ejemplo, entre tantos otros. Es destacable de la parodia su valor histórico, que nos permite reconstruir las relaciones que tenían entre autores, sus rivalidades o sus patronazgos.

Es indispensable recordar *Don Quijote de La Mancha*, una obra paródica escrita por Miguel de Cervantes. Reescribió el género de la novela de caballerías y lo fragmentó. Esto abrió las puertas a tratar la parodia como un mecanismo de renovación formal, un nacimiento de nuevos géneros al cuestionar géneros antiguos o preestablecidos.

Durante los siglos XIX y XX hay un punto de inflexión, la originalidad individual comenzó a ganar mucho valor. Es por eso que la imitación fue un recurso menos utilizado durante esta época. Al imponerse una nueva imagen de artista, aquel genio individual capaz de interpretar el mundo, la naturaleza y su interioridad y trasladarlo a una obra plenamente original, el concepto de imitación fue claramente devaluado. El material artístico no podría dialogar con la tradición, sino que hay un intento de ruptura de la misma. No hay espacio para la parodia, dado que es necesaria una obra anterior para poder generarse. La parodia, entonces, comienza a verse como una modalidad secundaria y derivativa, dado que no tiene el concepto de originalidad, menor y cómica, por lo tanto, menos prestigiosa que aquella obra sublime, trágica y original.

En España, sin embargo, fue uno de los conceptos más solicitados en la segunda mitad del siglo XIX como respuesta al hastío generado por el romanticismo, el sentimentalismo y la excesiva seriedad de las obras.

Es a partir del siglo XX, concretamente en su primera mitad, donde se encuentra la definición y usos contemporáneos de la parodia que se tienen hasta la actualidad. No se “reinventa” ni se reconoce la parodia, pero sí se convierte en una de las estrategias principales del modernismo y el posmodernismo. En este siglo, coincidiendo con los ideales modernos y posmodernos, se pierde la fe romántica en la originalidad pura. Se llama al cuestionamiento de todo, gracias también a la pérdida de la fe en la religión y las ciencias. Se encuentra la crisis entre el concepto de aquel autor genio y se entiende que la originalidad es un recurso nimio y que es imposible crear sin inspiración. Las vanguardias juegan un papel clave en el inicio del siglo XX como manera de volver a obras que sean referencias, que sean juego y que sean deconstrucciones de normas preestablecidas. Igualmente, es necesario distinguir entre una vanguardia que trate de deconstruir y una vanguardia que destruya completamente. La parodia ha de ser el reflejo de la obra o del concepto, así que es importante reconocer la obra que se está parodiando o, que hay una parodia. Y para poder reflexionar acerca de la literatura desde la propia literatura, para poder hacer metaliteratura, es necesario la distancia, el ojo crítico y la desconexión sentimental. La parodia cumple esos tres requisitos.

2.5: LA FANTASÍA

¿Qué es la fantasía para Terry Pratchett? Es la primera ficción jamás contada, el origen de todas las literaturas y el motivo de existencia de los géneros. Todos los clásicos nacionales (*Beowulf*, *Gilgamesh*, *Kalevala*...) pertenecen o tienen elementos de esta. “Fantasy is without a shadow of a doubt the ur-literature, the spring from which all other literature has flown” (Pratchett, 1995)

No es una evasión infantil, al contrario, es una de las formas más eficaces de poder hablar de la realidad. No la trata como un método escapista, no quiere negar las visiones del universo tangible en el que vive, sino que quiere adoptar otros prismas con el que poder ver más o mejor su realidad. “Fantasy is an amber spyglass through which we can see the real world.” (Pratchett, s.f.). Es utilizar dragones como un vehículo expositivo de un elemento terrenal, como el fanatismo ciego del vulgo hacia la monarquía, como ocurre en ¡*Guardias!* ¿*Guardias?* (*Guards! Guards!*) Es utilizar carritos de la compra poseídos que ataquen la ciudad, funcionando como una sola mente con un solo objetivo, comandados por un *Mall* malévolo que actúa como reina abeja para denunciar los recién instaurados centros comerciales y el sobreconsumo, como ocurre en *El Segador* (*Reaper Man*).

Aunque esta fantasía no lleve físicamente a ningún sitio real, puede servir para poder ejercitar la imaginación, la mente, la percepción, la perspectiva y las ramificaciones de las posibilidades dentro de un contexto irreal. "Fantasy is an exercise bicycle for the mind. It might not take you anywhere, but it tones up the muscles that can. Of course, I could be wrong." (Pratchett, s.f.).

Pratchett utiliza la parodia, la sátira y la ironía como medios para llegar a una conclusión tangible, todo a través de las libertades narrativas, estructurales e imaginativas de la fantasía y a través de su Mundodisco, su laboratorio, su patio de experimentos.

3: EL MUNDODISCO

3.1: MUNDODISCO

¿Por qué es necesario entonces inventar un mundo paralelo fantasioso? ¿Qué visión del mundo real tiene Terry Pratchett, y cómo aplica esa visión al universo que ha creado?

I think I look at the world in a fairly logical way. I think the point is that we become accustomed to seeing the world illogically, because that's the only way to survive. If you look at it logically, you think, "Why are these people begging in the street?" "Why have these people not got homes?" they are logical questions to ask, and they're the kind of questions that children ask, and the adults say "I'll tell you when we get home. (Pratchett, 1998)

Mundodisco es una saga de novelas de fantasía satírica y paródica escritas por el autor británico Terry Pratchett. La lista de novelas, con sus respectivos títulos en inglés y sus protagonistas puede encontrarse en el anexo. Las cuarenta y una novelas de esta saga transcurren todas en el universo imaginario del Mundodisco. La gran tortuga Gran A'Tuin surca lentamente el espacio y lleva sobre su caparazón cuatro elefantes, los cuales llevan a sus espaldas el Mundodisco, un mundo plano donde conviven todos los personajes e historias. Aunque parezca que trata de establecer un marco fantasioso de un mundo imposible, existen religiones en nuestro mundo que sostienen la idea de una tortuga que tenga en su caparazón a elefantes que cargan el mundo. Kurma es la segunda encarnación del dios hindú Vishnú, que adoptó la forma de una tortuga gigante para sujetar el Monte Madera. Este episodio se conoce como el Samudra Manthan, representativo de la estabilidad, el equilibrio y la perseverancia, tres conceptos de los cuales el Mundodisco carece completamente. La propia idea de la creación del mundo, de su universo y la base de su universo es una parodia religiosa. Los dioses del Mundodisco son caricaturas de los dioses de la mitología griega, a los cuales se les otorgaban atributos humanos:

It is said that the gods play games with the lives of men. But what games, and why, and the identities of the actual pawns, and what the game is, and what the rules are - who knows? Best not to speculate. Thunder rolled... It rolled a six. (Pratchett, 2004:30).

