

# La ciencia ficción y la narrativa compleja: el caso de *Dark*

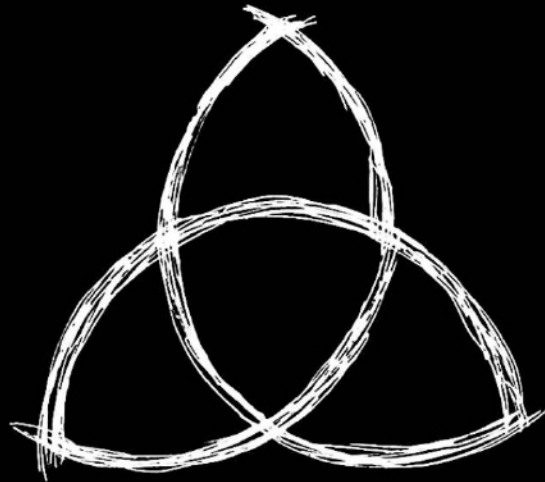


Grado en Comunicación Audiovisual  
TRABAJO FIN DE GRADO  
Modalidad A

Autor/a: **Balma Gras Morales**  
DNI: 73399023C

Tutor/a: Teresa Sorolla Romero

Julio, 2021



La ciencia ficción  
y la narrativa compleja:  
el caso de

D A R K

Grado en Comunicación Audiovisual  
TRABAJO FIN DE GRADO

Modalidad A

Autora: Balma Gras Morales

Tutora: Teresa Sorolla Romero

Julio 2021

Universitat Jaume I

## RESUMEN

Este Trabajo de Final de Grado analiza la narrativa de la serie *Dark*, desde el punto de vista del relato y la diégesis. Tomando como base los personajes narradores principales, las líneas temporales y los elementos conductores de la trama.

*Dark* adquiere referencias y toma como ejemplo algunos títulos representativos de la corriente televisiva contemporánea como es la icónica *Perdidos* (*Lost*, Lieber, Abrams y Lindelof, NBC, 2005-2010). Además de adaptarse a las nuevas tendencias marcadas por las plataformas streaming y la *complex TV*.

Existen muchas series o películas que abordan la temática de los viajes temporales o la máquina del tiempo como la conocida *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985), pero en el caso de a serie de Netflix estrenada en 2017 y dirigida por Baran bo Odar, *Dark*, funcionan como elemento para fragmentar la narrativa y crear un puzzle, tendencia marcada por los *mind-game films*.

**Palabras clave:** *Dark*, ciencia ficción, *mind-game films*, narrativa no lineal, bucle, viajes temporales, series.

## ABSTRACT

This Final Degree Project analyzes the *Dark* series narrative, considering the storytelling and diegesis point of view. Based on the main narrator characters, the timelines and the plot's driving elements.

*Dark* acquires references and takes as an example some contemporary television titles such as the iconic *Lost* (Lieber, Abrams and Lindelof, NBC, 2005-2010). In addition to adapt itself to the new trends set by streaming platforms and complex TV.

There are many series or films that deal with the topic of time travel or the time machine, such as the well-known *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985), but in Netflix's series released in 2017 and directed by Baran bo Odar, *Dark*, they work as an element to fragment the narrative and create a puzzle, a trend highlighted by mind-game films.

**Key words:** *Dark*, science fiction, mind-game films, non-lineal narrative, loop, time travel, series.

## ÍNDICE

1. Introducción	6
1.1. Hipótesis	8
1.2. Objetivos	8
1.3. Metodología	9
<i>1. Introduction</i>	10
<i>1.1. Hypothesis</i>	12
<i>1.2. Objectives</i>	12
<i>1.3. Methodology</i>	13
2. Marco teórico	14
2.1. Una mirada al futuro en el presente: la ciencia ficción	14
2.2. De las narrativas lineales a las no-lineales: los <i>mind-game films</i>	19
2.3. El <i>boom</i> de las series de ciencia ficción complejas: de <i>Lost</i> a <i>Dark</i>	23
2.4. Estudios previos sobre <i>Dark</i>	28
<i>2. Theoretical framework</i>	29
<i>2.1. A look to the future in the present: science fiction</i>	29
<i>2.2. From linear to non-linear narratives: the mind-game films</i>	34
<i>2.3. The boom in complex science fiction series: from Lost to Dark</i>	37
<i>2.4. Previous studies about Dark</i>	42
3. Análisis aplicado	44
3.1. El detonante: ¿Cuándo está Mikkel?	45
3.2. Las líneas temporales a través de Ulrich Nielsen	51
3.3. La luz y la oscuridad: los viajes en el tiempo	53
3.4. La figura de Jonas Kahnwald / Adam	57
3.5. Adam, Eva y la figura del tiempo como Dios	61
3.6. “El principio es el final y el final es el principio”	64
4. Conclusiones y resultados	68
<i>4. Conclusions and results</i>	71
5. Bibliografía	74

## I. INTRODUCCIÓN

¿En qué pensamos instantáneamente si nos dicen “Ciencia Ficción”? Posiblemente el 90% de las mentes relacionan el término con “cohetes, robots, ciudades del futuro, encuentros con extraterrestres, tecnología fantástica y científicos (locos o no)” (Telotte, 2002, p.14). Pero es un género que abarca mucho más por la hibridación que suele tener con otros géneros narrativos. A raíz de esto ha habido una evolución, sobretodo a principios del siglo XXI, que ha hecho que las series de ciencia ficción estén a la orden de nuestros días, ya sea en televisión o más aún, en las plataformas streaming actuales.

En el presente trabajo de fin de grado se pretende analizar e investigar la serie *Dark* (Baranbo Odar, 2017) desde el punto de vista de las narrativas complejas. Se ha seleccionado esta producción de Netflix para realizar este trabajo porque se trata de una creación representativa de las narrativas no lineales por el esquema espacio-temporal que presenta. Así como también hace referencia a la nostalgia de los ochenta en toda su puesta en escena.

La temática de los saltos temporales ya ha sido abarcada anteriormente por grandes producciones como *12 monos* (*12 monkeys*, Terry Gilliam, 1995), *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985), *Looper* (Rian Johnson, 2012) e incluso *Vengadores: Endgame* (*Avengers: Endgame*, Joe Russo & Anthony Russo, 2019) de Marvel; pero en este caso se ha seleccionado *Dark* porque plantea un esquema cíclico/temporal donde además la historia acontece entre tres épocas distintas, con 33 años de diferencia entre cada una: 1953, 1986 y 2019. Donde los acontecimientos tienen consecuencias entre las distintas temporalidades. Esquema tri-temporal que transcurre también en el melodrama *Las Horas* (*The Hours*, Stephen Daldry, 2002).

*Stranger Things* (Matt y Ross Duffer, 2016) es una producción también de Netflix con la que, por la estética, la música y el vestuario, se podría comparar y encontrar grandes similitudes con *Dark*, pues ambas pertenecen a la misma corriente del audiovisual contemporáneo. Si hablamos de referencias, el primer

detalle que llama la atención es el vistoso chubasquero amarillo que nos transporta al cartel de la película *It* (Andy Muschietti, 2017), obra de 1990 actualizada y estrenada en los últimos años.



Figura 1. Cartel de la serie *Dark*.



Figura 2. Cartel de la película *It*.

Además, también toma como referencia a *Perdidos* (*Lost*, Lieber, Abrams y Lindelof, NBC, 2005-2010), una de las producciones más representativas en la transición de la ciencia ficción del cine a la televisión.

*Dark* es la primera serie alemana producida para la plataforma Netflix. Se trata de una producción de suspense, drama y ciencia ficción, que cuenta con 26 episodios, divididos en 3 temporadas. Gira alrededor de la desaparición de dos niños en el pueblo de Winden. Cuatro familias del pequeño pueblo se ven envueltas en su búsqueda hasta que la situación se convierte en una experiencia sobrenatural. Pues todo parece estar conectado con unos misteriosos sucesos ocurridos en 1986. A raíz de ello, se irán destapando todos los secretos de las familias, además de la conexión que mantienen entre ellas.

El procedimiento para este análisis será el siguiente: en primer lugar, una contextualización de los conceptos clave del marco teórico y síntesis sobre la obra y sus líneas narrativas. Seguidamente, se procederá al análisis narratológico o “la construcción de las tramas narrativas, del espacio y el tiempo fílmicos, de los personajes, de los narradores o de la articulación del punto de vista” (Gómez-Tarín y Marzal, 2015, p 369) de las secuencias clave que consideramos representativas de la narrativa de la serie. Finalmente, se presentarán las conclusiones obtenidas a raíz del estudio fílmico del mismo.

### **I.1. HIPÓTESIS**

La serie *Dark* usa rasgos del género de ciencia ficción y de los *mind-game films* para su desarrollo narrativo.

### **I.2. OBJETIVOS**

Aunque el objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado es analizar el funcionamiento de las narrativas no lineales y fragmentadas a propósito de la serie *Dark*, dividiremos los objetivos de manera más concreta en los siguientes:

- Elaborar un marco teórico para recopilar todos los conceptos necesarios en el transcurso del ensayo, tales como la ciencia ficción, los *mind-game films* y la época dorada de las series de ficción en televisión.
- Analizar y distinguir dentro de la serie los elementos que la relacionan con los conceptos abordados en el marco teórico, haciendo hincapié en los viajes temporales de *Dark* y el desarrollo de los personajes en las distintas temporalidades, así como los narradores y meganarrador, entendiendo como tal al “ente conceptual que representa al autor real en el seno del discurso, en lo más alto de la jerarquía, que, encarnada en el dispositivo, posibilita la proyección coincidiendo con la figura del autor implícito” (Bort, 2011)
- Relacionar la producción analizada con otros títulos con los que guarda características similares o son una referencia directa para la misma.



### I.3. METODOLOGÍA

La metodología en la que se basará el presente trabajo de investigación es la lectura y estudio de los textos procedentes de libros o artículos científicos que abordan la historia de la ciencia ficción, los *mind-game films* y la llegada de las series complejas a la televisión. Todo ello se sustentará en el análisis narratológico de la serie *Dark* para resolver la hipótesis formulada.

“Consideraremos el film como una obra artística autónoma, susceptible de engendrar un texto (análisis textual) que ancla su significación es sobre estructuras narrativas (análisis narratológico), sobre aspectos visuales y sonoros (análisis icónico), y produce un efecto particular sobre el espectador (análisis psicoanalítico)” (Amount y Marie, 1988, p. 8).

Como plantea Gómez-Tarín (2006), este tipo de análisis aborda los elementos no objetivables del film, así como el relato, la narración y la diégesis. En este caso, nos centraremos en “cómo la narración promueve tanto la confusión, el puzzle o el laberinto, como las pistas encaminadas a resolverlo” (Sorolla, 2018, p. 20). Teniendo en cuenta las hipótesis que puede generar el espectador como consecuencia de su bagaje cultural.

Además desde el análisis del texto, nos situaremos en los distintos puntos de vista de los personajes narradores y conductores de la serie, así como la figura del meganarrador.

Para todo ello, focalizaremos la atención en los viajes en el tiempo como narrativa principal de *Dark*, en los distintos personajes en las tres etapas de su vida correspondientes a las tres temporalidades que la serie plantea como principales y en las relaciones y referencias que guarda la producción de Netflix con algunos de los títulos contemporáneos más reconocidos.

## I. INTRODUCTION

What do we immediately think of if we are told "Science Fiction"? Maybe 90% of minds relate the term to "rockets, robots, cities of the future, encounters with aliens, fantastic technology and scientists (mad or not)" (Telotte, 2002, p.14). But it is a genre which embraces much more because of the hybridization it usually has with other narrative genres. As a result of this, there has been an evolution, especially at the beginning of the 21st century, which has made science fiction series becoming popular nowadays, either on television or, even more, on current streaming platforms.

In this Final Degree Project it is aimed to analyze and investigate the *Dark* (Baran bo Odar, 2017) series from the complex narratives point of view. The Netflix production has been selected to carry out this study because it is a representative creation of non-linear narratives due to the spatio-temporal scheme it presents. As well as it also makes reference to the eighties nostalgia in all its staging.

The temporal jumps topic has been previously covered by great productions such as *12 monkeys* (12 monkeys, Terry Gilliam, 1995), *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985), *Looper* (Rian Johnson, 2012) and even *Avengers: Endgame* (Joe Russo & Anthony Russo, 2019) of Marvel; but in that case *Dark* has been selected because it proposes a cyclic/temporal scheme where the story also takes place between three different eras, with 33 years difference between each one: 1953, 1986 and 2019. Where the events have consequences between the different temporalities. This tri-temporal structure is also found in *The Hours* (Stephen Daldry, 2002) melodrama.

*Stranger Things* (Matt and Ross Duffer, 2016) is also a Netflix production with which, due to the aesthetics, music and costumes, it could be compared and find great similarities with *Dark*, since both belong to the same contemporary audiovisual current. If we talk about references, the first detail that catches our attention is the eye-catching yellow raincoat which takes us to the *It* (Andy

Muschietti, 2017) movie poster, a 1990 work updated and released in recent years.



Figure 1. *Dark's* series poster.



Figure 2. *It's* film poster.

Furthermore, it also takes its cue from *Lost* (Lieber, Abrams and Lindelof, NBC, 2005-2010), one of the most representative productions in the science fiction transition from film to television.

*Dark* is the first German series produced for the Netflix platform. It is a suspense, drama and science fiction production, which has 26 episodes, divided into 3 seasons. It revolves around two children's disappearance in the Winden village. Four small town families are involved in their search until the situation becomes a supernatural experience. Everything seems to be connected to mysterious events occurred in 1986. As a result, all the families' secrets will be uncovered, as well as the connection between them.

The process followed for this analysis will be as indicated below: firstly, the theoretical framework key concepts review and a synthesis of the work and its narrative lines. Next, we will proceed to the narratological analysis or "the

construction of narrative plots, filmic space and time, characters, narrators or the articulation of the point of view" (Gómez-Tarín and Marzal, 2015, p 369) of the key sequences we consider representatives. Finally, the conclusions obtained by the film study result.

### **I.1. HYPOTHESIS**

*Dark* uses science fiction genre and mind-game films traits for its narrative development.

### **I.2. OBJECTIVES**

Although the main objective of this Final Degree Project is to analyze non-linear and fragmented narratives in relation to *Dark* series, we will divide the objectives in a more specific way in the following ones:

To elaborate a theoretical framework to compile all necessary concepts in the essay's course, such as science fiction, mind-game films and the fictional series' golden age on television.

