

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Música y narración en la serie de animación Over the Garden Wall”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autora:

Nerea Cebrián López

Tutora:

Beatriz Herraiz Zornoza

GANDIA, 2018

Resumen

El trabajo desarrollado en esta memoria se centra en la investigación sobre la música cinematográfica y en la aportación de la banda sonora de la serie de animación *Over the Garden Wall* a su narrativa, estudiando qué relación tienen estos dos elementos, cómo se influyen y qué se aportan el uno al otro.

Como resultado de este proyecto, podemos afirmar que la banda sonora de una obra audiovisual es un elemento fundamental que contribuye artística y narrativamente en ella aportando información, valor y unidad a toda la obra en conjunto, convirtiéndose así en una pieza clave para *Over the Garden Wall*.

Palabras clave: música cinematográfica, narración, serie, banda sonora, animación

Abstract

This is a research about film music through the animated series *Over the Garden Wall* and the contributions made by its original soundtrack to the storytelling by studying how these two elements are related and the way they influence and complement each other.

As a result, we can assert that music is a key filmic component that contributes artistically to the stories it accompanies by giving information, value and unity to the narrative and the work as a whole, thus it is an essential part of *Over the Garden Wall*.

Key words: cinematic music, narration, series, soundtrack, animation

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | | |
|-------|--|--------|
| 1 | Introducción | - 3 - |
| 1.1 | Objetivos | - 3 - |
| 1.2 | Metodología..... | - 3 - |
| 2 | La música en el cine..... | - 4 - |
| 2.1 | Historia de la música en el cine..... | - 4 - |
| 2.2 | Teorías sobre la presencia de la música en el cine | - 5 - |
| 2.3 | Proceso de composición | - 6 - |
| 2.4 | Análisis de la música en el cine | - 7 - |
| 3 | El caso de <i>Over the Garden Wall</i> | - 8 - |
| 3.1 | Origen de la serie | - 8 - |
| 3.2 | Universo | - 9 - |
| 3.3 | Miniserie musical | - 10 - |
| 3.4 | Narratología de la serie | - 11 - |
| 3.4.1 | Narración..... | - 11 - |
| 3.4.2 | Personajes..... | - 17 - |
| 3.4.3 | Tiempo | - 20 - |
| 3.4.4 | Espacio..... | - 23 - |
| 3.5 | La banda sonora..... | - 24 - |
| 3.5.1 | Características principales | - 24 - |
| 3.5.2 | Análisis inicial | - 26 - |
| 3.5.3 | Análisis formal-musical | - 28 - |
| 3.5.4 | Funciones | - 32 - |
| 3.6 | Relación entre música y narración | - 36 - |
| 3.6.1 | Desarrollo temático mediante la música | - 36 - |
| 3.6.2 | Función estructural de la música | - 37 - |
| 3.6.3 | Función narrativa de la música..... | - 39 - |
| 3.6.4 | Códigos asociativos | - 41 - |
| 3.6.5 | Letras de las canciones..... | - 41 - |
| 3.6.6 | Elementos musicales en la narración..... | - 43 - |
| 4 | Conclusiones | - 45 - |
| 5 | Bibliografía | - 48 - |

1 INTRODUCCIÓN

La relación de la música con el cine se remonta a principios del siglo XX, cuando las películas no contaban con sonido, pero sus proyecciones eran acompañadas de música. Desde la introducción del sonido en el cine a finales de los años 20 la música ha formado parte de la producción cinematográfica convirtiéndose en un elemento tan importante como cualquier otro. Sus posibilidades artísticas y narrativas han hecho de la música una herramienta fundamental que potencia la capacidad que tiene el cine de contar una historia.

La presencia de la música en la historia del cine es notable, pues en la mayoría de las películas producidas encontramos música, con lo cual estamos ante una larga tradición y relación que ha hecho de la música cinematográfica un arte que va más allá de acompañar las imágenes, convirtiéndose en muchas ocasiones en un elemento que añade información, que modifica una escena, que aporta significados y que, en definitiva, contribuye a la narración audiovisual.

Es precisamente en esta relación de música y narración en lo que se centra este trabajo, tomando como ejemplo la serie de animación *Over the Garden Wall*, en la que encontramos una banda sonora activa que contribuye al desarrollo de la narración, y que además de potenciar el significado de las escenas, aporta información narrativa y valor a las escenas, constituyendo en sí misma un elemento imprescindible para la obra.

Debido a que el interés de este trabajo es el de analizar la música teniendo en cuenta su presencia e influencia en la narración no abordaremos los temas exclusivamente musicales, pues estos corresponden a otros campos de investigación y nuestro interés por la banda sonora reside en sus posibilidades narrativas.