La ciudad principal del Mundodisco, Ankh-Morpork, es regida por Lord Vetinari, el patricio de la ciudad. Él es el que ha instaurado el “crimen organizado” en la ciudad. Si se iba a cometer el crimen, era mejor que pudiera estar controlado y burocratizado. El patricio es un personaje complejo y profundo. Su forma calmada y calculadora, así como sus estudios en el Gremio de Asesinos, le permitió poder erigirse como el patricio de Ankh-Morpork. Se transformó en el mal necesario para encauzar la ciudad. Y con rasgos que pueden recordar a los antiguos emperadores romanos, hace las acciones de dictador y de presidente a partes iguales. “The Patrician was not a man you shook a finger at unless you wanted to end up being able to count only to nine.” (Pratchett, 2004: 53). Se restituyó el Gremio de Ladrones, el Gremio de Asesinos, el Gremio de Abogados, el Gremio de Costureras... (o como querían ser llamadas las señoritas de compañía del Mundodisco) Con este método de volver oficiales los delitos, consiguió una ciudad funcional. Dejando de esconder la corrupción y, en cambio, teñirla de estamental, consiguió arreglar los problemas. Esta ciudad le será un gran laboratorio a Terry Pratchett para poder analizar con un punto de vista crítico las técnicas de gobierno, las ciudades y su funcionamiento, el urbanismo y el crimen, la guerra y los problemas raciales, como se verá más adelante.

One of the Patrician's greatest contributions to the reliable operation of Ankh-Morpork had been, very early in his administration, the legalizing of the ancient Guild of Thieves. Crime was always with us, he reasoned, and therefore, if you were going to have crime, it at least should be organized crime. And so the Guild had been encouraged to come out of the shadows and build a big Guildhouse, take their place at civic banquets, and set up their training college with day-release courses and City and Guilds certificates and everything. In exchange for the winding down of the Watch, they agreed, while trying to keep their faces straight, to keep crime levels to a level to be determined annually. That way, everyone could plan ahead, said Lord Vetinari, and part of the uncertainty had been removed from the chaos that is life. (...) Under his hand, for the first time in a thousand years, Ankh-Morpork operated. It might not be fair or just or particularly democratic, but it worked. He tended it as one tends a topiary bush, encouraging a growth here, pruning an errant twig there. It was said that he would tolerate absolutely anything apart from anything that threatened the city (Pratchett, 2004: 55)

Con estas bases del universo y con estos dioses Terry Pratchett pretende hacer un estudio más lógico, hiperlógico, del mundo que le rodea. Aplicando un espejo con mirada crítica para extraer con parodia y sátira conceptos universales y aceptados y escudriñar géneros, obras, personas, momentos de la sociedad, la guerra, la religión, los centros comerciales y la misma Muerte.

4: SECCIONES PRINCIPALES DEL MUNDODISCO

Aunque el Mundodisco conste de 41 novelas, estas no siguen una secuencia lineal, sino que se pueden dividir en cinco secciones, que narran las historias de personajes en concreto y que le sirven al autor para poder analizar conceptos diferentes: La saga de los magos, la de las brujas, la de la Guardia de Ankh-Morpork y la de La Muerte, con una sección extra para novelas secundarias, misceláneas. Cabe destacar un concepto importante, y es que estos personajes no son exclusivos de sus respectivas sagas. La Muerte aparece en la gran mayoría de libros del Mundodisco, se puede ver a la Guardia en las sagas de los magos y de La Muerte, y los Magos suelen aparecer como trama secundaria en las novelas de la saga de La Muerte. Las únicas que no suelen aparecer son las brujas, por motivo geográfico. Mientras que los magos, La Muerte y La Guardia se suelen mover por la zona de Ankh-Morpork, las brujas son originarias de la zona de Lancre.

4.1: SAGA DE LOS MAGOS

La saga de los magos, también llamada La Saga de Rincewind, es la que inicia el Mundodisco. Las dos primeras novelas, *El color de la magia* (*The Colour of Magic*) y *La luz fantástica* (*The Fantastic Light*) presentan al personaje de Rincewind, uno de los pocos estudiantes fallidos de la Universidad Invisible, y es descrito por aquellos magos como “El equivalente mágico del número cero”. El único motivo por el que se embarca en la aventura que ocupa los dos primeros libros es porque es el único que se puede comunicar con DosFlores, el primer turista del Mundodisco. Según el libro, la razón por la que sigue vivo es porque, aunque tenga el espíritu de un mago, tiene el cuerpo de un atleta. Este personaje sirve a modo de parodia y subversión del héroe de novela de fantasía, siendo todo lo contrario de lo esperado del protagonista de una novela de aventuras. Parodia personajes como el de Conan el Bárbaro (personaje que aparece caricaturizado bajo la figura de Hrun el Bárbaro). Es cobarde, traicionero y oportunista. El personaje era de los favoritos entre los lectores, pero Terry Pratchett no era tan afín a él, dado que le era complicado escribir acerca de él. Es por eso que la frecuencia de sus apariciones fue menguando. Había cumplido su función y el autor tenía el deseo de abandonar el universo más simple de los primeros libros y trasladarse a conceptos más complejos, con “inner monologue”, como diría el propio Pratchett.

“Q: 'Interesting Times', was it written because fans wanted more Rincewind and Twoflower?

A: In a way fans always want the last book they read again, and if I'd listened to them, by now I would have written 16 books about Rincewind and the Luggage and 16 books about DEATH. What I've always said was, hang in there, let me write what I want to write, and you'll probably

like it. I knew that people would like another Rincewind one. I've never really forgotten about him. He's been around since 'Eric', but I didn't do it just because they wanted one.” (Byrne, s.f.)

La saga, a partir sobre todo del cuarto libro, se centra principalmente en la Universidad Invisible, situada en Ankh-Morpork, y aunque se inició como una parodia directa de la fantasía épica, como *El Señor de los Anillos*, *Conan the Barbarian* y *Fafhrd and the Gray Mouser*, fue evolucionando hasta transformarse en una sátira acerca de la universidad, la ciencia, la burocracia y el conocimiento (y sobre todo, de aquellos a los que se les suele atribuir el título de sabios o conocedores). Los magos, como el Archicanciller Mustrum Ridcully; el Tesorero; el Bibliotecario; Ponder Stibbons; el Decano; el profesor de Runas Antiguas (de cuyo nombre solo se conoce que *no* es Arnold) son claros ejemplos de cómo el conocimiento no equivale a la sabiduría. En *Soul Music*, por ejemplo, aunque no pertenezca a la saga de los Magos sino a la de la Muerte, son los protagonistas de la trama secundaria y las víctimas de la epidemia conocida como *Music with Rocks* (Música con Rocas Dentro), y su mente se ve invadida por el espíritu musical, las guitarras eléctricas, los mohicanos y faltarle el respeto a la figura paternal, la cual el Archicanciller se ve obligado a asumir. Esta escena, divertida y satírica, ejemplifica las reacciones usuales ante aquella música “nueva y ruidosa” y sirve para desmontar la imagen heroica y solemne de esos magos tradicionales de la fantasía. Tal y como indica Hutcheon, la parodia, a través de un juego irónico de múltiples convenciones, combina la expresión creativa con el comentario crítico. (Hutcheon, 1985). El contraste es efectivo si se imaginara a Gandalf y Saruman, personajes de *El Señor de los Anillos* teniendo el siguiente diálogo:

“Dean: You always try and stop me doing anything I want!