To analyze and identify within the series the elements that relate it to the concepts addressed in the theoretical framework, emphasizing *Dark's* time travel and the characters' development in different temporalities, as well as the narrators and meganarrators, understanding as such the "conceptual entity that represents the real author within the discourse, at the top of the hierarchy, which, embodied in the device, makes possible the projection coinciding with the figure of the implied author" (Bort, 2011).

Relate the analyzed production with other titles which it keeps similar aspects or are a direct reference to it.

### **I.3. METHODOLOGY**

The methodology on which this research work will be based is the reading and study of texts from books or scientific articles that deal with the science fiction history, mind-game films and the complex series arrival to television. All of this will be supported by the *Dark* series narratological analysis in order to solve the formulated hypothesis.

"We will consider the film as an autonomous artistic work, susceptible of generating a text (textual analysis) that anchors its meaning on narrative structures (narratological analysis), on visual and sound aspects (iconic analysis), and produces a particular effect on the spectator (psychoanalytical analysis)" (Amount and Marie, 1988, p. 8).

As stated by Gómez-Tarín (2006), this type of analysis addresses the non-objectifiable elements of the film, as well as the story, narration and diegesis. In this case, we will focus on "how the narrative promotes both the confusion, the puzzle or labyrinth, and the clues aimed at solving it" (Sorolla, 2018, p. 20). Taking into account the hypotheses that the viewer can generate as a consequence of his or her cultural background.

In addition, from the text analysis, we will place ourselves in the different points of view regarding the narrators and drivers in the series, as well as the meganarrator figure.

For all, we will focus on time travel as the main *Dark* narrative, on the different characters in the three stages of their lives corresponding to the three temporalities that the series poses as the main ones, and on the relationships and references that the Netflix production keeps with some of the most recognized contemporary titles.

## 2. MARCO TEÓRICO

En el siguiente apartado se van a abordar los temas clave para la realización del posterior análisis de la serie propuesta. Se utilizarán los términos explicados a continuación como punto de partida del estudio y revisión de las secuencias más significativas para demostrar la presencia de la narrativa compleja durante el discurso de *Dark* (Baranbo Odar, 2017).

Para ello, es necesaria una revisión bibliográfica sobre los conceptos que preceden la serie. Dividimos el marco teórico en tres epígrafes, en los cuales se profundizará en el origen, significado y importancia de las corrientes o géneros abordados.

### 2.1. UNA MIRADA AL FUTURO EN EL PRESENTE:

#### LA CIENCIA FICCIÓN

El género de terror, fantasía y ciencia ficción presentan realidades diferentes, “pero comparten a menudo públicos, festivales y estanterías” (Alba, Monzón y Pérez Ochando, 2019, p. 12). Tanto que pueden llegar a confundirse, por ello adoptamos una concepción genérica fluida para no considerar los géneros como autónomos o como una organización única y evidente, “sino como un canal que comunica industria y espectador, como una red a través de la que una serie de propuestas textuales cristalizan como industrias y arquetipos reconocibles para el espectador” (Altman, 2000, p. 282).

Los géneros son en definitiva, un conjunto de rasgos cambiantes que dependen de las corrientes, modas y públicos a los que se dirigen. El género cinematográfico es un “conjunto de convenciones, códigos y rasgos formales, estéticos y argumentales reconocibles por el público y que permiten establecer una taxonomía de la producción cinematográfica” (Gómez-Tarín y Marzal, 2015, p. 169). Pues es la especialización del contenido narrativo lo que hace que las obras que pertenecen a un género concreto tengan componentes similares y,

además son esos mismos elementos los que las diferencian “del resto de películas de otros universos diegéticos” (Gómez-Tarín y Marzal, 2015, p. 196).

La ciencia ficción es un género que sitúa los hechos en un espacio-tiempo imaginario, diferente a lo que entendemos por cotidiano y que especula racionalmente sobre las posibilidades de la ciencia y avances técnicos y su impacto en la sociedad. Es el punto científico la clave que lo diferencia del género fantástico, con el que convive estrechamente en la mayoría de los casos. En el cine fantástico también se engloban “ficciones cuyas tramas escapan a la lógica cotidiana y pueden desarrollarse en contextos imaginarios e irreales” (Gómez-Tarín y Marzal, 2015, p. 65). En ambos casos se construye un mundo verosímil, con sus propias leyes, que el espectador está dispuesto a asumir como “lo real”. Todorov (1980, p. 19-31) aseveraba que “lo fantástico no dura más que el tiempo de una vacilación . Vacilación común al lector y al personaje, que deben decidir si lo que perciben proviene o no de la “realidad”, tal como existe para la opinión corriente”.

Resulta complicado ubicar en un punto concreto el origen de la ciencia ficción, ya que es casi imposible situar el punto de partida en una obra en concreto. Sí existen varias teorías sobre el nacimiento del género, aunque historiadores y expertos de la ciencia ficción como el británico Brian W. Aldiss consideran *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) como la primera novela de ciencia ficción.

La teoría de Darko Suvin “remonta los orígenes de la Ciencia Ficción sobre todo a las narraciones utópicas, renacentistas y anteriores, basándose en la existencia en ellas de un *novum*, es decir, de un elemento absolutamente novedoso que contribuye a conformar un mundo extrañado cognoscitivamente”. (Novell, 2008, p. 21)

Este planteamiento de la ciencia ficción la distingue de las narrativas realistas, “a partir de su idea del extrañamiento cognoscitivo, Suvin incluye en su descripción de la CF textos utópicos anteriores a la Revolución Industrial,

hecho que implica la inclusión de obras que no tienen una base ni ninguna relación con el pensamiento científico” (Novell, 2008, p 22). Aunque podría implicar que el género es inseparable de la creación de utopías o distopías.

“En 1895, ve la luz un invento que cuestionará el tiempo absoluto. Se trata de un dispositivo de ficción: la máquina del tiempo, perteneciente a la novela homónima de H. G. Wells (Wells, 1984). Introduciendo la noción de la reversibilidad temporal, Wells coloca una bomba de relojería en el Tiempo Absoluto y sus cronologías que fluyen de atrás hacia adelante ajustándose a una rigurosa causalidad” (Francescutti, 1998, p. 42).

La invención de Lumière junto a la novela de Wells convergerá en un nuevo arte: la ciencia ficción cinematográfica.

“El tránsito al siglo XX también es el del pasaje a una estructura temporal mucho mas compleja, definida por tres elementos: uno, la extensión del presente, facilitada por las nuevas tecnologías e institucionalizada con el Horario Universal de Greenwich; dos, la transformación del pasado en una entidad positiva, objeto de una disciplina científica, la Historia (Kern, 1983); y tres, la apertura a un futuro concebido como radicalmente distinto al pasado, urgiendo a la adquisición de medios para prevenirlo y controlarlo” (Francescutti, 1998, p. 42).

La primera película considerada como Ciencia Ficción es *Le voyage dans la lune* (1902) de Georges Méliès en la que “las escenas mostraban una compleja construcción interna, además de un cierto ritmo en la sucesión de los planos y una coherencia de los movimientos y la orientación que revelaban una elaborada concepción de la continuidad narrativa” (Benet, 2004, p. 46) y está inspirada en los libros *De la tierra a la luna* (1865) de Julio Verne y *Los primeros hombres en la luna* (1901) de H. G. Wells, autores referentes del género literario. A la ciencia ficción también se la ha nombrado “literatura de anticipación” porque autores como Julio Verne han anticipado logros científicos



y tecnológicos como los cohetes espaciales y los submarinos. En el caso de Verne nos topamos con el enlace de la ficción con la narrativa de aventuras. Hoy en día, la idea de un viaje a la luna no resulta algo fantasioso, pero en esa época era un fenómeno. Las películas eran una herramienta para reflejar los sueños, la magia e imaginar nuevos horizontes, además de referenciar la utopía de la ciencia ficción: pensar en otros mundos posibles.

Pues ante la ficción se da el fenómeno de la suspensión de la incredulidad, es decir, el espectador no se cuestiona la plausibilidad del universo ficticio, se acepta y se convierte en el escenario real en la mente.

Existe un planteamiento común por el que resulta lógico abordar conjuntamente los géneros de terror, ciencia ficción y fantasía, porque tal como Mark Bould afirma (2009, p. 4), “todos los géneros fantásticos requieren y permiten la creación de un mundo imaginario: ninguno de ellos tiene lugar en un mundo que pretenda ser una mimesis directa”. En definitiva las tres modalidades discursivas buscan el acercamiento a lo real.

Según Novell (2008): La ciencia ficción nace de una paradoja de continuidad-discontinuidad. Sustituye elementos sobrenaturales por elementos científicos, aparentemente continuando una tradición narrativa no realista.

Aunque es durante los años cincuenta cuando “se ve amenazada la producción de textos de ciencia ficción, debido a la campaña en su contra llevada a cabo por el médico alemán Fredric Wertham, radicado en Estados Unidos. Este personaje consideraba que dichos textos eran una mala influencia para los niños y jóvenes, incluso, que contribuían al aumento de la delincuencia” (Alvarado, 2015, p. 8). En el caso del cine, se sitúa la década de los años 50 como una de las más representativas del cine clásico de ciencia ficción, donde surgen películas como *El hombre del traje blanco* (*The Man in the White Suit*, Alexander Mackendrick, 1951), *Ultimátum a la tierra* (*The Day Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951), *La guerra de los mundos* (*The War of the Worlds*, Byron

Haskin, 1953), *La invasión de los ultracuerpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956) y *La hora final* (*On the beach*, Stanley Kramer, 1959).

El cine que nace en 1950, bebe de dos temas esenciales como son la llegada de los alienígenas a la Tierra y las consecuencias que conlleva el uso de la energía nuclear, “manifestadas en la irrupción de monstruos que el átomo ha sacado de sus guaridas, en las alteraciones del crecimiento inducidas por las radiaciones o en la descripción sin más de los escenarios del holocausto nuclear” (Francescutti, 1998, p. 43).

Si bien en esa década no se aludía aún directamente a los saltos temporales o alteraciones cronológicas, podemos tomar a los alienígenas como “la avanzadilla del futuro, el hombre en su próximo estadio de desarrollo” (Sontag, 1984).

El otro tema por excelencia de la ciencia ficción es la energía atómica, “el átomo detenta el mayor poder transgresor: el de imponerse sobre el tiempo, trayendo monstruos de la Prehistoria, infundiendo vida a los muertos o suministrando el impulso para la travesía por el tiempo” (Puisseux, 1988), como podemos ver en las películas *Regreso al Futuro* (Robert Zemeckis, 1985) y *Terminator* (James Cameron, 1984).

En el punto de inflexión por la combinación de ambas temáticas, la ciencia ficción transgrede y “el género asume un perfil propio; toma distancias definitivamente del cine fantástico y del horror, consolidando su identidad y su horizonte temático ya no por lo pulsional, lo incierto o lo irreal, sino por una apertura específica a lo temporal”. (Francescutti, 1998, p. 45) Se deshace de la linealidad unidireccional: pasado, presente y futuro; y se convierte en piezas que se conectan a través de los bucles espacio-temporales.

En una sociedad tan avanzada tecnológicamente hablando, donde esos progresos ya están a la orden de la vida cotidiana, nos encontramos con un panorama donde los sueños de ciencia ficción son más ambiciosos y se piense

en grandes adelantos fruto de los inventos actuales “hasta alcanzar lo casi inimaginable o lo impensable” (Alvarado, 2015, p. 12). Lo cierto es que, “a la par de estos grandes adelantos y avances, nos encadenamos, sin quererlo, y nos hacemos esclavos de nuestra propia tecnología” (Alvarado, 2015, p. 12). Una serie de ciencia ficción y que además retrata cómo los mencionados avances afectan en su uso abusivo hasta llegar al límite del sadismo es *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011), una sátira de la modernidad y la relación con las nuevas tecnologías. Como su propio nombre indica: ese espejo de obsesión y oscuridad con el que nos topamos día tras día.

El caso concreto de *Dark*, utiliza los viajes temporales a través de diferentes máquinas del tiempo enlazándolas con la energía nuclear como combustible para la reacción del cambio espacio-temporal como principal recurso en la trama. Haciendo hincapié en la energía nuclear, es algo a lo que se ha hecho especial referencia en la serie de HBO *Chernobyl* (Craig Mazin, 2019) estrenada recientemente.

## **2.2. DE LAS NARRATIVAS LINEALES A LAS NO-LINEALES:**

### **LOS MIND-GAME FILMS**

La narrativa cinematográfica es un proceso dinámico en el que se distingue “la historia que es representada y la representación de la forma real que el perceptor encuentra [...] los perceptores crean un esquema de la narrativa a través de supuestos e interferencias, tanto aplicando esquemas como construyendo y probando hipótesis” (Zepeda, 2004, cap. 3). Consideramos importante para nuestro análisis distinguir entre las llamadas narrativas clásicas que responden al MRI y las complejas. Sin ir ligado a la complejidad de la historia, pues se puede dar el caso de contar un argumento complejo de manera simple y viceversa, una historia simple con narrativas fragmentadas y saltos temporales.

El Cine Postclásico sería el antecesor y pionero de los *mind-game films*, ya que los filmes presentan características formales como de contenido que responden

a los cánones de la Postmodernidad y que rompen con lo que Noël Burch teorizó como Modo de Representación Institucional (1968) en su libro *Praxis du cinéma*. El MRI son una serie de normas estandarizadas que codifican el lenguaje cinematográfico. Según Gómez-Tarín (2004), el MRI se construye por la dificultad de integrar el espacio y el tiempo en el proceso de linealidad y diegetización que buscaba el cine. En definitiva, es un lenguaje propio del cine que construye un universo autosuficiente y verosímil que tiene una lógica causal y progresiva. El montaje es “entendido como sutura y garantía de la continuidad entre planos. Además, toda huella enunciativa queda en lo posible borrada” (Bort, 2011).

Eleftheria Thanouli (2009) teoriza, yendo más allá los principios básicos del cine clásico que se sustentan en el MRI, la existencia de un nuevo modo de narración que abarca un abanico de opciones estilísticas muy específicas y que son empleadas en el cine desde la década de 1970. Lo define como “un nuevo modelo de hacer cine a través de una poética histórica del cine postclásico”.

La narrativa postclásica presenta “un alto grado de autoconsciencia” (Loriguillo, 2019, p. 882) En la narración clásica, la omnisciencia suele permanecer “restringida salvo por las marcas narrativas durante las secuencias de apertura y cierre” (Loriguillo, 2019, p. 882) mientras que en el postclasicismo, mediante la transmisión de información de maneras que trascienden la subjetividad de los personajes, se revela constantemente la condición de relato.

