



Metaficción en *The Tales of Beedle the Bard* de J.K. Rowling

Natalia González de la Llana Fernández

Universidad Técnica de Aquisgrán (RWTH Aachen)

natalia_llana@yahoo.com

Resumen: Este artículo estudia los aspectos metaficcionales del libro *The Tales of Beedle the Bard*, en el que J.K. Rowling llama la atención sobre los mecanismos que construyen la ficción con una intención lúdica.

Palabras clave: J.K. Rowling, metaficción, literatura infantil, sagas fantásticas

1. Introducción

En su importante libro *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*, Linda Hutcheon nos explica lo que podemos entender como metaficción: “[...] is the fiction about fiction, that is, fiction that includes within itself a commentary on its own narrative and/or linguistic identity.” [1]

La definición que nos ofrece Patricia Waugh en *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction* incide, además, en la especial relación que se establece entre ficción y realidad en este tipo de narraciones: “*Metafiction* is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artifact in order to pose questions about the relationships between fiction and reality.” [2]

La metaficción, que ha sido a menudo considerada como un elemento característico de la literatura postmoderna, no se ha manifestado exclusivamente en la literatura para adultos, sino también en la literatura infantil. En un excelente estudio sobre los libros álbum, Cecilia Silva-Díaz propuso un modelo de análisis para la descripción de las variaciones de los álbumes metaficcionales respecto de las narraciones canónicas.[3]

En este artículo, nos gustaría analizar los rasgos de metaficción que se pueden encontrar en *The Tales of Beedle the Bard* de J.K. Rowling con la ayuda del trabajo de Silva-Díaz para mostrar cómo la autora británica desvela los mecanismos del funcionamiento literario con un objetivo, en nuestra opinión, fundamentalmente lúdico.

2. Estrategias metaficcionales en *The Tales of Beedle the Bard*

Según Silva-Díaz, las estrategias metaficcionales equivalen a las técnicas que utilizan las narraciones canónicas para construir una obra que sea capaz de proponer un tipo de relación con el lector. No todas las estrategias son metaficcionales en sí mismas, pero tienen la capacidad de serlo si se combinan con otras. [4]

La autora venezolana clasifica las estrategias según si afectan: a la trama y la lógica causal, la construcción del personaje, el marco espacio-temporal, las estructuras complejas, la focalización y la voz narrativa, la estructura temporal, las relaciones narrador-narratario y autor implícito-lector implícito, el soporte, los paratextos y el código. [5]

En el libro de Rowling, sin embargo, encontraremos sólo algunas de estas estrategias, como es lógico.

Desde nuestro punto de vista, los elementos metaficcionales están fundamentalmente relacionados, en el caso de este libro, con los continuos juegos entre autor, narrador, traductor, comentarista, etc., y las alusiones intertextuales, especialmente, a la saga de Harry Potter.

En la introducción al libro, J.K. Rowling nos explica que los textos que el lector va a encontrar a continuación son una colección de historias escritas para jóvenes magos al estilo de lo que representan los cuentos de hadas para los niños *muggle* (no mágicos).

Sin embargo, el volumen tiene algo más especial porque se trata de una nueva traducción de las runas originales realizada por Hermione Granger [6] con comentarios del profesor Dumbledore.

Rowling aparece en la introducción, por tanto, como editora, al haber obtenido el permiso de la profesora Minerva McGonagall para publicar el libro, y se muestra como tal de nuevo al añadir algunas notas a pie de página a los comentarios de Dumbledore para aclarar posibles dificultades al lector no versado en el mundo mágico.

Nos encontramos, entonces, con una ruptura de límites entre realidad y ficción producida como consecuencia de situar en un mismo nivel narrativo personas/personajes que no pueden aparecer en ningún caso juntos de forma coherente.

Usando la terminología de Genette, [7] el narrador extradiegético, en este caso, Rowling (que, además, en un nivel extratextual es la autora real del libro) se entromete en la narración. No en la narración de los cuentos de Beedle (nivel metadieético), que sí mantienen las características propias de un relato canónico, sino que se entromete en el mundo de Harry Potter (nivel diegético), afirmando que ha recibido permiso de McGonagall para publicar la traducción de Hermione, etc.

De este modo, mientras que los textos de Beedle mantienen su carácter ficticio dentro del libro, la frontera que separa el mundo real del universo habitado por los personajes de las novelas de Harry Potter se diluye. [8]

La estrategia metaficcional que predomina aquí, pues, es la que actúa sobre la voz narrativa a través del salto de nivel del narrador, asociado al principio-efecto del cortocircuito, uno de los cuatro principios-efectos de la metaficción según Silva-Díaz. [9]

Por otra parte, aunque es cierto, como ya hemos comentado, que los relatos de Beedle se ajustan en sí mismos al género tradicional de los cuentos de hadas, no es menos cierto que las palabras de Rowling en la introducción, en vez de favorecer la inmersión en el mundo imaginario de las historias, recuerdan al lector que son ficción, como lo son también Cenicienta o la Bella Durmiente.