Ridcully: There's no need to take that tone with me—

Dean: Huh, you never listen to anything I say and I don't see why I shouldn't wear what I like!

Ridcully: This room is a total mess! Tidy it up right now!

Dean: Sharn't!

Ridcully: Then it's no more Music With Rocks In for you, young man!” (Pratchett, 2005: 237-238)

La propia Universidad Invisible, con sus profesores de asignaturas inútiles, el exceso de burocracia (para ser un mago hay que ser el octavo hijo de un octavo hijo), las fiestas desenfrenadas, el poco impacto que tienen para con la ciudad y su mundo (el poco impacto es negativo), caricaturiza también la universidad como institución. Se piensa en estos centros como el culmen del intelecto, la sabiduría y el raciocinio, pero están regentados por hombres

anticuados, celosos, glotones y alejados del mundo real. La parte más irónica de toda esta construcción es que Pratchett ha creado a estos personajes ancianos, incompetentes y desconectados de la sociedad y los ha dotado a todos de una incapacidad extrema de poder verse a sí mismos como realmente son. Ellos verdaderamente piensan que son el pináculo del conocimiento. Se puede ver la repetición con distancia crítica que postula Hutcheon y la lógica realista aplicada a un mundo irreal, sello de identidad de Terry Pratchett. Al fin y al cabo, Hutcheon también tiene como idea central que la ironía permite una doble lectura: la literal y la crítica. Pratchett, aplicando un realismo lógico y pragmático a un contexto mágico, consigue el efecto de inverosimilitud, parodia y sátira.

Cabe destacar que las novelas iniciales de los magos, así como las del Mundodisco, presentan una Universidad muy diferente de la que presentarán novelas posteriores. En las primeras obras, los magos eran sádicos, se asesinaban entre ellos para llegar a los puestos de poder, había una sociedad mucho más jerárquica y brutal. Pratchett no tenía una idea definitiva de cómo quería que fueran estos personajes hasta que escribió *Imágenes en Acción* (*Moving Pictures*), donde Ridcully aparece por primera vez y se convierte en Archicanciller definitivo, desmonta esta sociedad jerárquica y castiga los actos brutales de los magos. Este personaje no deja de ser una parodia de la autoridad tradicional de los catedráticos universitarios. No es inteligente, pero es directo y práctico y hosco en su actitud. Al no ser sabio y preferir el vicio antes que la magia, contrasta con los magos tradicionales como Merlín o Gandalf.

El Bibliotecario es uno de los personajes más emblemáticos y representativos del Mundodisco y de esta idea paródica de la subversión y la ironía. Era originalmente un ser humano, pero un accidente mágico lo transformó en un orangután. Decidió quedarse en forma de simio, dado que era más cómodo para sus funciones de bibliotecario tener cuatro pulgares opuestos y prefería el estilo de vida hedonista que le daba ser un animal. Los magos de la Universidad intentan revertirlo a su estado original, pero no lo pueden conseguir. Solo habla diciendo “Ook”, pero logra comunicarse con el elenco de personajes. El Bibliotecario, sin embargo, es de los personajes más inteligentes, más competentes, organizados, eficaces y útiles que tiene la Universidad. Se le ve siendo un mago eficiente en las novelas de la Saga de los Magos, un gran policía en *¡Guardias! ¿Guardias?* (*Guards! Guards!*), y un gran tecladista en *Soul Music*. No es involuntario el hecho de que un orangután sea de los mejores magos que haya en la Universidad Invisible.

4.2: SAGA DE LAS BRUJAS

Esta saga sigue las aventuras de Yaya Ceravieja, Tata Ogg y Malgrat Ajostiernos. Más adelante centrará su protagonismo en Tiffany Aching. Se inicia siendo una parodia de los cuentos de hadas, del concepto tradicional de la brujería y de obras de teatro emblemáticas, pero acaba convirtiéndose en una reflexión acerca del poder, las historias, la identidad y la responsabilidad moral y comunitaria que tiene todo ser humano.

Como contrapunto de los magos, que representan la academia, el poder institucional y la burocracia, las brujas son ejemplo del conocimiento práctico, la experiencia, la psicología humana, el cuidado de la comunidad y el poder informal. El autor indica el contrapunto en varias ocasiones: “Unlike wizards, who like nothing better than a complicated hierarchy, witches don’t go in much for the structured approach to career progression...” (Pratchett, 2002: 10)

La magia que usan las brujas es la cabezología, que no es sino una manera de definir el sentido común, el análisis y entender la manera en que las personas se ven a sí mismas y el mundo que los rodea. Y la suya es mucho más orgánica, útil y conectada con la sociedad. No es la magia que se quiere, es la que se necesita. La protagonista, Yaya Ceravieja, es descrita de la siguiente manera de manera explícita. “Esme Weatherwax hadn't done nice. She'd done what was needed.” (Pratchett, 2015)

La saga de las brujas, al representar la *normalidad* rural frente a la locura de la urbe, contiene personajes que pueden ser considerados los únicos “serios” del Disco. No se abstiene de añadirles elementos fantasiosos o humorísticos, pero Yaya Ceravieja, al ser la brújula y la conciencia moral de la magia, no puede tener tantos deslices. Tiene un trato similar al de Vimes, de la Guardia Nocturna. Es un personaje arquetípico deconstruido, pero con sus elementos distinguibles destacados.

Así que Pratchett ha de depositar los elementos paródicos en el mundo que las rodea. En *Brujerías* hay una parodia completa de las obras de *Macbeth*, *El Rey Lear* y *Hamlet*, todas obras de Shakespeare, todas encapsuladas en el pueblo Lancre. Las brujas actúan de manera contraria a la esperada en estas obras de teatro ficcionales, pero el resto del mundo actúa con esa vehemencia, histrionismo y pasión características del teatro. En *Brujas de Viaje (Witches Abroad)*, el mundo actúa como si todos los cuentos de hadas existieran y ocurrieran al mismo

tiempo. En *Mascarada (Maskerade)* se hace una parodia afectuosa de la ópera y, concretamente, de *El Fantasma de la Ópera*.