Según Loriguillo (2019), aunque la omnisciencia está presente en un alto grado, la comunicabilidad en el cine postclásico se mantiene en gran nivel con el fin de ofrecer una progresión narrativa desde el inicio hasta el final, que no deje lagunas ni cabos sueltos en el argumento. Como en el caso de *Dark*, que aunque se presente como un enigma con todas las piezas sueltas, tiene un final cerrado donde el espectador consigue concluir la historia.

La narrativa lineal se caracteriza por dejarse llevar por un hilo conductor del relato que se va desarrollando secuencialmente, “estructura clásica propuesta por Aristóteles, dividimos el relato en tres grandes partes, denominadas como planteamiento, nudo y desenlace” (Pujol, 2011, p. 318) y sin producirse grandes giros de acontecimientos. El montaje “se dedica a narrar una serie de acontecimientos según relaciones de causa-efecto y respetando el orden cronológico en que acontecen” (Gómez-Tarín y Marzal, 2015, p. 367), es el encargado de esa relación causal y progresiva teorizada como MRI. Asimismo, el montaje en sí trabaja por borrar su huella y “tornarlo imperceptible” (Sánchez-Biosca, 1996, p. 18) y “conseguir la invisibilidad del corte, es decir, cortar haciendo que el corte no sea percibido” (Sánchez-Biosca, 1996, p. 29)

La narrativa convencional se sustenta en dos pilares fundamentales, por un lado, la premisa de la linealidad, donde las escenas se suceden una después de otra en la línea temporal. Por otro lado, el principio de causalidad, en el que dichos actos tienen consecuencias del anterior. “La famosa «linealidad del cine clásico de Hollywood» consiste, por tanto, en una articulación que se asemeja a una partida de dominó en la que cada causa que queda suspendida encuentra su contrapunto en el efecto de la escena siguiente” (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997, p. 72).

Esta base queda anulada, o al menos, es aparentemente inapreciable en las narrativas no lineales donde se pierde ese orden secuencial, aunque si tenemos en cuenta que las piezas del puzzle que nos ofrecen desordenadas llegan a tener sentido en la mente de los espectadores, se puede llegar a afirmar que realmente no se pierden los principios de causalidad y linealidad.

Situamos el punto de partida de los *puzzle films* en el Cine Postclásico, ya que los filmes presentan características formales como de contenido que responden a los cánones de la Postmodernidad y que desafían lo que Noël Burch teorizó como Modo de Representación Institucional.

Podríamos definir las narrativas no-lineales como “el misterio en un relato que en sí mismo supone todo un enigma para el espectador” (Palau, 2013, p. 67). Thomas Elsaesser (2009, 2013) define los mind-game films como aquellos que, por mor de su complejidad narrativa, violan el pacto garante de la tríada linealidad-causalidad-raccord que vertebraba el Modo de Representación Institucional (Burch).

La linealidad narrativa se rompe y en este caso, los hechos diegéticos ya no son presentados cronológicamente. Se encuentran desordenados o, incluso, repetidos desde diferentes puntos de vista. Es ahí donde el espectador debe ordenar las secuencias en su mente, para que la pieza cinematográfica tenga un sentido y encajen todas las piezas a modo de puzzle, ejerciendo “un trabajo de interpretación espectral, sin el cual el texto fílmico no se sostiene” (Palao, 2007, p. 180).

En las últimas décadas y con un mundo en constante cambio, Palao (2013) atribuye la complejidad del cine postclásico a la premisa de que los principales avances producidos en el discurso cinematográfico global en los últimos 15 años tienen en su origen el contacto del cine con los medios digitales interactivos.

En este panorama, el espectador es encargado de ordenar, construir y dar sentido al relato, en definitiva, se le otorga un rol activo que incentiva a la lectura del texto cinematográfico y a la interactividad. “El auténtico trayecto narrativo de los films dislocados (*puzzle films*) es la transferencia de saber desde el mega narrador hasta el espectador, aunque este proceso pueda tener muy diversos grados de apoyo en la diégesis”. (Palao, 2013, p. 20)

Como sucede en la serie *Dark*, “los cambios en el espacio y el tiempo del sentido común que nos proponen en los viajes temporales y demás teorizaciones de la física cuántica” (García, Vicens, Català, Zavala y Gómez,

2013) son herramientas clave para fragmentar y reconstruir el discurso de manera desordenada.

Por lo que la experiencia que proponen este tipo de narrativas complejas, además de explotar las nuevas tecnologías y sus avances para generar impacto visual en el film, “fomentan la duda permanente en el espectador desarticulando los cánones narrativos desde el seno de la industria de Hollywood” (García y Sorolla, 2013, p. 107).

### **2.3. EL BOOM DE LAS SERIES DE CIENCIA FICCIÓN COMPLEJAS: DE LOST A DARK**

Una de las producciones audiovisuales de ficción que marcó un antes y un después es la película *Star Wars* (1977). La llegada de *Star Wars* significó desde finales de los años setenta que el mundo de la cultura cinematográfica empezaría a tomar referencias y guiños a esta creación.

“Sin esta película, cintas como la primera incursión cinematográfica de *Star Trek* (1979), *Alien* (1979), *E.T.* (1982), *Blade Runner* (1982), *Parque Jurásico* (1993), *Independence Day* (1996), *Matrix* (1999), la primera trilogía de *Piratas del Caribe* (2003-2007), el *remake* de *Star Trek* (2009) o la televisivas *Battlestar Galactica* (1978) y *SeaQuest* (1993-1996) no serían tal y como las conocemos hoy, o simplemente no existirían” (Álvarez, 2018, p. 145).

Desde el inicio del siglo XXI situamos la época dorada de las series de ciencia ficción en la televisión. Este fenómeno ha generado muchas investigaciones en España. “El estudio de la Ciencia Ficción televisiva se presenta interesante al ser uno de los géneros más laureados por la crítica y público en las últimas temporadas” (Hernández y Grandío, 2011, p. 3).

Con la hibridación del género, fusionándose con otros como la *soap opera*, el fantástico o el terror, la ciencia ficción ha dejado de ser algo exclusivo para los seguidores del género. Se ha acercado a la demanda de “un público más

amplio en edad y sexo, y por tanto, se ha conseguido ampliar su nicho comercial y aumentar de esta manera las ganancias de la franquicia” (Hernández y Grandío, 2011, p. 3). De entre los títulos más reconocidos que cumplen con esta premisa, encontramos grandes éxitos de la televisión norteamericana como *Buffy Cazavampiros* (The CW, 1997-2003), *Smallville* (The CW Network, 2001-), *Lost* (NBC, 2005-2010), *Heroes* (NBC, 2006-), o *True Blood* (HBO, 2008-).

La Ciencia Ficción moderna nace como consecuencia de la modernidad, del desarrollo tanto social como económico. Con el tiempo se ha comprobado que “este género ha desarrollado una fuerte vinculación con la cultura popular en todas sus manifestaciones, tales como el cine, cómic, videojuegos o series de televisión” (Hernández y Grandío, 2011, p. 4). Lo cual conlleva que se “desarrollen conceptos de un discurso audiovisual cercano al viaje, los personajes, la épica y lo fantástico” (Álvarez, 2018, p. 145).

Novell (2008) sostiene que la Ciencia Ficción no posee rasgos estructurales propios y suele acogerse a estructuras prestadas de otros géneros. Es definible como tal, puesto que como género comparte una serie de principios comunes a cualquier obra de este tipo. “Ideas como varios protagonistas, la importancia de un vehículo dentro de la trama, la lucha entre el bien el mal, la mística, la incursión en la ciencia ficción y el constante desarrollo de los efectos especiales, son elementos comunes en el cine de éxito comercial estadounidense” (Álvarez, 2018, p. 145). Además, como apunta García (2012), la ciencia ficción nacida a partir de los años noventa ha sido también estudiada y abordada como una reacción al auge de las neurociencias.

El discurso narrativo de *Lost* se toma como punto de partida de la nueva era de la ciencia ficción televisiva, a raíz de las complejidades y nuevos escenarios y paradigmas que contempla. Según Jenkins (2008, p. 138), “los fans siempre han sido adaptadores tempranos de nuevas tecnologías mediáticas; su fascinación por los universos de ficción inspira con frecuencia nuevas formas



de producción cultural”. Debido al éxito y a su novedosa entonces propuesta narrativa, muchas series y proyecciones audiovisuales han seguido los pasos marcados por *Lost*.

Un autor que estudia la historia del medio televisivo en el nuevo milenio es Jason Mittell, quien teoriza el término “*complex TV*” como un “*model of television storytelling distinct for its use of narrative complexity as an alternative to the conventional episodic and serial forms that have typified most American television since its inception*” (2006, p. 29).

Por otro lado, las observaciones de Mittell sobre series con complejidad narrativa como *Perdidos* o *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008) carecen de un análisis narratológico, que como el mismo expone, es la característica más distintiva respecto al resto del entretenimiento televisivo. “El estudio de Mittell trata tanto la diégesis como los condicionantes productivos, pero éstos, como la difusión transmediática o los paratextos fans, no son apuntalados por un comentario crítico sobre la narración, recurso propio de la “*complex TV*” en su definición” (Loriguillo, 2019, p.876). Por lo cual, la investigadora Christine Piepiorka (2013), se aleja de las descripciones del argumento y fenómeno fan para trasladar el interés en el cambio de la estructura dramática de la ficción en televisión, por ello, “amplía el concepto de complejidad de Mittell para realizar una tipología estructural de la ficción televisiva desde la narratología” (Loriguillo, 2019, p.876).

Piepiorka (2013) distingue entre *series*, que no siguen un orden de visionado cronológico, los episodios de las cuales son autoconclusivos como es el caso de *Black Mirror* y los *seriales*, que son los más habituales por el desarrollo abierto de líneas argumentales mediante arcos dramáticos sucesivos. Por último, separa los *seriales complejos*, cuyo sello de identidad es la multitrama, es decir, la agrupación de gran cantidad de líneas argumentales en un mismo capítulo. Como pasa en el caso de *Perdidos*, que como argumenta Piepiorka (2013, p. 188):

*“In episodes one to six of season one, Lost develops thirty-three story arcs, while episode four alone consists in nine of them. Only two of those are introduced and closed in that episode”*

Hoy en día, y sobretodo con el auge de las plataformas streaming, encontramos un amplio catálogo de series que presentan estas características propias de los seriales complejos. “La construcción multitrama es a las series de televisión contemporáneas lo que el modelo de narración postclásico es al cine comercial de hoy: el nuevo estándar narrativo de las producciones comerciales actuales” (Loriguillo, 2019, p. 877) . Nos situamos en un momento donde el espectador debe estar atento al detalle para deshacer el entramado de líneas argumentales, como exponíamos anteriormente en los *mind-game films*. Podríamos afirmar que nos encontramos ante el éxito de los puzzle films hechos serie y además, con el sello de las plataformas digitales. Como expone el crítico cultural Steven Johnson (2005, p. 63-64):

*“Narratives that require that their viewers fill in crucial elements take that complexity to a more demanding level. To follow the narrative, you aren’t just asked to remember. You’re asked to analyze. This is the difference between intelligent shows, and shows that force you to be intelligent”.*

La plataforma pionera en incluir en su catálogo las series que rompían con el estereotipo de serie de televisión fue HBO, que nació en Estados Unidos en 1972. En cambio no aterrizó en España hasta finales de 2016. Surgió por la necesidad de incluir temas, tramas, narrativas que la televisión convencional no podía abarcar, ya sea por contenido sexual, violencia o asesinatos explícitos. “Y es que los ejecutivos de HBO se han caracterizado por reclutar para sus programas a autores televisivos con una identidad clara y gran prestigio dentro de la industria para darles un elevado nivel de libertad” (Cascajosa, 2006, p. 26-27).

Como afirma Concepción Carmen Cascajosa (2006) en su artículo “*No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO*”, los dramas de HBO recopilan once de las doce características que Robert Thompson (1996, p.13-15) ha definido para la televisión de calidad surgida en la década de los ochenta: No es televisión convencional. También tienen pedigrí, atraen a una audiencia de clase media-alta, tienden a los repartos extensos, tienen memoria, apuestan por la hibridación de géneros, se centran en la figura del escritor, son auto-reflexivos, cuentan con temas controvertidos, aspiran al realismo y suelen ganar premios y otro tipo de reconocimientos críticos.

Algunos de los títulos más reconocidos de la plataforma son *Chernobyl* (Craig Mazin, 2019), *Euphoria* (Sam Levinson, 2019), *El Cuento de la Criada* (*The Handmaid's Tale*, Bruce Miller, 2017), *Big Little Lies* (David E. Kelley, 2017) o *Juego de Tronos* (*Game of Thrones*, David Benioff and D. B. Weiss, 2011)

Por otro lado, Netflix, fue creada en 1997 de la mano de Reed Hastings y Marc Randolph. Nació, en primera instancia, como un sistema de alquiler de películas online. En 2015, empezó a expandirse de manera internacional como plataforma VOD, con la visualización de los contenidos vía streaming. En el catálogo actual podemos encontrar títulos relacionados con el género de ciencia ficción como son *Black Mirror*, *Stranger Things*, *Sense8* (Lana & Lilly Wachowski y J. Michael Straczynski, 2015), *The Umbrella Academy* (Steve Blackman, 2019) o nuestro objeto de estudio, *Dark*, entre muchas otras.

Y es que como bien indica Bort (2012, p.12), la calidad de los productos audiovisuales que se ofertan “supera en muchas ocasiones con creces el ocio de consumo ficcional que se dispensa desde otras ofertas audiovisuales coetáneas”. Con lo cual, el serial, tanto televisivo como el proveniente de las plataformas de televisión a la carta, “pertenece hoy a los guionistas, y por eso la calidad de las tramas y textos ha logrado arrebatarse al cine la hegemonía creativa de la ficción audiovisual” (Vallín, 2007, p.52).

## 2.4. ESTUDIOS PREVIOS SOBRE DARK

La serie *Dark* ha sido estrenada en los últimos años, factor por el cual aún no existe mucha bibliografía concreta sobre ella. Esta es una de las principales motivaciones a la hora de escogerla como objeto de estudio en este Trabajo de Final de Grado.

Si bien es cierto que no se han encontrado investigaciones específicas sobre *Dark*, sí que hemos localizado varios artículos en revistas científicas que abordan, estudian y comentan varios aspectos característicos de la producción de Netflix.

Uno de los textos que ha sido clave para la formulación de nuestra hipótesis es el publicado por la revista de tecnología y sociedad PAAKAT, "*The Eternal return: analysis of the temporal conception in the Dark series of Netflix*" escrito por Lenin Vladimir Paredes (2019). En este artículo se desarrolla la conceptualización del tiempo como algo cíclico, "fundamentada en la idea del eterno retorno, recogida por Friedrich Nietzsche en sus obras *La gaya ciencia* (1882) y *Así habló Zaratustra* (1883)" de manera que se eliminan las "concepciones clásicas de pasado, presente y futuro, debido a que los personajes pueden moverse entre estos tiempos e influir sobre los hechos que suceden antes o después" (p. 1).