1.1 OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es analizar la música en la serie de animación *Over the Garden Wall* (Patrick McHale, 2014), atendiendo a la narrativa de la serie para finalmente comprender la relación de ambos elementos.

Objetivos secundarios:

- Estudiar cómo la música se articula con la narración en una propuesta de ficción concreta
- Entender qué aporta la banda sonora a la narración del filme y cómo influye la música en una obra audiovisual específica
- Seguir una línea de investigación de la música cinematográfica
- Conocer brevemente la historia de la música en el cine

1.2 METODOLOGÍA

Este trabajo ha seguido una serie de etapas que se corresponden con las propias de un proyecto de investigación.

La primera etapa abarcó todo el proceso de definición del tema principal del proyecto, es decir, cuál era el objeto de estudio.

Después, en la segunda etapa se reunió todo el soporte teórico necesario para estudiar el tema tratado en la investigación, que era la música cinematográfica en general y más concretamente la música en relación con la narración de la serie sobre la que se basa este proyecto. Tras recopilar todos los textos escogidos como fuente de información del tema del proyecto, se hizo una revisión de ellos atendiendo a escoger y analizar todo soporte teórico sobre el que basar la investigación de la serie.

En la tercera etapa se procedió a aplicar a la serie todos los conocimientos teóricos obtenidos en la fase de búsqueda. Esto implicó un visionado repetido de la serie de una manera genérica. Tras haber realizado un primer análisis de cada apartado de la serie, atendiendo al soporte teórico sobre el que está basado, se realizó una revisión más profunda de cada aspecto analizado de la serie, llevando a cabo esta vez un visionado exhaustivo de cada capítulo y escena, que permitiera una aproximación más sólida a la música y la narratología.

Finalmente, en la última etapa del proyecto se han extraído conclusiones sobre el análisis realizado, así como su aportación al marco de investigación que atañe al tema elegido.

2 LA MÚSICA EN EL CINE

Pese a sus orígenes mudos, la presencia de la música en el cine es notable desde sus inicios hasta la actualidad, compartiendo una larga historia y tradición que ha propiciado infinitos recursos y estrategias para que la música influya en el momento dramático.

Todas estas cuestiones han sido recogidas en numerosos trabajos de investigación que se han hecho a lo largo de los últimos 60 años, los cuales han servido de base para la mejor comprensión y análisis del fenómeno musical en el cine.

Sin embargo, tratar de realizar un recorrido breve de la existencia de la música en el mundo audiovisual, concretamente en el cine, es muy complicado. Este apartado, por tanto, pretende servir de breve pretexto para conocer algunas consideraciones genéricas y fundamentales a la hora de realizar cualquier tipo de análisis que comprometa a la música en el cine.

2.1 HISTORIA DE LA MÚSICA EN EL CINE

Durante la época primitiva y sin sonido del cine, entre 1895 y finales de los años 20 aproximadamente, la música acompañaba las proyecciones de las películas y se tocaba en directo, con piano generalmente.

Fue el *vitaphone*, –primer sistema de sonido y desarrollado por la productora Warner– el aparato que se utilizó en 1926 en la película *Don Juan* (Alan Crosland, 1926), y donde, por primera vez, escuchamos música y efectos de sonido sincronizados con la imagen. Sin embargo, es *El cantor de Jazz* (Darryl F. Zanuck, Alan Crosland, 1927) el primer largometraje con música y con palabras. A pesar de que la mayoría de la industria del cine opinaba que el cine sonoro no tenía futuro, su uso continuó extendiéndose, lo que propició la resolución de los problemas de sincronización entre imagen y sonido. En el mundo de la animación comenzaron a crearse películas musicales, como por ejemplo *Silly Symphonies* (Walt Disney, 1929) una serie de películas con música que Walt

Disney creó en 1929 y que terminaron en 1939. El sistema de sonido e imagen sincronizados llegó también a Europa entre finales de los años 20 y principios de los 30.

Durante los años 30 la música en las películas se compone como una sinfonía con un tema principal y una serie de motivos musicales para los diferentes personajes. Durante estos años destacan compositores como Alfred Newman, Max Steiner, Dimitri Tiomkin, Franz Waxman y Victor Young. Las películas de Walt Disney de esta época también cuentan con una importante presencia de la música, como *Blancanieves y los siete enanitos* (David Hand, 1937). En esta década también encontramos el género del cine musical, uno de los favoritos del público estadounidense que, debido a la gran crisis económica del año 1929, necesitaba evadirse de los problemas.

En los años 40 encontramos bandas sonoras de mucha calidad en Hollywood, como es el caso de *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), *Los mejores años de nuestra vida* (William Wyler, 1946), *Días sin huella* (Billy Wilder, 1945) o *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941).

En los años 50, compositores como Franz Waxman, Alex North o Elmer Bernstein incluyeron el jazz en películas tales como *La ventana indiscreta* (Alfred Hitchcock, 1954) o *Un tranvía llamado deseo* (Elia Kazan, 1951).