4.3: SAGA DE LA MUERTE

La saga de La Muerte es una de las más aclamadas por el público y profundas del Mundodisco. En el contexto paródico de esta saga, se encuentran las reflexiones más profundas acerca de la vida, la muerte, nuestro papel en el mundo y las actuaciones que, como humanos, estamos obligados a cometer. Esta saga es una de las más reconocidas por obligar a lector a cuestionar su propia existencia a través de los cánones, de la fantasía y de las supersticiones.

En este universo, La Muerte es representada como un personaje entrañable, curioso y compasivo hacia la humanidad. Es invisible para la mayoría de seres del Disco, a excepción de los gatos, los niños, los magos y las brujas, que tienen trato usual con él. Los magos y las brujas pueden verlo porque su disposición mágica y mentes entrenadas pueden permitir que vean el tejido del mundo y sus conceptos. Los niños pueden verla porque sus mentes aún no han sido contaminadas por la realidad adulta. Un efecto semejante al de la ilustración de la serpiente comiéndose al elefante contra el sombrero visto en *El Principito*, de Antoine de Saint-Exupéry. Los gatos pueden verla porque son capaces de percibir los reinos sobrenaturales. Es altamente lógico, lo que no le permite entender el color, la creatividad o los columpios, como se ve cuando se describe su hogar. Las toallas parecen como las de los humanos, pero son rígidas y duras y no están hechas de tela. Puede crear, pero no puede entender. Habla siempre en mayúsculas y su voz suena como dos guijarros chocando.

Terry Pratchett toma todos los elementos que el canon ha establecido inherentes a la muerte: la túnica, el esqueleto y la guadaña. Sin embargo, en cuanto a la personalidad se refiere, cambia por completo el arquetipo. La Muerte como institución folclórica es imaginada como fría, implacable, aterradora... pero en el caso de La Muerte del Mundodisco, esta se fascina por los humanos y su comportamiento. Quiere tratar de entenderlos, de comprender con su mente lógica la locura del humano. El único problema es que los conoce cuando abandonan el plano existencial y solo puede hablar unos minutos con el alma de cada uno de ellos.

Entiende, como ella misma dice, que “no existe la justicia, solo yo”. Pero su trabajo es un simple trámite, el de llevar las almas al otro lado, y por eso se enfada cuando le acusan de matar a gente. Ella considera su trabajo como un servicio público, más semejante al del enfermero que al de juez y verdugo.

“I? KILL? Said Death, obviously offended. CERTAINLY NOT. PEOPLE GET KILLED, BUT THAT'S THEIR BUSINESS. I JUST TAKE OVER FROM THEN ON. AFTER ALL, IT'D BE A BLOODY STUPID WORLD IF PEOPLE GOT KILLED WITHOUT DYING, WOULDN'T IT?” (Pratchett, 2014: 22)

Pratchett crea una Muerte completamente comprometida con su trabajo, que trata de hacer el proceso de la ultratumba lo más tranquilo posible para el recién fallecido. Gran parte del conflicto en *El Segador (Reaper Man)* reside en sus sentimientos hacia los humanos, que la vuelven inútil en su trabajo y Los Auditores la acusan de sentir, por eso es desterrada a un cuerpo humano y a ser un granjero llamado Bill Puerta. La Muerte está fascinada por el curry, es fanática de los gatos y trata de entender durante toda una novela por qué los humanos celebran La Vigilia del Puerco (La navidad)

Situar a La Muerte en un contexto mundano, vistiéndola de Papa Puerco (Santa Claus) o haciéndola trabajar de granjero, permite aportar un prisma de perspectiva diferente al que, como lectores, acostumbramos a leer acerca de La Muerte. A través de la comedia del concepto, a través de la falta de entendimiento de La Muerte, se pueden cuestionar axiomas de nuestro pensamiento e ideario colectivo. Es en esta técnica donde el lector puede mirar sus propias costumbres desde fuera, con un distanciamiento crítico, para poder apreciar que muchas de ellas, en conjunto con muchas construcciones sociales son absurdas, a la par que hermosas.

En *Mort*, La Muerte se encuentra cansada de su trabajo y decide tomarse unas vacaciones. La Muerte es hiperlógica y no comprende el proceso subjetivo de la creatividad o el disfrute, así que se va de pesca, se emborracha y juega, pero no puede comprender cuál es la gracia de todo ello. En *El Segador (Reaper Man)* se encuentra la situación mencionada anteriormente, pero dentro de esta novela se encuentra también una reflexión acerca de lo que es la vida, lo que es el sentimentalismo y la esperanza.

Dentro de sus reflexiones filosóficas, Pratchett envía un mensaje intenso acerca de La Muerte y el nihilismo. Utiliza sobre todo los personajes de La Muerte y de Vimes para que, dentro de la parodia, el lector entienda que, aunque se viva en un mundo de fantasía, absurdo, sin sentido, risible y caótico, no hay excusa para la falta de responsabilidades, amor, y comunidad. Una escena en la que La Muerte se encuentra cara a cara con Azrael, La Muerte del Universo, le pide volver a recuperar su trabajo. Se lo pide porque, aunque la vida de los seres en el Mundodisco esté llena de absurdidad y de parodia, ella ama su trabajo y ama a los humanos.

“ALL THINGS THAT ARE, ARE OURS. BUT WE MUST CARE. FOR IF WE DO NOT CARE, WE DO NOT EXIST. IF WE DO NOT EXIST, THEN THERE IS NOTHING BUT BLIND OBLIVION. AND EVEN OBLIVION MUST END SOMEDAY. LORD, WILL YOU GRANT ME JUST A LITTLE TIME? FOR THE PROPER BALANCE OF THINGS. TO RETURN WHAT WAS GIVEN. FOR THE SAKE OF PRISONERS AND THE FLIGHT OF BIRDS.

Death took a step backwards.

It was impossible to read expression in Azrael's features. Death glanced sideways at the servants.

LORD, WHAT CAN THE HARVEST HOPE FOR, IF NOT FOR THE CARE OF THE REAPER MAN?” (Pratchett, 2008: 290)

Esta escena puede ser un gran reflejo del ser humano pidiendo otra oportunidad a Dios, o al universo. Una ocasión más, para poder hacer bien las cosas, para poder enmendar el daño hecho, para poder cuidar de los que aman y para reestablecer lo que una vez rompió. Una oportunidad más para poder ser feliz. Un sentimiento tan humano reflejado en La Muerte...