Otro artículo muy estrechamente relacionado con nuestro estudio sobre las narrativas fragmentadas o *mind-game films* es "*Recapitulações na série original Netflix Dark: Alterações na estrutura narrativa tradicional televisual*" en el que Vargas y Corrêa (2019, p. 253) puntualiza que "*Dark* es un ejemplo de cómo la inserción de recapitulaciones se ha convertido en un sofisticado recurso narrativo".

Por último, cabe señalar que la temática de la serie ha sido también estudiada por la alta carga tecnológica que posee, así como el elemento de la energía

nuclear y las diversas teorías científicas que son mencionadas a lo largo de la trama de *Dark*.

## **2. THEORETICAL FRAMEWORK**

The following section will address the key issues for the subsequent analysis of the proposed series. The terms explained below will be used as a starting point for the study and review of the most significant sequences to demonstrate the presence of complex narrative during *Dark's* discourse (Baranbo Odar, 2017).

To this end, a bibliographical review of the concepts that precede the series is necessary. The theoretical framework is divided into three sections, in which the origin, meaning and importance of the currents or genres addressed will be explored in depth.

### **2.1. A LOOK TO THE FUTURE IN THE PRESENT:**

#### **SCIENCE FICTION**

Horror, fantasy and science fiction genres present different realities, "but they often share audiences, festivals and bookshelves" (Alba, Monzón and Pérez Ochando, 2019, p. 12). So much so that they can become confused, which is why we adopt a fluid generic conception in order not to consider genres as autonomous or as a unique and obvious organization, "but as a channel that communicates industry and spectator, as a network through which a series of textual proposals crystallize as industries and archetypes recognizable to the spectator" (Altman, 2000, p. 282).

Genres are, in short, a set of changing features that depend on the trends, fashions and audiences they are aimed at. A film genre is a "set of conventions, codes and formal, aesthetic and plot features that are recognizable to the public and that allow us to establish a taxonomy of film production" (Gómez-Tarín and Marzal, 2015, p. 169). For it is the specialization of the narrative content that makes the works belonging to a specific genre have similar components,

furthermore, it is these same elements that differentiate them "from the rest of the films in other diegetic universes" (Gómez-Tarín and Marzal, 2015, p. 196).

Science fiction is a genre that situates events in an imaginary space-time, different from what we understand as everyday life, and that speculates rationally on the possibilities of science and technological advances and their impact on society. It is the scientific point that is the key that differentiates it from the fantastic genre, with which it coexists closely in most cases. The fantastic cinema also encompasses "fictions whose plots escape everyday logic and can take place in imaginary and unreal contexts" (Gómez-Tarín and Marzal, 2015, p. 65). In both cases, a plausible world is constructed, with its own laws, which the spectator is willing to assume as "the real". Todorov (1980, p. 19-31) asserted that "the fantastic does not last longer than the time of hesitation. A hesitation common to the reader and the character, who must decide whether or not what they perceive comes from "reality" as it exists for the common opinion".

It is difficult to place the origin of science fiction at a specific point, as it is almost impossible to locate the starting point in a specific work. There are several theories about the birth of the genre, although historians and science fiction experts such as the British Brian W. Aldiss consider *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) to be the first science fiction novel.

Darko Suvin's theory "traces the origins of Science Fiction mainly to utopian, Renaissance and earlier narratives, based on the existence in them of a *novum*, that is, of an absolutely novel element that contributes to shaping a cognitively alien world". (Novell, 2008, p. 21)

This approach to science fiction distinguishes it from realistic narratives, "From his idea of cognitive estrangement, Suvin includes in his description of SF utopian texts before the Industrial Revolution, a fact that implies the inclusion of works that have no basis in or relationship to scientific thought" (Novell, 2008, p

22). Although it could imply that the genre is inseparable from the creation of utopias or dystopias.

"In 1895, an invention that would question absolute time saw the light of day. It was a fictional device: the time machine, from the novel of the same name by H. G. Wells (Wells, 1984). By introducing the notion of temporal reversibility, Wells places a time bomb in Absolute Time and its chronologies flow backward and forwards according to a rigorous causality" (Francescutti, 1998, p. 42).

Lumière's invention together with Wells' novel will converge in a new art: cinematographic science fiction.

"The transition to the 20th century is also the passage to a much more complex temporal structure, defined by three elements: one, the extension of the present, facilitated by new technologies and institutionalized with Greenwich Mean Time; two, the transformation of the past into a positive entity, the object of a scientific discipline, History (Kern, 1983); and three, the opening to a future conceived as radically different from the past, urging the acquisition of means to prevent and control it" (Francescutti, 1998, p. 42).

The first film considered Science Fiction is *Le voyage dans la lune* (1902) by Georges Méliès in which "the scenes showed a complex internal construction, as well as a certain rhythm in the succession of shots and a coherence of movements and orientation that revealed an elaborate conception of narrative continuity" (Benet, 2004, p. 46) and is inspired by the books *From the Earth to the Moon* (1865) by Jules Verne and *The First Men in the Moon* (1901) by H. G. Wells, authors of reference in the literary genre. Science fiction has also been called "literature of anticipation" because authors such as Jules Verne anticipated scientific and technological achievements such as space rockets and submarines. In Verne's case, we find the link between fiction and adventure narrative. Today, the idea of a trip to the moon is not fanciful, but at the time it

was a phenomenon. Films were a tool for reflecting dreams, magic and imagining new horizons, as well as referencing the utopia of science fiction: to think of other possible worlds.

For in the face of fiction, the phenomenon of suspension of disbelief occurs, i.e. the spectator does not question the plausibility of the fictional universe, it is accepted and becomes the real scenario in the mind.

There is a common approach why it makes sense to approach horror, science fiction and fantasy genres together, because as Mark Bould states (2009, p. 4), "all fantasy genres require and allow for the creation of an imaginary world: none of them takes place in a world that claims to be a direct mimesis". In short, all three discursive modalities seek to approach the real.

According to Novell (2008): Science fiction is born of a continuity-discontinuity paradox. It substitutes supernatural elements for scientific elements, apparently continuing a non-realistic narrative tradition.

However, it was during the 1950s when "the production of science fiction texts was threatened, due to the campaign against them carried out by the German doctor Fredric Wertham, based in the United States. He considered such texts to be a bad influence on children and young people, even contributing to the increase of delinquency" (Alvarado, 2015, p. 8). In the case of cinema, the 1950s is one of the most representative decades of classic science fiction cinema, with films such as *The Man in the White Suit* (Alexander Mackendrick, 1951), *The Day Earth Stood Still* (Robert Wise, 1951), *The War of the Worlds*, (Byron Haskin, 1953), *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956) and *On the Beach* (Stanley Kramer, 1959).

The cinema, which was born in 1950, draws on two essential themes: the arrival of aliens on Earth and the consequences of the use of nuclear energy, "manifested in the irruption of monsters that the atom has brought out of their



lairs, in the alterations of growth induced by radiation or in the simple description of the scenes of the nuclear holocaust" (Francescutti, 1998, p. 43).

Although time jumps or chronological alterations were not yet directly alluded to in that decade, we can take the aliens as "the advance guard of the future, the man in his next stage of development" (Sontag, 1984).

The other theme par excellence of science fiction is atomic energy, "the atom holds the greatest transgressive power: that of imposing itself over time, bringing monsters from prehistory, breathing life into the dead or providing the impetus for time travel" (Puisseux, 1988), as we can see in the films *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985) and *Terminator* (James Cameron, 1984).

At the turning point due to the combination of both themes, science fiction transgresses and "the genre assumes a profile of its own; it distances itself definitively from fantastic and horror cinema, consolidating its identity and its thematic horizon no longer because of the impulsive, the uncertain or the unreal, but because of a specific openness to the temporal" (Francescutti, 1998, p. 45). (Francescutti, 1998, p. 45) It gets rid of the unidirectional linearity: past, present and future; and becomes pieces that connect through Spatio-temporal loops.

In such a technologically advanced society, where such progress is already the order of the day, we find ourselves with a scenario where science fiction dreams are more ambitious and we think of great advances resulting from current inventions "to the point of reaching the almost unimaginable or the unthinkable" (Alvarado, 2015, p. 12). The truth is that "along with these great advances and breakthroughs, we unwittingly chain ourselves and become slaves to our own technology" (Alvarado, 2015, p. 12). A science fiction series that also portrays how the aforementioned advances affect their abusive use to the limit of sadism is *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011), a satire of modernity and the relationship with new technologies. As its name suggests: that mirror of obsession and darkness that we encounter day after day.

The *Dark* specific case, uses time travel through different time machines linking them with nuclear energy as fuel for the space-time shift reaction as the main resource in the plot. Emphasizing nuclear energy, it has been particularly referenced in the recently released HBO series *Chernobyl* (Craig Mazin, 2019).

## 2.2. FROM LINEAR TO NON-LINEAR NARRATIVES:

### THE *MIND-GAME FILMS*

The cinematic narrative is a dynamic process in which "the story that is represented and the representation of the real form that the perceiver encounters are distinguished [...] perceivers create a schema of the narrative through assumptions and interferences, both by applying schemas and by constructing and testing hypotheses" (Zepeda, 2004, ch. 3). We consider it important for our analysis to distinguish between the so-called classical narratives that respond to the IRM or complex narratives, without being linked to the complexity of the story, as it can be the case of telling something complex in a simple way and vice versa, a simple story with fragmented narratives and time jumps.

Postclassical Cinema would be the predecessor and pioneer of the *mind-game films*, as the films present formal and content characteristics that respond to the canons of Postmodernity and break with what Noël Burch theorized as the Institutional Mode of Representation (1968) on his book *Praxis du cinéma*. The IRM is a series of standardized norms that codify film language. According to Gómez-Tarín (2004), the IRM is constructed due to the difficulty of integrating space and time in the process of linearity and diegetisation that cinema sought. In short, it is a specific language to cinema that constructs a self-sufficient and plausible universe that has a causal and progressive logic. Montage is "understood as a suture and a guarantee of continuity between shots. Moreover, all enunciative traces are, as far as possible, erased" (Bort, 2011).

Eleftheria Thanouli (2009) theorizes, going beyond the basic principles of classical cinema that are supported by the IRM, the existence of a new mode of storytelling that encompasses a range of very specific stylistic choices that have been employed in cinema since the 1970s. He defines it as "a new model of filmmaking through a historical poetics of post-classical cinema".

Post-classical narrative presents "a high degree of self-consciousness" (Loriguillo, 2019, p. 882). 882) In classical narrative, omniscience often remains "restricted except for narrative marks during the opening and closing sequences" (Loriguillo, 2019, p. 882) whereas in post-classicism, through the transmission of information in ways that transcend the subjectivity of the characters, the condition of storytelling is constantly revealed.

According to Loriguillo (2019), although omniscience is present to a high degree, communicability in post-classical cinema is maintained at a high level to offer a narrative progression from beginning to end that leaves no gaps or loose ends in the plot. As in the case of *Dark*, which although presented as an enigma with all the loose pieces, has a closed ending where the viewer can conclude the story.

The linear narrative is characterized by being carried along by a thread that develops sequentially, "the classical structure proposed by Aristotle, we divide the story into three main parts, known as the beginning, middle and end" (Pujol, 2011, p. 318) and without major twists and turns of events. The montage "is dedicated to narrating a series of events according to cause-effect relationships and respecting the chronological order in which they occur" (Gómez-Tarín and Marzal, 2015, p. 367), it is in charge of this causal and progressive relationship theorized as IRM. Also, the montage itself works to erase its trace and "make it imperceptible" (Sánchez-Biosca, 1996, p. 18) and "to achieve the invisibility of the cut, that is, to cut by making the cut unperceivable" (Sánchez-Biosca, 1996, p. 29).

The conventional narrative is based on two fundamental pillars: on the one hand, the premise of linearity, where scenes follow one after the other in the timeline. On the other hand, the principle of causality, in which these acts have consequences of the previous one. "The famous "linearity of classical Hollywood cinema" thus consists of an articulation that resembles a domino game in which each cause that is suspended finds its counterpoint in the effect of the following scene" (Bordwell, Staiger and Thompson, 1997, p. 72).

This basis is annulled, or at least, it is apparently inappreciable in non-linear narratives where this sequential order is lost, although if we take into account that the pieces of the puzzle that we are offered in disorder come to make sense in the mind of the spectators, it can be affirmed that the principles of causality and linearity are not really lost.

We situate the starting point of the *puzzle films* in Postclassical Cinema, as the films present formal and content characteristics that respond to the canons of Postmodernity and challenge what Noël Burch theorized as the Institutional Mode of Representation.

We could define non-linear narratives as "the mystery in a story that in itself is an enigma for the spectator" (Palau, 2013, p. 67). Thomas Elsaesser (2009, 2013) defines mind-game films as those that, because of their narrative complexity, violate the pact that guarantees the linearity-causality-raccord triad that underpins the Institutional Mode of Representation (Burch).

Narrative linearity is broken and in this case, the diegetic events are no longer presented chronologically. They are disordered or even repeated from different points of view. This is where the spectator must order the sequences in his or her mind so that the cinematographic piece makes sense and all the pieces fit together like a puzzle, exercising "a work of spectatorial interpretation, without which the filmic text is not sustained" (Palao, 2007, p. 180).

In recent decades and with a constantly changing world, Palao (2013) attributes the complexity of post-classical cinema to the premise that the main developments in global cinematic discourse in the last 15 years have their origin in cinema's contact with interactive digital media.

In this panorama, the spectator is in charge of ordering, constructing and giving meaning to the story, in short, he or she is given an active role that encourages the reading of the cinematographic text and interactivity. "The authentic narrative trajectory of the dislocated films (*puzzle films*) is the transfer of knowledge from the mega-narrator to the spectator, although this process can have very different degrees of support in the diegesis". (Palao, 2013, p. 20)

As in the *Dark* series, "the changes in the space and time of common sense proposed to us in time travel and other quantum physics theorizations" (García, Vicens, Català, Zavala and Gómez, 2013) are key tools for fragmenting and reconstructing discourse in a disorderly manner.

Therefore, the experience proposed by this type of complex narrative, in addition to exploiting new technologies and their advances to generate visual impact in the film, "foster permanent doubt in the spectator, disarticulating the narrative canons from the heart of the Hollywood industry" (García and Sorolla, 2013, p. 107).