Los comentarios, a veces propios de un crítico literario, que ofrece Dumbledore de las narraciones del bardo insisten también en la “falsedad” de lo que se cuenta, si bien es verdad que esto no se produce en ningún caso durante la lectura de los cuentos, sino después.

Otra estrategia metaficcional que encontramos en este libro es el “tópico del manuscrito encontrado”, vinculado a la relación entre autor implícito y lector implícito en el esquema de Silva-Díaz, ya que los comentarios de Dumbledore se encontraron entre los numerosos documentos que había donado al archivo de Hogwarts en su testamento. Esta estrategia parece generar un distanciamiento con respecto a la obra, que redundaría en el principio-efecto de la indeterminación.

En *The Tales of Beedle the Bard* juegan sin duda también un papel importante los paratextos, tal como venimos señalando. La página del título, la introducción, el índice, los comentarios y las notas a pie de página cumplen en este libro funciones narrativas.

La página del título no nos muestra exclusivamente el nombre de la obra y su autor, como es lo habitual, sino que introduce la aclaración: “Translated from the original runes by Hermione Granger”. De modo que, desde el comienzo, se transgreden las fronteras entre el universo ficcional de la saga de Harry Potter y el mundo real de la autora y de los lectores.

En la introducción, ya lo hemos dicho, Rowling se nos presenta como editora de los cuentos de Beedle y de los comentarios de Dumbledore. Explica las características de los textos que nos vamos a encontrar comparándolos con los cuentos de hadas de los niños no mágicos. Nos habla del autor, Beedle el bardo, cuya profesión insiste en la literatura y la narración como temática del libro [10]. Aclara las circunstancias de esta publicación poniéndose en el mismo nivel narrativo que los personajes de su famosa serie de libros sobre magos, y recuerda que los beneficios serán donados a una asociación que trabaja ayudando a niños necesitados.

Este último hecho nos lo confirma también en un mensaje personal la baronesa Nicholson of Winterbourne al final del volumen. De forma que si uno observa el índice de contenidos, se encuentra con que la introducción y este mensaje aparecen en un tipo de letra, mientras que el título de los distintos cuentos aparecen en otro. Lo lógico sería pensar, en un primer momento, que la introducción es simplemente un prólogo de la autora que se dirige a sus lectores, quizá como la baronesa, para agradecerles la compra del libro. La sorpresa es que las páginas de la introducción contribuyen también a crear el mundo ficcional del texto.

Los comentarios del profesor Dumbledore, junto con sus propias notas a pie de página y las notas explicativas de la editora Rowling introducen un nuevo género que convive con el de los cuentos de hadas: el de la crítica literaria, género que no pertenece originalmente a la ficción, pero que ha sido ya utilizado en otras ocasiones como parte de ésta (es imposible no recordar aquí los cuentos de Borges con sus citas de autores inventados, etc.).

Las notas de la editora podrían haber servido para deconstruir las tesis de Dumbledore, ofreciendo así más de una versión de los mismos acontecimientos, pero, en este caso, Rowling limita sus comentarios a ciertas aclaraciones sobre el universo de los magos, así como a señalar algún guiño intertextual no carente de cierto humor, como cuando comenta la cita de Dumbledore “Hope springs eternal” afirmando: “This quotation demonstrates that Albus Dumbledore was not only exceptionally well read in wizarding terms, but also that he was familiar with the writings of Muggle poet Alexander Pope”. [11]

Por último, además de en los paratextos, encontramos estrategias metaficcionales que actúan sobre el código, en este caso, los préstamos intertextuales y los juegos lingüísticos, ambos con un sentido predominantemente lúdico.

En cuanto a las alusiones a textos de otros autores, remitimos al trabajo de Davis. Aquí nos interesa más señalar la relación (que también menciona este estudioso) de *The Tales* con el resto de libros de la saga de Harry Potter.

En primer lugar hay que decir que los cuentos de Beedle son mencionados ya en el último libro de las aventuras del joven mago, *Harry Potter and the Deathly Hallows*. Al leerse el testamento de Dumbledore, se descubre que éste ha dejado una serie de objetos a Harry, Ron y Hermione, entre los que se encuentra un ejemplar de los relatos del bardo. La idea del ex-director de Hogwarts era que el volumen les ayudara en su viaje para buscar los “horcruxes” y destruir a Voldemort.