Estos hechos ocurren mientras los magos del Mundodisco están peleando contra unos carritos de la compra y un centro comercial viviente. Pero una trama no oscurece a la otra. El mensaje de Terry Pratchett no se contamina por la parodia que acomete. Como Tirso de Molina indica, inspirado por el *utile et dulci* horaciano, pretende deleitar y aprovechar, enseñar a través del entretenimiento.

A través de La Muerte, Terry Pratchett critica también el punto de vista individualista, austero y apático que surgió a partir del posmodernismo. El absurdo, las supersticiones, la fe y la esperanza son conceptos irrisorios, falsos y constructos sociales. La fantasía es eso, fantasía. Es algo irreal, es no tangible. La imaginación es construir castillos en las nubes que no afectan de manera objetiva al mundo real. Y al mismo tiempo es lo que hace al humano ser humano. Que la esperanza, el amor, la religión, la fe, Santa Claus y la verdad no sean más que una histeria colectiva y un concepto tan voluble a la par que etéreo no excusan que no tengamos que cumplir con ellos. En una conversación que tiene La Muerte con su nieta Susan (una misma parodia de las institutrices británicas como Mary Poppins, con poderes góticos y sobrenaturales), surge la siguiente reflexión:

“All right,” said Susan. “I’m not stupid. You’re saying humans need... fantasies to make life bearable.”

“REALLY? AS IF IT WAS SOME KIND OF PINK PILL? NO. HUMANS NEED FANTASY TO BE HUMAN. TO BE THE PLACE WHERE THE FALLING ANGEL MEETS THE RISING APE.”

"Tooth fairies? Hogfathers? Little—"

"YES. AS PRACTICE. YOU HAVE TO START OUT LEARNING TO BELIEVE THE LITTLE LIES."

"So we can believe the big ones?"

"YES. JUSTICE. MERCY. DUTY. THAT SORT OF THING"

"They're not the same at all!"

"YOU THINK SO? THEN TAKE THE UNIVERSE AND GRIND IT DOWN TO THE FINEST POWDER AND SIEVE IT THROUGH THE FINEST SIEVE AND THEN SHOW ME ONE ATOM OF JUSTICE, ONE MOLECULE OF MERCY. AND YET—Death waved a hand. AND YET YOU ACT AS IF THERE IS SOME IDEAL ORDER IN THE WORLD, AS IF THERE IS SOME...SOME RIGHTNESS IN THE UNIVERSE BY WHICH IT MAY BE JUDGED."

"Yes, but people have got to believe that, or what's the point—"

MY POINT EXACTLY." (Pratchett, 2005: 347-348)

Los humanos necesitamos estas fantasías, pero sin embargo se han dividido en serias y divertidas. Podemos aceptar que las divertidas no existan, pero las serias han de existir, porque si no, significaría que la moral es un constructo y que nada justifica el bien. Sin embargo, La Muerte pone al mismo nivel ambas mentiras. Ambas tienen el mismo nivel de seriedad y el mismo nivel de importancia. Hemos de creerlas, si no, ¿de qué sirve?

4.4: SAGA DE LA GUARDIA

La saga de la Guardia contiene las vertientes más políticas, sociales y urbanas que pretende parodiar. Se sirve de un grupo de guardias incompetentes para poder deconstruir el género policíaco, la fantasía épica clásica y el análisis de las figuras de poder. Como ha sido mencionado anteriormente, la gran mayoría de sus aventuras ocurren en Ankh-Morpork. Comparten el papel de protagonista el cabo Zanahoria y el capitán Vimes. personajes completamente opuestos.

Vimes es el capitán de la Guardia Nocturna de Ankh-Morpork y su trabajo ha sido completamente inutilizado a través de la reforma del Patricio del "crimen organizado". ¿Para qué son necesarios los policías si todo crimen está institucionalizado? ¿Qué papel juega en la sociedad un policía que no puede impedir un robo, que no puede perseguir a un asesino a sueldo del estado? Es por eso que la Guardia Nocturna es una sombra de lo que fue antaño. Ahora solo quedan en la guardia Vimes, el sargento Colon y el cabo Nobby Nobbs (El único humano que necesita una tarjeta identificativa para probar que sí es un humano). A raíz de eso, Vimes es alcohólico, taciturno, cínico y malhumorado. Se pasa las noches borracho, deambulando por la ciudad, haciendo guardias inútiles y recorriendo las calles que conoce tan bien que puede identificar dónde se encuentra por la rugosidad de las rocas. El arquetipo *noir* del policía es

establecido, distanciado y llevado al extremo y al mismo tiempo sirve como catalizador para criticar la instrumentalización del crimen y la inutilidad de aquellos que deberían luchar contra los delitos.

Sin embargo, es a partir de *¡Guardias! ¿Guardias? (Guards! Guards!)* donde todo cambia. Es el momento en el que los dioses juegan con los dados y cuando Zanahoria decide ir a la gran ciudad. Zanahoria Fundidordehierroson (una referencia a los apellidos nórdicos) es un enano de 1.90 m (es adoptado) que es enviado a Ankh-Morpork porque ya no puede trabajar en las minas, porque no cabe. Sin embargo, criado como enano (tiene una gran afición por la repostería enana, no puede hablar en sentido figurado y tiene un sentido de la justicia inquebrantable) llega a la ciudad y decide alistarse como cabo en la famosa guardia nocturna. Estos sucesos ocurren al mismo tiempo en el que un grupo de adoradores quiere invocar a un dragón porque están en desacuerdo con la gestión del Patricio Lord Vetinari. Ellos aman la monarquía, y antes prefieren tener a un dragón como rey aunque sea volátil e incendiario que a un hombre calculador y eficaz, pero antimonárquico.

El arquetipo del héroe que debería ser Rincewind se encuentra en esos momentos durmiendo en un prostíbulo porque es incapaz de entender la prostitución, se acaba de enrolar en el cuerpo de policía más inútil del Disco y, pase lo que pase, mantendrá el código de honor de Ankh-Morpork que habrá aprendido de memoria. Zanahoria es la parodia del arquetipo del héroe, pero inteligentemente situado en una ciudad que no necesita un héroe, que no merece al verdadero rey de Ankh-Morpork y todos los atributos del salvador son puestos en un hombre que no pretende ser más de lo que es.

Zanahoria es capaz de parar una pelea de bar en El Tambor Remendado, el bar más peligroso de la ciudad, haciendo que todos rompan a llorar recordando a sus madres y preguntándose si estarían orgullosas de ellos (después de haber pegado a todos los miembros de ese bar).