### **2.3. THE BOOM IN COMPLEX SCIENCE FICTION SERIES: FROM LOST TO DARK**

One of the audiovisual fiction productions that marked a before and after is the film *Star Wars* (1977). The arrival of *Star Wars* meant from the late seventies that the world of film culture would begin to take references and winks to this creation.

"Without this film, films such as the first cinematic foray of *Star Trek* (1979), *Alien* (1979), *E.T.* (1982), *Blade Runner* (1982), *Jurassic Park* (1993), *Independence Day* (1996), *Matrix* (1999), the first *Pirates of the Caribbean* trilogy (2003-2007), the *Star Trek* remake (2009) or the television *Battlestar Galactica* (1978) and *SeaQuest* (1993-1996) would not be as we know them today, or simply would not exist" (Álvarez, 2018, p. 145).

Since the beginning of the 21st century, we have seen the golden age of science fiction series on television. This phenomenon has generated a lot of research in Spain. "The study of science fiction on television is interesting as it is one of the genres that has received the most critical and public acclaim in recent seasons" (Hernández and Grandío, 2011, p. 3).

With the hybridization of the genre, merging with others such as soap operas, fantasy or horror, science fiction has ceased to be something exclusive to genre followers. It has approached the demand of "a wider audience in age and gender, and therefore, it has managed to expand its commercial niche and thus increase the profits of the franchise" (Hernández and Grandío, 2011, p. 3). Among the most recognized titles that meet this premise, we find great American television hits such as *Buffy the Vampire Slayer* (The CW, 1997-2003), *Smallville* (The CW Network, 2001-), *Lost* (NBC, 2005-2010), *Heroes* (NBC, 2006-), or *True Blood* (HBO, 2008-).

Modern science fiction was born as a consequence of modernity, of both social and economic development. Over time it has been proven that "this genre has developed a strong link with popular culture in all its manifestations, such as cinema, comics, video games or television series" (Hernández and Grandío, 2011, p. 4). This leads to the "development of concepts of an audiovisual discourse close to the journey, the characters, the epic and the fantastic" (Álvarez, 2018, p. 145).

Novell (2008) argues that Science Fiction has no structural features of its own and often borrows structures from other genres. It is definable as such since as a genre it shares a series of principles common to any work of this type. "Ideas such as multiple protagonists, the importance of a vehicle within the plot, the struggle between good and evil, mysticism, the incursion into science fiction and the constant development of special effects are common elements in commercially successful American cinema" (Álvarez, 2018, p. 145). Moreover, as García (2012) points out, science fiction born from the 1990s onwards has also been studied and approached as a reaction to the rise of neuroscience.

The narrative discourse of *Lost* is taken as the starting point of the new era of television science fiction, because of the complexities and new scenarios and paradigms it envisages. According to Jenkins (2008, p. 138), "fans have always been early adopters of new media technologies; their fascination with fictional universes often inspires new forms of cultural production". Due to its success and its novel narrative proposal, many series and audiovisual projections have followed in the footsteps of *Lost*.

One author who studies the history of the television medium in the new millennium is Jason Mittell, who theorizes the term "*complex TV*" as a "*model of television storytelling distinct for its use of narrative complexity as an alternative to the conventional episodic and serial forms that have typified most American television since its inception*" (2006, p. 29).

On the other hand, Mittell's observations on series with narrative complexity such as *Lost* or *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008) lack a narratological analysis, which, as he states, is the most distinctive feature concerning the rest of television entertainment. "Mittell's study deals with both diegesis and productive conditioning factors, but these, such as transmedia diffusion or fan paratexts, are not underpinned by a critical commentary on the narrative, a resource that is typical of "*complex TV*" in its definition" (Loriguillo, 2019, p.876). Therefore, the researcher Christine Piepiorka (2013), moves away from the

descriptions of the plot and fan phenomenon to shift the interest in the change of the dramatic structure of television fiction, therefore, "extends Mittell's concept of complexity to make a structural typology of television fiction from narratology" (Loriguillo, 2019, p.876).

Piepiorka (2013) distinguishes between *series*, which do not follow a chronological viewing order, the episodes of which are self-conclusive, as in the case of *Black Mirror*, and *serials*, which are the most common due to the open development of plot lines through successive dramatic arcs. Finally, there are *complex serials*, whose hallmark is multiplot, that is, the grouping of a large number of plot lines in the same episode. This is the case of *Lost*, which, as Piepiorka (2013, p. 188) argues:

*"In episodes one to six of season one, Lost develops thirty-three story arcs, while episode four alone consists in nine of them. Only two of those are introduced and closed in that episode".*

Nowadays, and especially with the rise of streaming platforms, we find a wide catalogue of series that present these characteristics of complex serials. "The multiplot construction is to contemporary television series what the post-classical narrative model is to today's commercial cinema: the new narrative standard of today's commercial productions" (Loriguillo, 2019, p. 877). We find ourselves in a moment where the spectator must be attentive to detail in order to unravel the web of plot lines, as we previously discussed in *mind-game films*. We could affirm that we are facing the success of the puzzle films made into a series, and moreover, with the stamp of digital platforms. As the cultural critic Steven Johnson (2005, p. 63-64) puts it:

*"Narratives that require that their viewers fill in crucial elements take that complexity to a more demanding level. To follow the narrative, you aren't just asked to remember. You're asked to analyze. This is the difference between intelligent shows, and shows that force you to be intelligent".*



The pioneering platform in including in its catalogue series that broke with the stereotype of television series was HBO, which was born in the United States in 1972. It did not land in Spain until the end of 2016. It arose out of the need to include themes, plots and narratives that conventional television could not cover, either because of sexual content, violence or explicit murders. "HBO executives have been known for recruiting television authors with a clear identity and great prestige within the industry to give them a high level of freedom for their programs" (Cascajosa, 2006, p. 26-27).

As Concepción Carmen Cascajosa (2006) states in her article "*No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO*", HBO dramas compile eleven of the twelve characteristics that Robert Thompson (1996, p.13-15) has defined for the quality television that emerged in the eighties: They are not conventional television. They also have pedigree, appeal to an upper-middle-class audience, tend towards long casts, have memory, are committed to genre hybridization, focus on the writer, are self-reflexive, have controversial themes, aspire to realism, and often win awards and another critical acclaim.

Some of the platform's most recognized titles include *Chernobyl* (Craig Mazin, 2019), *Euphoria* (Sam Levinson, 2019), *The Handmaid's Tale* (Bruce Miller, 2017), *Big Little Lies* (David E. Kelley, 2017) and *Game of Thrones* (David Benioff and D. B. Weiss, 2011).

Netflix, on the other hand, was created in 1997 by Reed Hastings and Marc Randolph. It was born, in the first instance, as an online film rental system. In 2015, it began to expand internationally as a VOD platform, with the viewing of content via streaming. In the current catalog we can find titles related to the science fiction genre such as *Black Mirror*, *Stranger Things*, *Sense8* (Lana & Lilly Wachowski and J. Michael Straczynski, 2015), *The Umbrella Academy* (Steve Blackman, 2019) or our object of study, *Dark*, among many others.

As Bort (2012, p.12) rightly points out, the quality of the audiovisual products on offer "often far exceeds the leisure of fictional consumption provided by other contemporary audiovisual offers". Therefore, the serial, both television and on-demand television platforms, "today belongs to the scriptwriters, and that is why the quality of the plots and texts has managed to snatch the creative hegemony of audiovisual fiction from the cinema" (Vallín, 2007, p.52).

## 2.4. PREVIOUS STUDIES ABOUT DARK

Dark series has been released in recent years, which is why there is still not much specific bibliography on it. This is one of the main motivations for choosing it as an object of study in this Final Degree Project.

While it is true that we have not found specific research on *Dark*, we have located several articles in scientific journals that address, study and comment on various characteristic aspects of Netflix production.

One of the texts that has been key to the formulation of our hypothesis is the one published by the technology and society journal PAAKAT, "The Eternal return: analysis of the temporal conception in the *Dark* series of Netflix" written by Lenin Vladimir Paredes (2019). This article develops the conceptualization of time as cyclical, "founded on the idea of the eternal return, collected by Friedrich Nietzsche in his works *The Gay Science* (1882) and *Thus Spake Zarathustra* (1883)" in a way that eliminates the "classical conceptions of past, present and future, due to the fact that the characters can move between these times and influence the events that happen before or after" (p. 1).

Another article closely related to our study on fragmented narratives and mind-game films is "*Recapitulações na série original Netflix Dark: Alterações na estrutura narrativa tradicional televisual*" in which Vargas and Corrêa (2019, p. 253) point out that "*Dark* is an example of how the insertion of recapitulations has become a sophisticated narrative resource".

Finally, it should be noted that the series' subject matter has also been studied for the high technological load it holds, as well as the element of nuclear energy and the various scientific theories that are mentioned throughout the *Dark* storyline.

### 3. ANÁLISIS APLICADO

“El principio es el final y el final es el principio”. Durante todo el transcurso de la serie, la trama se rige por esta afirmación, pues cada uno de nuestros actos es una respuesta al acto anterior, lo que conocemos como el principio de causa y efecto.

*Dark* sucede en tres temporalidades: 1953, 1986 y 2019. A la hora de descomponer la serie, se debe tener en cuenta que está planteada de manera circular, como un bucle temporal cerrado. Por lo que la secuencialidad de los hechos se ve irrumpida por este factor y la causa-consecuencia se plantearía de forma diferente que en un espacio lineal.

La trama gira alrededor de cuatro familias principales, los Kahnwald, los Nielsen, los Doppler y los Tiedemann y de las cuales presentamos el siguiente árbol genealógico para poder situar posteriormente a las figuras que conducen los hechos de la producción de Netflix.

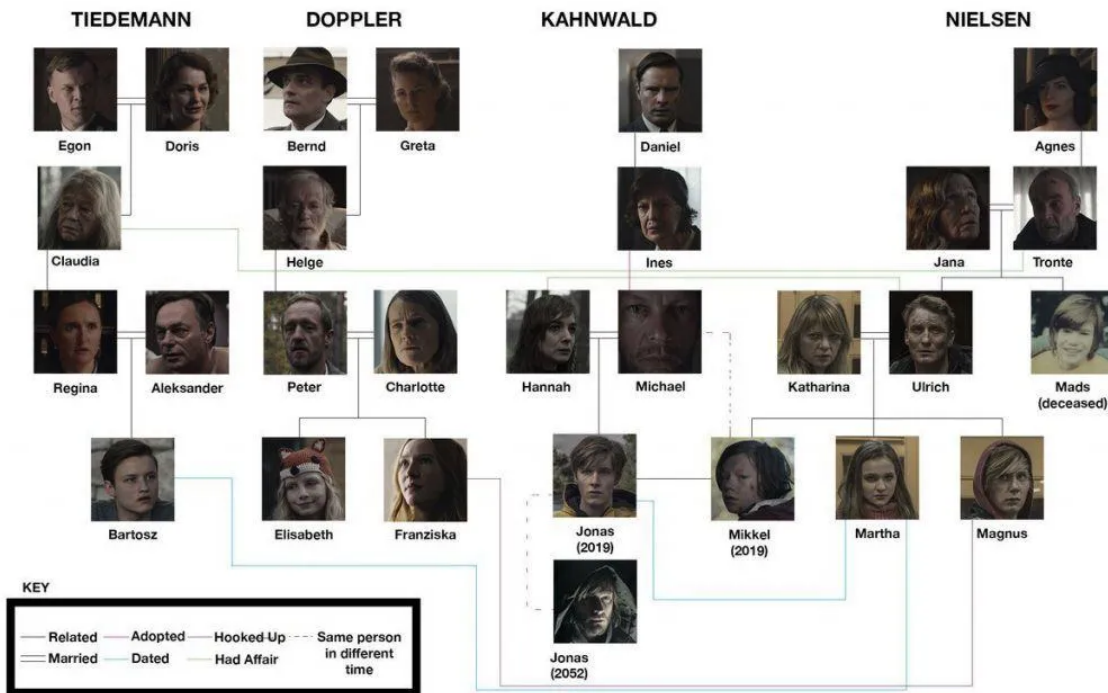


Figura 3. Esquema genealógico de las 4 familias protagonistas de *Dark*. Fuente: Jesús Redondo, 2020

“El guion deja claras, desde el inicio, las reglas del mundo al que los espectadores nos enfrentaremos y nos pide atención, conocimiento e inteligencia para seguir la historia e ir develando la verdad detrás de la aparente tranquilidad del pueblo de Winden” (Ixbalanqué, 2021). Esta historia nos puede recordar al éxito de los noventa *Twin Peaks* (David Lynch, 1990), que también contaba una trama misteriosa escondida detrás de una aparente normalidad. En el primer episodio de *Dark* se plantea una linealidad que responde al principio de causalidad, es decir, cada escena se corresponde con los hechos anteriores y es una consecuencia de lo ocurrido previamente, aunque no hay que esperar demasiado para ver como esta linealidad se ve truncada.

Para analizar los aspectos presentados anteriormente en el marco teórico dentro de la serie *Dark*, se procederá al desglose de la ficción a través de las tramas de los distintos personajes principales en la historia de Winden y el elemento por el que se rige toda la trama: la máquina del tiempo y los viajeros. A su vez, se abordará la relación que guarda la serie analizada con una de las pioneras de las series de televisión contemporáneas en cuanto a la complejidad de la narrativa en relación al factor del tiempo como sería *Lost*.

### **3.1. EL DETONANTE: ¿CUANDO ESTÁ MIKKEL?**

*Dark* se desencadena a raíz de la desaparición de un niño y el suicidio de un padre, característica propia de las series policíacas. Pero enseguida vemos cómo se inclina más hacia lo fantástico y la ciencia ficción, pues no tardaremos en descubrir que ese niño y ese padre son la misma persona. Estos sucesos llevan a adentrarse en la trama y son el punto de partida de los viajes temporales.

El padre de Jonas, Michael Kahnwald, se había suicidado hacía unos meses atrás, dejando una nota con el mensaje: “No abrir antes del 4 de noviembre a las 22:13h”. Primera marca enunciativa en la que reconocemos que en ese

justo momento sucederá algo y que además será lo que ha impulsado a Michael a cometer suicidio.