Al igual que ha ocurrido con otras sagas fantásticas, Rowling ha creado un verdadero paracosmos con sus libros sobre Potter, un mundo completo que es susceptible de ampliarse con nuevos episodios sobre otros personajes. [12] La intertextualidad, en este caso, es parte integral de este tipo de literatura, que tiende también a la transficcionalidad, no conformándose con el ámbito literario y pasando también a otros lenguajes y formatos como el cine, los videojuegos, etc. [13]

Respecto a los juegos lingüísticos, también es un fenómeno presente en *The Tales*, tal como señala Graeme Davis. La elección del nombre de Babbity Rabbitty para la protagonista de su cuarto relato por su parecido con la palabra “rabbit”, indicándonos así la forma que adopta este animago, o el uso del término “hopping pot”, que ha llegado a significar “a bad lot which someone is forced to accept”, de manera literal al hacer que el protagonista del relato herede de su padre “a pot that hops” son algunos ejemplos de ello. [14]

3. Conclusión

En este trabajo, hemos querido señalar algunos aspectos del último libro de J.K. Rowling que lo convierten en una obra metaficcional. Los complejos juegos entre autor, traductor, etc., la intertextualidad, el uso de los paratextos, todo ello contribuye a revelar el artificio que es realmente cualquier texto literario, desmontando la ilusión de realidad que caracteriza a las narraciones canónicas dirigidas tradicionalmente a los niños.

Tal como afirma Francisco G. Orejas: “[...] la literatura de metaficción responde a una estrategia autorial deliberada y exige la presencia de un lector *cómplice*, que acepte el *juego* propuesto [...]” [15] Si bien es cierto que podemos considerar cualquier tipo de literatura o de arte en general como un juego, no cabe duda de que los relatos metaficcionales establecen un pacto de lectura en el que el componente lúdico es mayor.

Por otra parte, en esta obra concreta, nos parece que Rowling favorece mucho más este aspecto de la metaficción como juego, como guiño al lector infantil (o no tan infantil) que conoce ya la saga de Harry Potter y disfruta viendo cómo los relatos de Beedle nombrados en el séptimo volumen se convierten en un libro de verdad.

Frente a obras como, por ejemplo, *Niebla* de Unamuno, en que los elementos metaficcionales tienen un trasfondo mucho más filosófico, *The Tales* nos invita fundamentalmente a jugar, aunque permanezca siempre la reflexión sobre los mecanismos ficcionales que caracteriza a este tipo de literatura.

Notas:

[1] Hutcheon, L., *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*, Waterloo, Laurier University Press, 1980, pág.1.

[2] Waugh, P., *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, London/ New York, Methuen, 1984, pág. 2.

[3] Silva-Díaz, C., *Libros que enseñan a leer: álbumes metaficcionales y conocimiento literario*. Tesis doctoral dirigida por la Dra. Teresa Colomer. Universidad Autónoma de Barcelona, 2005. Disponible

en línea en: http://www.tesisenxarxa.net/TESIS_UAB/AVAILABLE/TDX-0621106-000248/mcsdo1de1.pdf

[4] *Ídem*, pág. 173.

[5] *Ídem*, págs. 174-194.

[6] Como se encarga de aclararnos Graeme Davis, en realidad, las runas no pueden traducirse, ya que se trata de un alfabeto y no de un idioma. Ver Davis, G., *Exploring Beedle the Bard: Unauthorized, Pithy, Tale-By-Tale Perspectives*, London, Nimble Books, 2008, pág. 10.

[7] Ver el capítulo sobre la voz narrativa en Genette, G., *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, 1972, págs. 225-267.

[8] Esta ruptura entre los límites de los niveles narrativos es lo que Genette llama en el texto arriba citado metalepsis.

[9] Silva-Díaz, C., *Op. cit.*, pág. 172:

“Se considera que se produce el principio-efecto de cortocircuito cuando la variación metaficcional supone un cambio de niveles dentro del modelo de la comunicación narrativa.

Se alude al principio-efecto indeterminación cuando la variación metaficcional genera imprecisiones, ambigüedades o contradicciones en el texto, producto del exceso o la falta de información.

Se menciona el principio efecto de reverberación cuando la variación metaficcional implica el desbordamiento de alguno de los elementos de la narración hacia relaciones intertextuales.

Se utiliza el concepto principio-efecto juego cuando la variación metaficcional genera una estructura en la que es más importante el disfrute del signifiante que los significados, o cuando se trata de obras construidas sobre la base de considerar al lector un jugador.”

[10] Davies analiza en su estudio los ecos de narradores reales que podrían encontrarse para el personaje de Beedle, tales como los hermanos Grimm o Andersen. Ver Davies, G., *Op. cit.*, págs. 5-8.

[11] Rowling, J.K., *The Tales of Beedle the Bard*, London, Bloomsbury, 2008, pág. 96.

[12] Ver García Rivera, G., “Paracosmos: las regiones de la imaginación” en *Primeras Noticias. Revista de Literatura* 207 (2004), págs. 61-70.

[13] Ver Martos Núñez, E., “Introducción a las sagas fantásticas: el estado de la cuestión” en *Primeras Noticias. Revista de Literatura* 220 (2006), págs. 21-29.

[14] Ver Davis, G., *Op. cit.*, pág. 17.

[15] Orejas, F.G., *La metaficción en la novela española contemporánea*, Madrid, Arco Libros, 2003, pág. 113.

© Natalia González de la Llana Fernández 2010

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Súmesese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#). www.biblioteca.org.ar/comentario