"Can you imagine what your poor, white-bearded old mother, slaving away back in her little hole, wondering how her son is getting on tonight, can you imagine what she'd think if she saw you now? Your own dear mothers, who first showed you how to use a pickax—" Nobby, standing by the doorway in terror and amazement, was aware of a growing chorus of nose-blowings and muffled sobs as Carrot went on: "—she's probably thinking, I expect he's having a quiet game of dominoes or something—" A nearby dwarf, wearing a helmet encrusted with six-inch spikes, started to cry gently into his beer. (Pratchett, 2004: 76)

En la misma novela, es reprendido por tratar de arrestar al jefe del gremio de ladrones por robar. Sus propios compañeros están sorprendidos por ello. Aparte, el arresto del líder del

gremio ocurrió sin ningún tipo de redada. Zanahoria simplemente entró por la puerta principal y lo arrestó y el resto de miembros del gremio no dijeron nada, al ver la determinación y confianza que presentaba. La ironía de Terry Pratchett es palpable en este intercambio entre Vimes y Colon.

"Do you know he arrested the President of the Thieves' Guild this morning?"

"What for?"

"For being president of the Thieves' Guild, it seems"

The sergeant looked puzzled. "Where's the crime in that?" (Pratchett, 2004: 56)

Es una persona alegre, tranquila, incapaz de romper las normas, que no comprende el mal ni es consciente del poder y la influencia que tiene para con la gente. O eso parece. Se le intuye una profundidad de pensamiento en sus actos. No significa que finja una personalidad que no posee, simplemente es más consciente del mundo que tiene a su alrededor y es capaz de utilizar esa falta de entendimiento social para su beneficio. Es en este juego de intuiciones y habilidades ocultas donde se encuentra un personaje más profundo, que va más allá de la burla y se integra como un agente externo e independiente que permite la mofa y al mismo tiempo la instrucción y la crítica. Las pruebas de este comportamiento se encuentran a partir de *Hombres de Armas*, la segunda novela de la saga de La Guardia. En una parte de la novela han de hacer un registro a la sede del Gremio de Bufones, pero no tienen una orden legal que les permita hacerlo. Zanahoria necesita pasar igualmente y está decidido a hacerlo, pero Vimes le advierte que, si no les dejan pasar, han de acatar la orden de no hacer absolutamente nada, dar media vuelta e irse por donde han venido.

"I was given an order just before I came in here. If you do not comply, I will have no choice but to obey that order. Of course, I will do so with the greatest reluctance.

"Listen! If I shout, I can have a dozen men in here."

"Believe me, that will only make it easier for me to obey."

Sergeant Colon was lost in admiration. He'd seen people bluff on a bad hand, but he'd never seen anyone bluff with no cards. (Pratchett, 2005: 243)

Más adelante, en el mismo libro, se intuye la idea de que Zanahoria es el rey legítimo de Ankh-Morpork, pero él decide hacer oídos sordos a ese concepto. Prefiere ser un guardia de la ciudad, un policía y un agente de la ley. Sin embargo, en esta conversación con el patricio puede atisbarse la verdadera profundidad de su personaje. Ambos son conocedores de este hecho y el Patricio es consciente de que no puede hacer otra cosa que cumplir con las demandas del cabo Zanahoria. En una escena que referencia otra similar del primer libro, se puede

vislumbrar el concepto del deber, del honor, de la identidad de un policía y del deseo de hacer lo correcto, aunque lo correcto sea en Ankh-Morpork.

“All right, all right,” he said. “I can see how this is going. And supposing I say no?”

(...)

“Do you know, sir, I never even considered that you’d say no?”

“You didn’t?”

“No, sir.”

“I’m intrigued. Why not?”

“It’s all for the good of the city, sir. Do you know where the word ‘policeman’ comes from? It means ‘man of the city’, sir. From the old word polis.” (Pratchett, 2005: 342)

(...)

“But I will not command the Watch, if that’s what you mean.”

“Why not?”

“Because I *could* command the Watch. Because...people should do things because an officer tells them. They shouldn’t do it just because Corporal Carrot says so. Just because Corporal Carrot is...good at being obeyed.” Carrot’s face was carefully blank.” (Pratchett, 2005: 343)

Vimes es uno de los personajes que más evolución tiene del Mundodisco. Pasa de ser el capitán acabado y alcohólico de una guardia que ni importa ni es útil a ser un duque de Ankh-Morpork. Abandona el arquetipo y parodia de los detectives de novela negra. Deja el alcohol, se casa y sigue manteniendo ese cínico y amargado punto de vista, pero lo reserva a los criminales y no al mundo.

Pratchett toma el modelo de policía incorruptible y lo tiñe, dándole a Vimes prejuicios, problemas de ira, brutalidad y un odio hacia el poder que a veces puede transformarse en hipocresía. Su modo de pensar y de vivir puede resumirse con su “teoría de las botas”:

The reason that the rich were so rich, Vimes reasoned, was because they managed to spend less money. Take boots, for example. ... A really good pair of leather boots cost fifty dollars. But an affordable pair of boots, which were sort of OK for a season or two and then leaked like hell when the cardboard gave out, cost about ten dollars. ... But the thing was that good boots lasted for years and years. A man who could afford fifty dollars had a pair of boots that'd still be keeping his feet dry in ten years' time, while a poor man who could only afford cheap boots would have spent a hundred dollars on boots in the same time and would still have wet feet. This was the Captain Samuel Vimes 'Boots' theory of socio-economic unfairness. (Pratchett, 2005: 32-33)

Vimes es un hombre del deber, un hombre que entiende que la vida será injusta y amarga, pero sus deberes con la ciudad y consigo mismo no son un asunto que se haya de dejar

de lado. Cuando el pueblo pretende despedirlo a raíz de la manipulación del dragón, dice lo siguiente:

You can't give me my job back. It was never yours to take away. I was never an officer of the city, or an officer of the king, or an officer of the Patrician. I was an officer of the law. It might have been corrupted and bent, but it was law, of a sort. There isn't any law now except: 'you'll get burned alive if you don't watch out'. Where's the place in there for me? (Pratchett, 2004: 306)

Vimes es un personaje que defiende la idea de que el mundo carece de significado moral. Sin embargo, el significado surge mismamente de las decisiones que tomemos y de la responsabilidad hacia los demás. La ley y los delitos se encuentran por encima de las personas, de la política, de los conceptos de la vida y la muerte. Cuando envenenan a una mujer que Vimes conocía de su infancia en las calles, menciona lo siguiente:

Vimes: You've never heard of her?

Carrot: Can't say that I have, sir. What did she use to do?