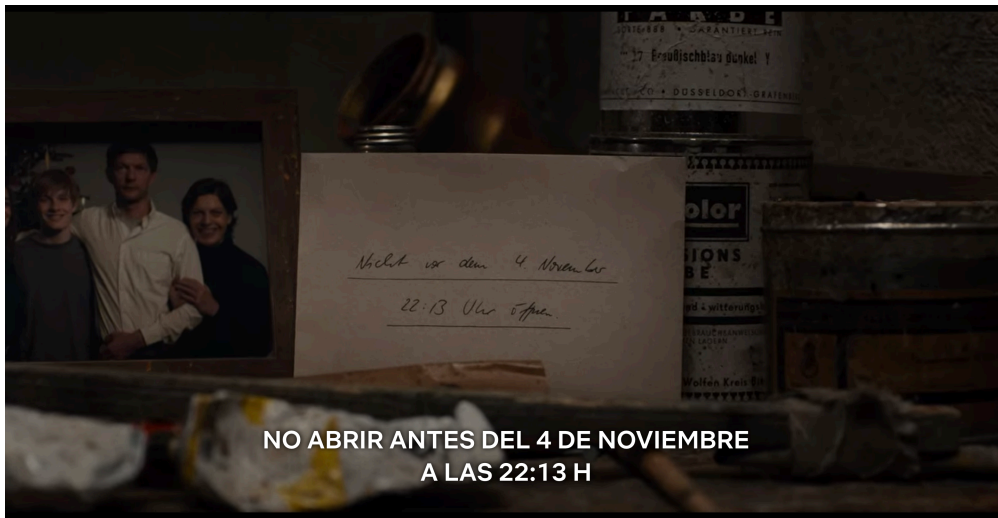


Figura 4. Carta que deja Michael Kahnwald antes de suicidarse.

La fecha marcada en la carta es el momento donde empiezan los acontecimientos paranormales en la trama. En el pueblo ha desaparecido un niño, Erik Obendorf, y todos se encuentran en su búsqueda, pero no es esa desaparición la que hace detonar todos los sucesos, sino la desaparición de Mikkel Nielsen durante la búsqueda de Obendorf.



Figura 5. Cartel de búsqueda del niño Erik Obendorf.

Cabe señalar que durante el transcurso de la serie veremos en muchos momentos varios carteles exactamente iguales que el anterior pero con

distintos protagonistas. Este es un recurso de repetición que utiliza la narrativa para revelar la relación de los sucesos, así como pista para suponer que el motivo de la desaparición es el mismo. Como veremos más adelante, si la forma de anunciar la desaparición es exactamente la misma, la manera y estado físico al encontrar los cadáveres también es similar. Esto hace que indirectamente se le atribuya la autoría de los sucesos a una misma persona, como sello identitario.



Figura 6. Carteles exactamente iguales en referencia a los niños desaparecidos en Winden: Erik Obendorf, Yasin Friese y Mikkel Nielsen.

Esa noche, el grupo de amigos jóvenes del pueblo visitan las cuevas del bosque, les acompaña también Mikkel Nielsen, el hermano menor de Magnus y Martha, hijo de Ulrich y Katharina. Es aquí cuando el pequeño de los Nielsen desaparece mientras el grupo de amigos huye de un estruendo procedente de las cuevas, las mismas donde acabará perdiéndose, coincidiendo así la fecha de la carta con el día en que Mikkel viaja al pasado, más concretamente a 1986. Esto hace recordar la escena donde Mikkel, ese mismo día, tras realizar un truco de magia a su padre lanza la cuestión "La pregunta no es cómo, sino cuando" como una especie de premonición de lo que va a suceder a continuación, pues la trama girará en torno a cuando está Mikkel y no dónde.

Por otro lado, ese mismo momento padre-hijo (temporada 1) servirá de nexo más tarde para el reencuentro entre ambos (temporada 2). En ese momento será clave para que Mikkel pueda reconocer a su padre físicamente muy envejecido.



Figura 7. Mikkel le hace un truco de magia a su padre y le revela que el truco no es cuándo, sino dónde (temporada 1).



Figura 8. Ulrich ejecuta el mismo truco para decirle a Mikkel que es su padre envejecido por un viaje temporal (temporada 2).

Al llegar a este nuevo espacio-tiempo, Mikkel visita su casa con la sorpresa de encontrar a sus padres de jóvenes y a su abuela destrozada por la reciente desaparición de Mads Nielsen (tío de Mikkel y hermano de Ulrich). La fecha del periódico a día del 5 de noviembre de 1986 es lo que hace que el niño se dé



cuenta de lo sucedido. Casualmente, mismo día en que Marty Mcfly viajó a 1955 y Doc inventó los viajes temporales tras un golpe en la cabeza en *Regreso al Futuro*.



Figura 9. Momento de la invención del condensador de fluzo como máquina del tiempo en *Regreso al Futuro*.

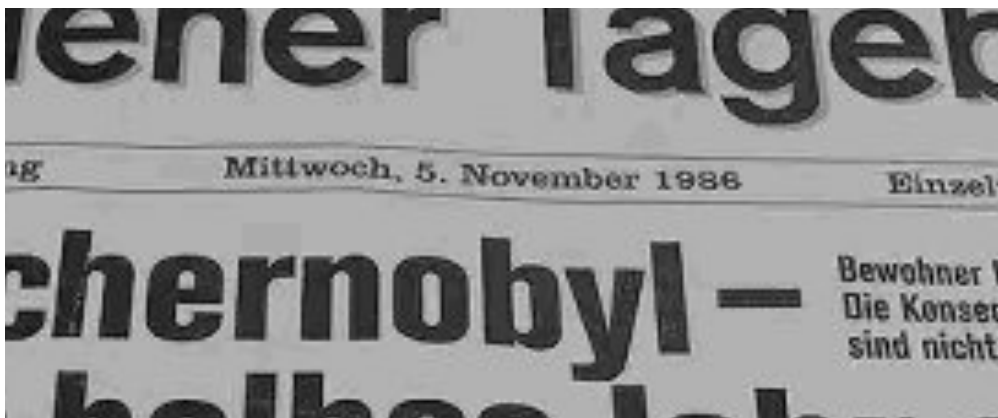


Figura 10. Fecha del periódico del día en que Mikkel viaja al pasado.

Ingresado en el hospital y traumatizado por la imposibilidad de volver a casa se aferra al cómic *Captain Future* cuyo personaje principal es un superhéroe que puede viajar a universos paralelos, a otros planetas e incluso al pasado y al futuro, en ese momento la narrativa nos propone esta marca enunciativa con la que Mikkel (y nosotros) asume que es un viajero temporal.



Figura 11. Mikkel lee el cómic sobre aventuras y viajes en el tiempo Captain Future en el hospital.

Durante el ingreso, recibe la visita de Noah, un joven cura que le habla del Big-Bang y la concepción del tiempo. Es ahí donde tenemos la pista de que hay algo mucho más grande detrás de este caso y que Mikkel no es el inicio del ciclo. Al mismo tiempo, la llegada de Noah abre el abanico de la simbología religiosa, algo que estará muy presente durante el desarrollo de la serie.

Ese mismo año es adoptado por la enfermera encargada de cuidar de él en ese mismo hospital, Ines Kahnwald, la única persona enterada de su condición de viajero. En ese momento, Mikkel Nielsen pasa a llamarse Michael Kahnwald, quedando atrapado en esa línea temporal y siguiendo su vida con esta nueva identidad.

Todo esto nos lleva a deducir que si Mikkel y Michael son la misma persona, los sucesos detonantes de la historia de *Dark* los provoca una misma persona y que la carta que deja es la manera de avisar que todo está conectado, la historia se repite. De hecho, él mismo puede ver cómo nace y crece, sabiendo que a la edad de 11 años desaparecería para que el bucle siga su curso.



Figura 12. Mikkell Nielsen (2019/1986) y Michael Kahnwald (2019).

### 3.2. LAS LINEAS TEMPORALES A TRAVÉS DE ULRICH NIELSEN

Mientras tanto, Ulrich Nielsen, padre de Mikkell y policía de Winden, sigue buscando a su hijo en la línea temporal de 2019. La aparición de un cadáver con las similitudes de su hijo hace que se prenda las alarmas, pero los ojos quemados del cuerpo dificultan su reconocimiento a pesar de que a Ulrich le resulte familiar, pero no por ser su hijo, sino por ser su hermano Mads desaparecido en 1986, hace 33 años. Este es el factor clave que impulsa al padre de los Nielsen a viajar al pasado (accidentalmente) a través de las cuevas en busca de respuestas.



Figura 13. Mads Nielsen aparece en 2019 con el mismo aspecto que en 1986, con los ojos quemados.

Durante su búsqueda por las cuevas, llega a un cruce donde los tres caminos se juntan, cada uno relacionado con una línea temporal, momento donde el padre se equivoca y acaba llegando a 1953 en vez de 1986, coincidiendo con que en el momento de su llegada aparecen dos niños muertos más con las mismas características que había aparecido Mads en el futuro y al que la policía del momento hace responsable a Ulrich, quedando atrapado en esta temporalidad. En este momento, quedan presentadas las líneas espacio-temporales principales donde se desarrollará la trama, 1953-1986-2019, un bucle de 33 años.

El número 33 tiene una alta carga simbólica. “La Biblia asegura que el rey David reinó en Jerusalén durante 33 años y que Jesús tenía 33 años cuando murió en la cruz, Alejandro Magno, el mayor conquistador del mundo antiguo, murió a los 33 años. En la Masonería el 33 significa el máximo grado masón del Rito Escocés. El poeta Dante Alighieri divide a las tres partes de “La Divina Comedia” (Infierno, Purgatorio y Paraíso) en 33 cantos cada una” (Guillén, 2017), etc. Además, se refiere a la idea cinéfila y literaria (porque es imposible científicamente) de que hay una alineación planetaria.

Esta unión circular de los ciclos de 33 años se ve representada en la serie con el símbolo de la triqueta, gráficamente infinito y que aparece en varios momentos de la narrativa como pista diegética para unir los elementos que condicionan los viajes temporales.

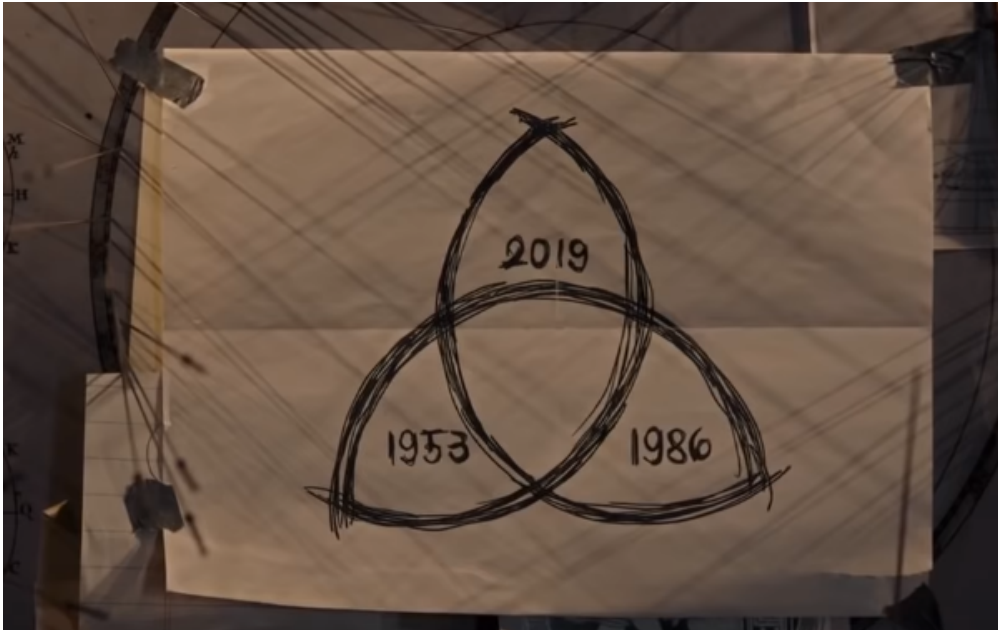


Figura 14. Símbolo de la triqueta.

### 3.3. LA LUZ Y LA OSCURIDAD: LOS VIAJES EN EL TIEMPO

Desde el inicio de los acontecimientos temporales se muestran dos bandos: la luz y la oscuridad. Cabe destacar, que como un *mind-game film*, durante gran parte de la serie no sabemos quien pertenece a cada bando, ni quién es el líder de cada uno, será el propio entramado de personajes y la figura del meganarrador quien irá aclarando y clasificando cada pieza como si de un tablero de ajedrez se tratara.

La primera pieza del bando de la luz es Claudia Tiedemann en su papel de anciana y por la otra parte es Noah quien pertenece a la oscuridad y la destrucción. Claudia, quiere cambiar las cosas, aparentemente, y el bando al que pertenece Noah quiere destruir este mundo para crear otro. Ambos trabajan en sus respectivas misiones en el búnker de los Doppler pero en diferentes líneas temporales. La escenografía del búnker en *Dark* cobra importancia en muchos momentos de la narrativa y es presentado como un lugar donde las condiciones son diferentes al resto de escenarios, pues es como un fragmento donde el funcionamiento de la dinámica de la serie puede

ser alterado, ya sea como camino a la salvación (Apocalipsis) o a la perdición (niños muertos). En la serie *Lost* también encontramos un búnker como punto de inflexión en el desarrollo de los acontecimientos y que puede influir y desencadenar cambios importantes en el desarrollo de la narrativa.



Figura 15. El búnker convertido a habitación infantil con la silla del tiempo culpable de la aparición de los niños con los ojos quemados. Propiedad



Figura 16. El mismo búnker como refugio de Claudia Tidemann y sus investigaciones.

Claudia tiene un gran árbol genealógico en busca de respuestas, en cambio Noah lo utiliza para realizar pruebas con niños con los que probar el primer intento de máquina del tiempo. De estos experimentos surgen los niños que

aparecen muertos en otra época, con los ojos quemados y el sello de “*Sic Mundus Creatus Est*”, la sociedad que está detrás de sus movimientos, con la moneda colgada en el cuello. Con el paso de las décadas, la máquina del tiempo fue perfeccionándose hasta crear la manera de viajar en el tiempo siempre que quieran sin necesidad de cumplir la brecha temporal de 33 años, primero un maletín, construido por Tahnhaus gracias a que Ulrich olvidó su teléfono móvil cuando fue a visitarle en 1953 y finalmente una especie de bola del tiempo compacta que aprovechaba material radiactivo.

El líder de *Sic Mundus*, Adam, ordena a Noah matar a Claudia para conseguir las páginas del libro que lleva como portada el símbolo de la triqueta. Al eliminar a la Claudia anciana, queda solo la organización detrás de los viajes en el tiempo y años después, la Claudia adulta empezará sus investigaciones de la línea temporal para seguir impidiendo el desastre, continuando así con el bucle.

Pero ¿qué pasaría si se puede cambiar el pasado para modificar el futuro? Por el principio de causa-consecuencia debería ser posible. Por ejemplo, Ulrich deduce que Helge tiene algo que ver con la desaparición de Mikkel, por lo que al viajar al pasado intenta matarlo para que no exista y por tanto, no le haga nada a Mikkel. Por eso vemos a Helge Doppler durante toda la trama con la oreja desfigurada, por la paliza que le dio el mismo Ulrich adulto cuando era un niño en 1953.