Vimes: Do? Nothing, I suppose. She just brought up nine kids in a couple of rooms you couldn't stretch out in and she sewed shirts for a tuppence an hour, every hour the bloody gods sent, and all she did was work and keep to herself and she is dead, Captain. And so's her grandson. Aged fourteen months. Because her granddaughter took them some grub from the palace! A bit of a treat for them! And d'you know what? Mildred thought I was going to arrest her for theft! At the damn funeral, for gods' sake! It's murder now. Not assassination, not politics, it's murder. (Pratchett, 2008: 224)

Vimes es este personaje. Es la parodia del modelo *noir*, pero al mismo tiempo es un personaje que evoluciona, complejo, representativo de los ideales más férreos e intensos del autor. La parodia definida por la RAE y la preconcebida durante estos años no describe el nivel de profundidad argumental que sostiene este personaje.

5: MISCELÁNEA

Este análisis quedaría incompleto si no se analizaran elementos que son comunes a todas las sagas del Mundodisco. Hay técnicas narrativas que no han podido ser mentadas pero que son un sello de identidad en Terry Pratchett. Un ejemplo son las notas al pie de página, que parodian aquellas encontradas en un texto académico y sirven para ofrecer puntos de vista paródicos, explicaciones inútiles y chanzas. Un ejemplo de nota a pie de página es el siguiente:

The only thing known to go faster than ordinary light is monarchy, according to the philosopher Ly Tin Wheedle. He reasoned like this: you can't have more than one king, and tradition demands that there is no gap between kings, so when a king dies the succession must therefore pass to the heir instantaneously. Presumably, he said, there must be some elementary particles

-- kingons, or possibly queons -- that do this job, but of course succession sometimes fails if, in mid-flight, they strike an anti-particle, or republicon. His ambitious plans to use his discovery to send messages, involving the careful torturing of a small king in order to modulate the signal, were never fully expanded because, at that point, the bar closed. (Pratchett, 2004: 27)

Esta nota a pie de página no avanza la trama, no tiene nada que ver con lo que se está mencionando en el libro, no explica algún dato interesante de los personajes ni expande el mundo de una manera útil. Sin embargo, se encuentra en este pequeño juego narrativo una crítica hacia la institución monárquica, hacia la ciencia y hacia los científicos.

Aunque se haya mencionado la parodia, hay muchos elementos satíricos en la obra de Pratchett. En *Dioses menores* (*Small Gods*) se satiriza y parodia la religión, en *La Verdad* (*The Truth*) hay una crítica mordaz a la prensa, escrita en el siglo XX y aplicable a nuestro siglo, en *Cartas en el asunto* (*Going Postal*) hay una sátira hacia los servicios públicos y los sistemas de comunicación. El personaje de Húmedo Von Mostachen (Moist Von Lipwig) es el Lazarrillo del Disco que se transforma en un empresario moderno. En *Imágenes en acción* (*Moving Pictures*) se critica el mundo de Hollywood, las estrellas del cine y la cultura de la fama. *Soul Music* critica severamente la industria musical y las consecuencias que tiene en perjuicio de la creatividad y la vida de las jóvenes promesas. *¡Voto a Bríos!* (*Jingo*) es una dura revisión de la Guerra del Golfo, donde se presentan graves problemas raciales, el nacionalismo y la guerra. *Regimiento monstruoso* parodia la literatura militar y cuestiona los roles de género.

Gran parte del humor de Terry Pratchett proviene de sus juegos de palabras, de sus referencias culturales, los dobles sentidos y los clichés. Llega hasta el punto de ser el elemento clave que derrotará al villano de *¡Guardias! ¿Guardias?* (*Guards! Guards!*). También se vale de la exageración, como ocurre con el río Ankh, sumamente contaminado y descrito como “El único río del universo donde podrías encender una hoguera”. Aquí se encuentra, aparte de un recurso humorístico, una crítica a la polución de las grandes ciudades. Llamados es el nombre que tiene el país de los bardos. Su nombre, al revés, se lee como Sod'em all (que les den a todos). Desde el punto de vista de Hutcheon, estos juegos de palabras funcionan a más de un nivel. Obligan al lector a reconocer la palabra original y, al analizar el cambio, este tiene la ocasión de observar la palabra desde una perspectiva alejada.

6: CONCLUSIONES

Este trabajo ha demostrado con éxito que los conceptos de parodia, ironía, sátira y fantasía son vehículos completamente válidos para poder expresar una idea o un argumento. Se ha probado

en numerosas ocasiones cómo una obra con un contexto paródico ataca de manera directa pero humorística problemas que azuzan nuestra sociedad y nuestra vida y permite abrir perspectivas, análisis y conversaciones que otros vehículos o modalidades no pueden abrir. La parodia no elude la seriedad ni la realidad, sino que la abraza de manera accesible. No “dora la píldora”, sino que ambienta de manera humorística el proceso. La diplomacia no ha de ser formal ni las lágrimas han de ser dramáticas.

La extensión de este trabajo es marcada por los límites establecidos y ha habido contenido, temas, novelas y conceptos que no han podido ser tratados. Un trabajo de numerosas páginas y contenido podría hacerse solo de *¡Guardias! ¿Guardias? (Guards! Guards!)* o del concepto del nihilismo, o del personaje de Mort. Sin embargo, la intención del trabajo y sus hipótesis han quedado probadas solamente con la punta del iceberg. Es responsabilidad de toda la sociedad analizar más allá del humor, ver el mecanismo más allá de la risa y adoptar el insulto como crítica. Como menciona Terry Pratchett:

Fantasy can be serious literature. Fantasy has often been serious literature. You have to fairly dense to think that Gulliver's Travels is only a story about a guy having a real fun time among big people and little people and horses and stuff like that. What the book was about was something else. Fantasy can carry quite a serious burden, and so can humor. (...) That was a bloody good answer, though I say it myself (Pratchett, 1995).

7: BIBLIOGRAFÍA:

TERRY PRATCHETT:

- Pratchett, T. (2002). *Brujerías* (C. Macía, Trad.). Debolsillo.
- --- (2003). *El segador* (C. Macía, Trad.). Debolsillo.
- --- (2004). *¡Guardias! ¿Guardias?* (C. Macía, Trad.). Debolsillo.
- --- (2005). *Hombres de armas* (C. Macía, Trad.). Debolsillo.
- --- (2005). *Soul music* (Biblioteca Terry Pratchett, Vol. 16). Debolsillo.
- --- (2008). *Pies de barro* (J. Calvo Perales, trad.). Debolsillo.
- --- (2009). *El segador*. Debolsillo.
- --- (2014). *Mort* (J. C. Bonet, Trad.). Debolsillo.
- --- (1995). *Interview with The Onion* <https://www.goodreads.com/quotes/9654148-o-you-re-quite-a-writer-you-ve-a-gift-for-language> (06/06/2026)
- --- (1998). *The Big Question*. L-Space. <https://www.lspace.org/about-terry/interviews/question.html> (06/06/2026)

RESTO DE FUENTES

- Brea López, M., Corral Díaz, E., & Pousada Cruz, M. A. (Eds.). (2013). *Parodia y debate metaliterarios en la Edad Media*. Edizioni dell'Orso.
- Breebaart, L., & Kew, M. (Eds.). (2016). *Witches Abroad*. En *The Annotated Pratchett File* (v. 9.0.6). L-Space Web. <https://www.lspace.org/books/apf/witches-abroad.html>
- Bryant, C. (s. f.). *Postmodern parody in the Discworld novels of Terry Pratchett* [Bachelor's dissertation, University of Plymouth]. The L-Space Web.
- Byrne, S. (s. f.). *Interview with Terry Pratchett*. L-Space. <https://www.lspace.org/about-terry/interviews/Byrne.html> (06/06/2026)
- Greenberg, J. (2019). *The Cambridge introduction to satire*. Cambridge University Press.
- Haberkorn, G. (2018). "Seriously relevant: Parody, pastiche and satire in Terry Pratchett's Discworld novels." En M. Rana (Ed.), *Terry Pratchett's narrative worlds: From giant turtles to small gods* (pp. 137–157). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-319-67298-4_8

- Henson, H. (s. f.). *Gender blending: The satire of Terry Pratchett*.
<https://sffrd.library.tamu.edu/site/browse/title/?limit=50&page=1050&utm>
(08/06/2026)
- Hutcheon, L. (1985). *A theory of parody: The teachings of twentieth-century art forms*. Methuen.
- Hutcheon, L. (1988). *A poetics of postmodernism: History, theory, fiction*. Routledge.
- Hutcheon, L. (1994). *Irony's edge: The theory and politics of irony*. Routledge.
- Hutcheon, L. (1998). *Irony, nostalgia, and the postmodern: A dialogue*. University of Toronto English Library.
- Lüthi, D. (2014). *Toying with fantasy: The postmodern playground of Terry Pratchett's Discworld novels*. *Mythlore*, 33(1), 125–142.
- Yankovic, A. (s. f.). Ask AI archive. Weird AI.
<https://www.weirdai.com/archives/miscellaneous/ask-ai/> (06/06/2026)
- Wikipedia contributors. (s. f.). Parody. Wikipedia.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Parody> (06/06/2026)
- Wikipedia contributors. (s. f.). Satire. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Satire>
(06/06/2026)
- Wikipedia contributors. (s. f.). Discworld (world). Wikipedia.
[https://en.wikipedia.org/wiki/Discworld_\(world\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Discworld_(world)) (06/06/2026)
- Parodia teatral en España. (s. f.). Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
https://www.cervantesvirtual.com/portales/la_parodia_teatral_en_espana/ (06/06/2026)
- Organized crime according to Havelock Vetinari. (2023). Notes.
<https://notes.rmhogervorst.nl/post/2023/10/07/organized-crime-according-to-havelock-vetinari/> (06/06/2026)

8: ANEXO:

OBRAS DEL MUNDODISCO

Lista de las 41 novelas pertenecientes al Mundodisco. Se aporta también el título original en inglés y entre paréntesis la saga a la que pertenece.

- *El color de la magia* (*The Colour of Magic*) (1983) (MAGOS)
- *La luz fantástica* (*The Light Fantastic*) (1986) (MAGOS)
- *Ritos iguales* (*Equal Rites*) (1987) (BRUJAS)
- *Mort* (*Mort*) (1987) (MUERTE)
- *Rechicero* (*Sourcery*) (1988) (MAGOS)
- *Brujerías* (*Wyrds Sisters*) (1988) (BRUJAS)
- *Pirómides* (*Pyramids*) (1989) (MISCELÁNEA)
- *¡Guardias! ¡Guardias!* (*Guards! Guards!*) (1989) (GUARDIA)
- *Fausto Eric* (*Eric*) (1990) (MAGOS)
- *Imágenes en acción* (*Moving Pictures*) (1990) (INDEPENDIENTE)
- *El segador* (*Reaper Man*) (1991) (MUERTE)
- *Brujas de viaje* (*Witches Abroad*) (1991) (BRUJAS)
- *Dioses menores* (*Small Gods*) (1992) (MISCELÁNEA)
- *Lores y damas* (*Lords and Ladies*) (1992) (BRUJAS)
- *Hombres de armas* (*Men at Arms*) (1993) (GUARDIA)
- *Soul Music* (*Soul Music*) (1994) (MUERTE)
- *Tiempos interesantes* (*Interesting Times*) (1994) (MAGOS)
- *Mascarada* (*Maskerade*) (1995) (BRUJAS)
- *Pies de barro* (*Feet of Clay*) (1996) (GUARDIA)
- *Papá Puerco* (*Hogfather*) (1996) (MUERTE)

- *¡Voto a bríos! (Jingo)* (1997) (GUARDIA)
- *El país del fin del mundo (The Last Continent)* (1998) (MAGOS)
- *Carpe jugulum (Carpe Jugulum)* (1998) (BRUJAS)
- *El quinto elefante (The Fifth Elephant)* (1999) (GUARDIA)
- *La verdad (The Truth)* (2000) (MISCELÁNEA)
- *Ladrón del Tiempo (Thief of Time)* (2001) (MUERTE)
- *El último héroe (The Last Hero)* (2001) (MISCELÁNEA)
- *El asombroso Mauricio y sus roedores sabios (The Amazing Maurice and His Educated Rodents)* (2001) (MAURICIO)
- *Ronda de noche (Night Watch)* (2002) (GUARDIA)
- *Los pequeños hombres libres (The Wee Free Men)* (2003) (TIFFANY ACHING)
- *Regimiento monstruoso (Monstrous Regiment)* (2003) (MISCELÁNEA)
- *Un sombrero de cielo (A Hat Full of Sky)* (2004) (TIFFANY ACHING)
- *Cartas en el asunto (Going Postal)* (2004) (HÚMEDO VON MOSTACHEN)
- *¡Zas! (Thud!)* (2005) (GUARDIA)
- *La Corona de Hielo (Wintersmith)* (2006) (TIFFANY ACHING)
- *Dinero a mansalva (Making Money)* (2007) (HÚMEDO VON MOSTACHEN)
- *El Atlético Invisible (Unseen Academicals)* (2009) (MAGOS)
- *Me vestiré de medianoche (I Shall Wear Midnight)* (2010) (TIFFANY ACHING)
- *Snuff (Snuff)* (2011) (GUARDIA)
- *A Todo Vapor (Raising Steam)* (2013) (HÚMEDO VON MOSTACHEN)
- *La corona del pastor (The Shepherd's Crown)* (2015) (TIFFANY ACHING)