Figura 17. Helge Doppler niño, adulto y anciano. Con secuelas de la paliza de Ulrich Nielsen en 1953.

También, cuando Jonas viaja a 1986 para llevarse de vuelta a Mikkel a 2019, se encuentra con su yo adulto que le hace la siguiente reflexión: si Mikkel no desaparece y no queda atrapado, tú, Jonas, no nacerás, nunca existirás. Y a causa de esto, Jonas decide no intervenir.



Figura 18. Jonas Kahnwald joven se encuentra con su yo adulto.

Llegados a este punto, nos cuestionamos si realmente se puede cambiar o se trata de un bucle temporal determinista donde todo está escrito y sucede como tal, en este caso, el pasado y el futuro ya habrían ocurrido y a pesar de los



viajes temporales, las épocas son una acción-reacción directa de ellas mismas. El tiempo sería circular y no sabríamos ni el inicio ni el fin.

Desde una primera mirada, la serie estaría organizada de esta forma, como una paradoja temporal cerrada. Es más adelante, en la tercera temporada donde se profundiza más en la consecuencia de los actos y de qué manera repercuten en el transcurso temporal.

La concepción de la línea temporal ha sido siempre abierta y todos los actos han tenido sus consecuencias. “Esta concepción de tiempo nos dice que se puede cambiar el pasado, y así afectar el futuro. Usualmente si trabajamos bajo esta premisa, automáticamente consideramos la existencia de universos paralelos o la existencia de múltiples líneas de tiempo. Se suele ver como una o muchas líneas de tiempo rectas” (Martinez, 2019)

Nos topamos con un universo paralelo en el que está todo descolocado, diferente a lo que conocíamos hasta el momento. El factor clave: Jonas no existe en ese mundo, posiblemente se llevó de vuelta a Mikkel y él no llegó a nacer.

### **3.4. LA FIGURA DE JONAS KAHNWALD / ADAM**

Si bien es cierto que la serie *Dark* tiene muchos personajes, y la mayoría son esenciales en la historia, la verdadera víctima colateral en la muerte de Michel y la desaparición de Mikkel es Jonas Kahnwald, hijo del adulto y amigo del joven, el personaje principal de la serie y el encargado de llevar el hilo conductor.



Figura 19. Jonas Kahnwald joven, adulto y viejo. En esta última fase presentado como Adam, líder de la organización *Sic Mundus Creatus Est*.

En *Dark* no distinguimos un narrador encargado de contar la historia, ya sea diegética o extradiegéticamente, pues son varios los personajes principales con quienes nos lleva la enunciación en algún momento de la producción. Un caso particular es el de Jonas, que a parte de protagonista, es alguien que sabe más que el resto de personajes sobre lo que está ocurriendo y que al mismo tiempo que él lo iremos descubriendo los espectadores.

Es aquí, en la figura de Jonas donde distinguimos una clara referencia a la figura de Jack Shepard (*Lost*), pues ambos representan la figura del héroe en sus respectivas tramas. Los dos se mueven por la pérdida de su padre, es la herida, la tragedia personal que les lleva a enfrentarse a lo desconocido para salvar a los suyos. En especial, Jonas actúa por el amor que siente por Martha Nielsen, que como ellos aseguran: son la pareja perfecta, y bajo ningún concepto permitirá su muerte.



Figura 20. Jonas Kahnwald joven y Martha Nielsen: *“Somos la pareja perfecta, nunca dudes de eso”*.

El Jonas joven se encuentra con “el Extraño” (tal y como se denomina en las fichas técnicas de los personajes), que resulta ser él mismo de adulto y es ese mismo adulto quien empieza a guiar sus pasos. De hecho, es el Jonas adulto quien le entrega la carta de su padre al Jonas joven y le dota de herramientas para empezar su investigación, paradójicamente siguiendo los pasos que él mismo experimentó de adolescente cuando conoció a su yo mayor, creando un universo donde todo debe ocurrir igual que ya ha ocurrido en el bucle.

El cabeza de Sic Mundus, que se hace llamar Adam, parece ser quien mueve las piezas del puzzle y que, por tanto, lo sabe todo. Podríamos incluso otorgarle la figura del meganarrador en algunos momentos de la serie, pues se mantiene en la sombra, moviendo a sus peones: Noah, Helge, Jonas... Para que todo salga según su plan. Además, por la alta carga de símbolos religiosos que encontramos dentro de *Dark*, todo encajaría. Adam, Adán, creado a imagen y semejanza de Dios. Es el que se encuentra en la cima de la pirámide estructural. Es como una presencia omnipotente, que aunque no se le vea físicamente en apenas toda la primera temporada, está ahí manejando los acontecimientos.

Si Jonas lucha por salvar el mundo y Adam por desmoronarlo, Adam adopta el rol del antihéroe en la trama, como sería en el caso de *Perdidos* el personaje de John Locke. Las dos fuerzas que chocan: una para la salvación del mundo, y otra en la oscuridad de la destrucción.

La paradoja va mucho más allá al descubrir la verdadera identidad de Adam, que al tener la cara quemada, se omitía cualquier pista física a otro personaje. El villano en cuestión es el mismo Jonas de anciano, quemado por el abuso de los viajes temporales. La cicatriz del cuello es una marca de la enunciación que nos hace anexar ambos personajes. Como hemos comentado, el relato está focalizado en Jonas joven y la enunciación nos lleva con él, así que en ese instante estamos descubriendo su mismo futuro a la par que Jonas.



Figura 21. Jonas Kahnwald joven con cicatriz en el cuello fruto de su viaje a 2052 y Adam destapando su misma cicatriz del cuello.

En este punto cabe cuestionarse si Jonas ha sido guiado por su yo adulto para salvar el mundo, ¿han sido indicaciones para realmente salvarlo o para que todo suceda bajo los planes de Adam para no evitar el Apocalipsis?

### 3.5. ADAM, EVA Y LA FIGURA DEL TIEMPO COMO DIOS

La respuesta nos la da la narrativa cuando Adam, aún enamorado, es capaz de matar a Martha delante del propio Jonas, sólo para que el entramado siga su curso y justo porque Adam, siendo joven y haciéndose llamar Jonas, ya había vivido la muerte de Martha provocada por él mismo.



Figura 22. Adam dispara a Martha Nielsen delante de Jonas.



Figura 23. Aparece la Martha de la segunda realidad cuando Martha Nielsen muere.

Justo cuando los espectadores estamos convencidos de que este asesinato sólo era un mero movimiento en el tablero para desencadenar el fin del mundo, la enunciación nos presenta a una nueva Martha, punto en el que la diégesis

nos anuncia la existencia de otro universo paralelo. Como mencionábamos anteriormente, en este caso Jonas no existe, está todo descolocado y es un mundo que se crea a raíz de los acontecimientos que cambian el ciclo.

Un elemento clave que está presente en todas las temporalidades y que ayuda al espectador a situarse en una postura u otra, es el impermeable amarillo de Jonas. Podríamos interpretarlo como el rol del narrador, porque en todo momento acompaña a Jonas, al igual que hacemos nosotros, y es en la aparición de este nuevo mundo, el mundo de Martha, cuando cambia de portador. En esta nueva realidad, la dueña del chubasquero es ella, en el momento en que lo lleva ella, cambiamos de perspectiva. Es una señal para orientarnos dentro de la narrativa de la serie.



Figura 24. Misma escena, mundos diferentes. Jonas y Martha llevando el impermeable amarillo, montando en bici por la misma carretera.

En esta nueva realidad es Martha la que conduce la trama. Casualmente, la Martha anciana se hace llamar Eva. Automáticamente, haciendo referencia a la carga bíblica, se le otorga el papel de líder en su mundo.



Figura 25. El cuadro de Adán y Eva aparece en escena. Jonas y Martha lo observan, observan su futuro.

En la religión Eva es creada para unirse a Adán, juntos son el origen de uno de los fundamentos más importantes de la biblia: *Sacramentum Magnum Est*, lo que se traduciría como “el gran misterio”, “que para la religión católica también simboliza la unión entre Cristo y la Iglesia y para la teología el misterio del origen de la vida humana” (Lugo, 2020).

El lema y nombre de la organización encabezada por Adam en *Dark*, *Sic Mundus Creatus Est* significa “y así se creó el mundo”. “Tanto en la Biblia como en *Dark*, Adán (Adam) es un fiel sirviente de Dios. En la Biblia Adán no desobedece a Dios y está dispuesto a cumplir siempre su voluntad. En *Dark* Adam parece que está en contra del tiempo (que en la serie está representado por Dios) e incluso tiene un pensamiento nihilista” (Lugo, 2020). Aunque, contradictoriamente, sin darse cuenta, actúa para que el orden no se altere y sucedan las cosas como siempre han sido, de manera involuntaria siguiendo la voluntad de su Dios: el tiempo.

Eva, en cambio y según la biblia desobedece a Dios y al hombre. De la misma manera que en *Dark*, Martha de otra dimensión (Eva) desafía a Adam, el peón

del tiempo. Ella es la encargada de que las cosas no pasen como tendrían que pasar, razón por la que en su mundo todo esté desordenado.

En este sentido, Martha y Jonas representarían una alegoría de la creación de Adán y Eva como el origen de nuestro mundo. Pues si todo es organizado por Dios, representado por el tiempo, como el elemento que lo controla todo, podríamos afirmar que el tiempo es el ente en lo alto de la jerarquía y que representa al autor real dentro de la narrativa, el meganarrador.

### **3.6. “EL PRINCIPIO ES EL FINAL Y EL FINAL ES EL PRINCIPIO”**

Aunque Jonas y Martha se definen a sí mismos como la pareja perfecta y todo encaja con la profecía de Adán y Eva, “ambos llegan a convertirse en enemigos, los dos cumplen con su misión, en sus respectivas dimensiones, por lo que el fin del mundo podría ser inevitable” (Lugo, 2020).

En la tercera temporada aparece un nuevo personaje, El Desconocido, presentado en las tres etapas de su vida: niño, adulto y anciano. Aparece en escena siempre iluminado con una luz blanca, marca que enuncia la divinidad, además de que siempre van los tres juntos en representación de la Santísima Trinidad, ya que como más adelante comentaremos, es el hijo de Adán y Eva y, por tanto, la unión de los mundos.





Figura 26. “El Desconocido”, hijo de Martha y Jonas en sus etapas joven, adulto y anciano.

Esta figura representa la unión de ambos mundos, es el hijo de Jonas, procedente del mundo de Adam, y Martha, la del mundo de Eva. Es lo que sella el bucle infinito, unificando así ambos universos.

Por otro lado, la Claudia Tiedemann adulta, siguiendo los pasos de la anciana, sigue investigando y llegando a la conclusión de que no se podía detener la cadena de eventos porque así está escrito. El problema es un nuevo mundo, el mundo Origen. La única forma de acabar con el entramado es que Jonas y Martha viajen a ese universo y detengan el detonante: el accidente de coche que habría acabado con la vida de la familia del relojero Tannhaus. El hombre había construido la máquina del tiempo para abrir el bucle y encontrar en alguna línea temporal a su familia, que en esa supuesta temporalidad no habrían muerto.



Figura 27. Martha y Jonas se desvanecen y con ellos, el bucle.

Nos topamos con un final metafórico, los dos personajes se evaporan y se convierten en luces. Toda la serie hace honor a su nombre “oscuridad”, no pueden salir de ese bucle donde están atrapados, es solo al final donde verdaderamente llegan al mundo de la luz, al mundo origen, al real, donde ni siquiera ellos existen. Es por eso que no mueren, pero sí se representa un ascenso al cielo en forma de luces traducido como “la Salvación”.

En esta forma de sacrificarse para poner punto y final al problema, estamos ante otra similitud con el personaje de Jack en *Lost*. Ambos protagonistas entregan su vida a la causa para que el resto pueda salvarse. Es por el principio de heroicidad que ambos personajes presentan en todo momento, regido por el amor a los suyos, por los que darían (y dan) la vida por ellos.

“En este sentido *Dark* cumpliría con su profecía: el fin con Jonas y Martha, pero el inicio de Adam y Eva” (Lugo, 2020)

Como bien dice Helge Doppler desde el inicio de los acontecimientos: “El principio es el final y el final es el principio.. Tic, tac... tic, tac...”



Figura 28. Helge Doppler: “El principio es el final y el final es el principio..  
Tic, tac... tic, tac...”

#### 4. CONCLUSIONES Y RESULTADOS

A partir de la revisión bibliográfica llevada a cabo en el marco teórico y realizado el análisis de la serie de Netflix *Dark*, podemos concluir con los siguientes resultados:

**1. *Dark* es una serie que cumple con la premisa de Ciencia Ficción, con pinceladas de otros géneros como son el suspense o lo fantástico.**

Aunque tiene un arranque propio del thriller policíaco, enseguida vemos torcer los acontecimientos hacia lo fantástico. La máquina del tiempo, los saltos temporales, los universos paralelos y la energía nuclear son una parte fundamental dentro de la narrativa de *Dark*, además de ser los elementos clave que permiten clasificar la serie dentro del género de ciencia ficción.

**2. Los viajes temporales justifican *Dark* como ciencia ficción, además de construir una narrativa fragmentada propia de los *mind-game films*.**

Además de ubicar la serie dentro de un género cinematográfico, los viajes y saltos temporales se utilizan para fragmentar la narrativa. Es decir, son la herramienta que tiene el montaje para desconfigurar la linealidad del tiempo y desafiar al MRI. De esta manera, se van ofreciendo las piezas del puzzle al espectador desordenadas en la línea temporal, para que cada uno, a través de las pistas, ya sean simbólicas o narrativas, diegéticas o extradiegéticas, pueda descifrar y ordenar la trama. También cabe destacar, que uno de los recursos de la narración más importantes a la hora de diferenciar los personajes en sus distintas etapas de la vida, es el gran parecido físico que guardan los actores entre sí.

**3. *Dark* tiene influencias y hace referencia a películas y series de renombre dentro del género de ciencia ficción, en especial a *Perdidos*.**

La actual producción de Netflix tiene características que responden a los cánones de las series de televisión contemporáneas, así como también a los rasgos estéticos propios de los años ochenta que en los últimos años han sido una tendencia escénica en series producidas por plataformas streaming, así

como *Stranger Things*. Una de las grandes referencias de *Dark* es la serie estrenada en 2005, *Lost*, y que supuso el inicio del boom de este tipo de series más complejas en televisión. En lo referente a los escenarios, vemos como *Dark* bebe directamente de algunas de las localizaciones que más importancia cobraron en el desarrollo de la trama de *Lost*, en especial, de algunas de las estaciones de la Iniciativa Dharma y más concretamente en la estación de El Cisne, un búnker clave para el progreso de la narrativa, un punto de inflexión dentro de la serie y una de las escenografías más memorables de la ficción de J.J Abrams y Damon Lindelof. A esto, le podríamos sumar como otro punto de anclaje que guardan ambas series la similitud del personaje de Jonas Kahnwald (*Dark*) con Jack Shepard (*Lost*).

#### **4. El personaje de Jonas Kahnwald (*Dark*) tiene una evolución similar a la de Jack Shepard (*Lost*).**

En ambas series, los protagonistas se mueven por el principio de heroicidad y ambos personajes comparten gran parte del desarrollo personal durante el transcurso de sus respectivas series. Los dos se ven ubicados en el centro de sus historias por el mismo motivo: la muerte de su padre. Jack acaba en la isla al ir en busca del cuerpo de su padre y Jonas acaba entrando a las cuevas por la carta que deja su padre como despedida antes de su suicidio. Al mismo tiempo, vemos como son los encargados de resolver el nudo de sus historias, convirtiéndose en los líderes o referentes de sus grupos, cayendo en las mismas problemáticas mentales y actuando de vez en cuando en nombre de otro. Finalmente, ambos dan su vida por la causa, Jack para proteger la isla y que sus compañeros puedan salir de ella y Jonas para que sus amigos y familiares puedan recuperar su realidad y temporalidad.

#### **5. La serie tiene una alta carga simbólica y religiosa, que ayuda al espectador a ubicarse dentro de la trama.**

Gracias a la presencia de dichos símbolos y a la jerarquía religiosa dentro del esquema de personajes podemos deducir y ordenar las piezas de la trama. Es una herramienta que sirve como principio ordenador y además dota a la serie

de misterio, pues el recurso religioso es utilizado a menudo en el cine de terror. Los personajes de Adam y Eva son los responsables del bucle y sirven al tiempo, presentado en la narrativa como Dios, esquema que resulta similar al patrón presentado por la Biblia. La combinación de la religiosidad con la ciencia que suponen los viajes temporales responden a la hibridación del género de ciencia ficción, que bebe de otros géneros como el thriller o la fantasía.

## **6. Existen varios personajes narradores dentro de la serie**

*Dark* cuenta con un gran abanico de personajes quienes tienen roles importantes dentro de la ficción. Si bien destacamos a Jonas como el protagonista en el que la serie está focalizada, existen algunos personajes como son Ulrich Nielsen, Claudia Tiedemann o Martha Nielsen/Eva que asumen el papel de narrador en algún momento de la diégesis. No encontramos la presencia de ningún narrador fuera de la diégesis, pero por otro lado, el tiempo es presentado como el ente todopoderoso que controla y lo define todo. Además, la focalización en personajes diversos ayuda a la fragmentación del desarrollo narrativo, puesto que la trama se va desarrollando paralelamente desplegando las relaciones y los nudos no solamente entre los distintos personajes, sino también entre los distintos tiempos.

A partir de todos los resultados adquiridos expuestos anteriormente, reafirmamos la hipótesis de la que partíamos desde el inicio del trabajo de investigación, quedando demostrado que *Dark* emplea rasgos del género de ciencia ficción y de los *mind-game films* para su desarrollo de su narrativa.

#### 4. CONCLUSIONS AND RESULTS

From the bibliographic review carried out in the theoretical framework and done the Netflix *Dark* series analysis, we can conclude on the following results:

**1. *Dark* is a series which complies with Science Fiction premise, with others genres brushstrokes such as suspense or fantastic.**

Although it has a typical start of crime thriller, we soon find the events twist towards the fantastic. The time machine, time jumps, parallel universes and nuclear energy are a fundamental part of *Dark*'s narrative, as well as being the key elements that allow us to classify the series within the science fiction genre.

**2. Time travel justifies *Dark* as science fiction, in addition to constructing a fragmented narrative typical of mind-game films.**

In addition to placing the series within a film genre, time travel and time jumps are used to fragment the narrative. That is to say, they are the tool the montage has to deconfigure the linearity of time and challenge the MRI. In this way, the pieces of the puzzle are offered to the spectator, disordered in the timeline, so that each one, through the clues, whether symbolic or narrative, diegetic or extradiegetic, can decipher and order the plot. It should also be noted that one of the most important narrative resources in differentiating the characters in their different stages of life is the great physical resemblance between the actors.

**3. *Dark* has influences and makes reference to renowned films and series within the science fiction genre, especially *Lost*.**

The current Netflix production has characteristics that respond to the canons of contemporary television series, as well as the aesthetic features of the eighties that in recent years have been a scenic trend in series produced by streaming platforms, as well as *Stranger Things*. One of the great references of *Dark* is the series premiered in 2005, *Lost*, which marked the beginning of the boom of this type of more complex series on television. Regarding the scenery, we see how *Dark* drinks directly from some of the most important locations in the *Lost* plot

development, especially from some of the Dharma Initiative stations and more specifically in the Swan station, a key bunker for the progress of the narrative, a turning point in the series and one of the most memorable scenographies of J.J. Abrams and Damon Lindelof's fiction. To this, we could add as another anchor point that both series keep the similarity of the character of Jonas Kahnwald (*Dark*) with Jack Shepard (*Lost*).

#### **4. The Jonas Kahnwald character (*Dark*) has a similar evolution to Jack Shepard (*Lost*).**

In both series, the main characters are driven by the heroism principle and both characters share much of their personal development over the course of their respective series. Both are placed at the center of their stories for the same reason: their father's death. Jack ends up on the island by going in search of his father's body and Jonas ends up entering the caves because of the letter left by his father as a farewell before his suicide. At the same time, we see how they are in charge of solving the knot of their stories, becoming the leaders or referents of their groups, falling into the same mental problems and acting from time to time on behalf of another. In the end, both give their lives for the cause, Jack to protect the island so that his mates can leave it and Jonas so that his friends and family can recover their reality and temporality.

#### **5. The series is highly symbolic and religiously charged, which helps the viewer to situate himself within the plot.**

Thanks to the presence of these symbols and the religious hierarchy within the character scheme we can deduce and order the pieces of the plot. It is a tool that serves as an organizing principle and also endows the series with mystery, since the religious resource is often used in horror films. The Adam's and Eve's characters are responsible for the loop and are in servitude to time, presented in the narrative as God, a scheme that is similar to the pattern presented by the Bible. The combination of religiosity with science of time travel responds to the hybridization of the science fiction genre, which draws from other genres such as thriller or fantasy.



**6. There are several narrator characters in the series.**

*Dark* has a characters wide range who have important roles within the fiction. While we highlight Jonas as the main character which the series is focus in, there are some characters such as Ulrich Nielsen, Claudia Tiedemann or Martha Nielsen/Eva who assume the role of narrator at some point in the diegesis. We do not find the presence of any narrator outside the diegesis, but on the other hand, time is presented as the all-powerful entity that controls and defines everything. In addition, the focus on different characters helps the narrative development to be fragmented, since the plot unfolds in parallel, displaying the relationships and knots not only between the different characters, but also between the different times.

From all the acquired results exposed above, we could reaffirm the hypothesis which we started from the research work beginning, being proved that *Dark* uses science fiction genre and mind-game films features as starting point in its narrative.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- Alba, E., Monzón, E. y Pérez Ochando, L. (2019). Imaginar el pasado, temer el futuro. Tirant Humanidades. Plural.
- Alvarado, O. (2015). La literatura de ciencia ficción: Una mirada al futuro en tiempo presente. Revista humanidades. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5191041.pdf>
- Álvarez, V. (2018). Análisis narratológico comparativo de la serie Lost con producciones audiovisuales de ficción. *Comunicación y medios*, 27(37), 144-155.
- Aumont, J., y Marie, M. (1988). L'analyse des films. París: Nathan.
- Benet, V. J. (2004). La cultura del cine: introducción a la historia y la estética del cine (Vol. 152). Paidós Iberica Ediciones SA.
- Bordwell, D., Staiger, J., y Thompson, K. (1997). El Cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960. México: Paidós.
- Bort, I. (2011). Modo de representación institucional (M.R.I.). [en línea]. Disponible en: <http://www analisisfilmico.uji.es/web/modo-de-representacion-institucional-m-r-i/> (Consultado: 22 junio 2021)
- Bort, I. (2011). Análisis Fílmico. Sistema de narradores. en línea]. Disponible en: <http://www analisisfilmico.uji.es/web/sistema-de-narradores/> (Consultado: 28 junio 2021)
- Bort, I. (2012). Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo: partículas narrativas de apertura y cierre en las series de

televisión dramáticas norteamericanas. [Tesis doctoral]. Castellón, Universitat Jaume I.

- Burch, N. (1985). *Praxis del cine* (Vol. 2). Editorial Fundamentos.
- Cascajosa, C. C. (2006). No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO.
- Francescutti, P. (1998). El cine de ciencia ficción como máquina del tiempo, *La Trama de la Comunicación*, 2, pp. 41-51.
- García Catalán, S. (2012). Hipertexto y modelización cinematográfica en la divulgación neurocientífica audiovisual. A propósito de Redes de Eduard Punset. [Tesis doctoral]. Castellón, Universitat Jaume I.
- García, S., Vicens, A., Català, JM., Zavala, L. y Gómez, J. (2013). Las retóricas delirantes y las cosas. L'Atalante. Disponible en: <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=46&path%5B%5D=95>
- García, S. y Sorolla, T. (2013). El Mac Guffin es el film: destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy. Archivos de la filmoteca. Num. 72. pp. 105-117. Científic.
- Gómez-Tarín, F. J. (2004). "Tensiones" en la constitución del modelo de representación institucional (MRI): David Wark Griffith como paradigma.
- Gómez-Tarín, F. J. (2006). El análisis del texto fílmico. *Castellón: Beira Interior*.

- Gómez-Tarín, F. J. y Marzal, J. (2015). Diccionario de conceptos y términos audiovisuales: herramientas para el análisis fílmico. Cátedra.
- Guillén, M. (2017). Dark: Los símbolos según quién los utiliza. [en línea]. Disponible en: <https://cuatrobastardos.com/2017/12/14/dark-los-simbolos-segun-quien-los-utiliza/> (Consultado: 25 junio 2021)
- Hernández, M. y Grandío, M. (2011). Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galactica (2003-2010)/ Crossmedia narratives in the Science-Fiction television discourse. The case of Battlestar Galactica (2003-2010). *Área abierta*, (28), 1.
- Ixbalanqué, N. (2021). Dark. Una lección de madurez narrativa. [en línea]. Disponible en: <http://opcion.itam.mx/?p=2377> (Consultado: 27 junio 2021)
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Johnson, S. (2005). *Everything bad is good for you: how popular culture is making us smarter*. London: Penguin.
- Loriguillo, A. (2019). La comunicabilidad de lo ambiguo: una propuesta narrado lógica para el análisis de la ficción televisiva compleja. *Signa: Revista De La Asociación Española De Semiótica*, 28, 867–901. <https://doi.org/10.5944/signa.vol28.2019.25097>
- Loriguillo, A. (2019). La comunicabilidad de lo ambiguo: una propuesta narratológica para el análisis de la ficción televisiva compleja. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica* 28, 867-901.
- Lugo, V. (2020). Jonas es Adán y Martha es Eva: La teoría de Dark que explica porque el fin es el inicio. [en línea]. Disponible en: <https://>

[www.actitudfem.com/guia/cine-y-television/jonas-es-adan-y-martha-es-eva-teoria-de-dark](http://www.actitudfem.com/guia/cine-y-television/jonas-es-adan-y-martha-es-eva-teoria-de-dark) (Consultado: 29 junio 2021)

- Martínez, M. (2019). Dark, Viajes en el tiempo... y los mundos: Análisis y referencias de la segunda temporada "Die Apokalypse". [en línea]. Disponible en: <https://disonantes.cl/dark-viajes-en-el-tiempo-y-los-mundos-analisis-y-referencias-de-la-segunda-temporada-die-apokalypse/> (Consultado: 25 junio 2021)
- Mittell, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap* 58(1), 29-40.
- Novell, N. (2008). Literatura y cine de ciencia ficción: perspectivas teóricas [Tesis doctoral]. Barcelona, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Paladines Paredes, L. V. (2019). El eterno retorno: análisis de la concepción temporal en la serie Dark de Netflix. *PAAKAT: revista de tecnología y sociedad*, 9(16), 3-8.
- Palao, J. A. (2007). La relación entre la trama y el argumento: reflexiones en torno al thriller contemporáneo, *Metodologías de Análisis del Film*. Madrid: Edipo, SA.
- Palao, J. A. (2013). Contando al otro: el hipernúcleo, una figura clave en la narrativa fílmica postclásica. *L'Atalante*. Disponible en: <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/87649/56698.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Palau, I. (2013). La filmación de la mente: Carretera perdida como mind-game film. *L'Atalante*. Disponible en: <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=44>

- Piepiorka, C. (2013). "You're Not Supposed To Be Confused! (Dis) Orienting Narrative Mazes In Televisual Complex Narrations". En *(Dis)Orienting Media and Narrative Mazes*, J. Eckel *et al.* (eds.), 183-202. Bielefeld: transcript Verlag.
- Puiseux, H. (1987). *L'apocalypse nucléaire et son cinema*. París: Editions du Cerf.
- Pujol, C. (2011). *La vigencia de los conceptos de la Poética de Aristóteles en el relato cinematográfico: peripecia y anagnórisis*. Cuadernos de Documentación Multimedia.
- Redondo, J. (2020). Explicación y árbol genealógico de todos los personajes de Dark. [en línea]. Disponible en: <https://espectadores.net/arbol-genealogico-dark/> (Consultado: 20 junio 2021)
- Sontag, S. (1984). *La imaginación del desastre*, en *Contra la Interpretación*. Barcelona: Seix Barral.
- Telotte, J. P. (2002). *El cine de ciencia ficción*. Ediciones AKAL.
- Thanouli, E. (2009). *Post-classical cinema: an international poetics of film narration*. New York: Wallflower Press.
- Thompson, R. (1996). *Television's second golden age*. New York: Continuum.
- Todorov, T. (1980). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Premia.
- Vallín, P. (noviembre 5, 2007). *La televisión mata al héroe. Las nuevas formas de narratividad seriada*. La Vanguardia.

- Vargas, H., y Corrêa, A. M. (2019). Recapitulações na série original Netflix Dark: alterações na estrutura narrativa tradicional televisual. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 17(31).
- Zepeda, J. D. (2004). El fenómeno catártico y la narrativa cinematográfica clásica. [Tesis doctoral]. México, Universidad de las Américas Puebla.