En los años 60 destacan como autores Ennio Morricone y Henry Mancini, quienes se consolidarían durante décadas como célebres y premiados compositores de bandas sonoras.

En los años 70 se produce un nuevo descubrimiento de las posibilidades de la música sinfónica gracias a John Williams, uno de los compositores más aclamados de la historia de la música cinematográfica, y que compondría las bandas sonoras de películas tan emblemáticas como *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975) o *Superman* (Richard Donner, 1978), entre otros muchos títulos que se corresponden con épocas posteriores.

A partir de los años 80 y hasta la actualidad, encontramos una progresiva incorporación de sonidos electrónicos y sintetizadores a las bandas sonoras, que añadirán posibilidades sonoras, artísticas y compositivas, a pesar de seguir muy presente la música orquestal.

2.2 TEORÍAS SOBRE LA PRESENCIA DE LA MÚSICA EN EL CINE

El autor José Nieto (1996) afirma que existen dos tipos de teorías acerca de la presencia de la música en el cine: “las que analizan el fenómeno desde que este se produce” y “las que defienden que las razones de esta presencia hay que empezar a buscarlas prácticamente en la prehistoria” (Nieto, 1996: 24)

Las teorías del primer tipo explican que la música existe en el cine originariamente para cumplir varias funciones, tales como tapar el sonido del proyector¹, reconfortar al espectador ante el espectáculo “fantasmagórico, espectral” (Nieto, 2003: 25) que es el cine mudo, despojado de color y sonido, devolver parte de la vida que las imágenes

¹ NIETO (1996: 24), explica este uso de la música calificándolo de “explicación comúnmente repetida”. Así mismo, Kurt London (1970) comenta este uso de la música “como artificio disuasorio para disimular el ruido del proyector” (1970: 27-28)

perdieron en el proceso de reproducción mecánica, unificar a los espectadores² y, finalmente, transmitir emociones.

El segundo tipo de teorías atienden a la genealogía del uso de la música en toda representación dramática, desde “los más ancestrales ritos religiosos” (Nieto, 2003: 27), pasando por Shakespeare y llegando hasta el *Music Hall* (o espectáculo de variedades).

Sin embargo, considerando que en la mayoría de los trabajos realizados sobre teoría fílmica la música no se considera un elemento estructural importante³ (Littlefield, 1990), es interesante descubrir que, como permiten constatar los trabajos de Michael Chion, Claudia Gorbman, Carlos Colón, Russell Lack o Alejandro Román entre decenas de otros trabajos sobre esta temática, la presencia de la música en el filme es una cuestión tan fundamental e interesante como cualquier otro elemento presente en este. Sus efectos en la experiencia cinematográfica y su variedad de usos hacen de la música un objeto de investigación de gran importancia y complejidad, tal y como demuestran los trabajos realizados hasta la fecha.

2.3 PROCESO DE COMPOSICIÓN

A fin de comprender la música cinematográfica, es importante que conozcamos algunas consideraciones fundamentales sobre su proceso de composición.

Es fundamental entender que la figura del compositor en una obra audiovisual es a menudo poco entendida. En el mundo cinematográfico el director o directora de una determinada obra tiene conocimientos sobre guion, montaje, fotografía, incluso vestuario y, por lo tanto, puede dar sugerencias o tomar decisiones. Pero la comunicación entre director y compositor se torna compleja debido a la concepción general de que por no tener conocimientos musicales avanzados y técnicos no se pueden dar pautas sobre la música. Esto se puede solventar de una manera sencilla, pues el director o directora no tiene por qué proponer un estilo, un tempo o una tonalidad concretas, sino más bien una atmósfera, una sensación, etc. En resumen, qué le va a aportar la música a una escena (Nieto, 1996: 104).

Después, el compositor debe saber para qué es la música, dónde aparece, cuándo empieza y acaba y cómo debe ser. A partir de estas cuatro cuestiones, el compositor puede desarrollar una obra de una manera más concreta. Es importante tener en cuenta que la composición de una banda sonora tiene limitaciones argumentales, temporales y materiales, con lo cual el compositor trabaja bajo unas pautas muy concretas.

Cada proceso de composición varía en función de la obra y del compositor, pues en función de la obra el proceso compositivo será más exigente o menos. Y en función de cada compositor, se trabajará de una manera o de otra.

A continuación, veremos los conceptos de inaudabilidad, instrumentación y color musical, que son claves en la composición musical cinematográfica.

La palabra inaudabilidad (término conocido en Estados Unidos como el modelo Max Steiner) hace referencia a una música que no debe ser oída, sino percibida

² NIETO (1996: 25), señala el poder de la música sobre el espectador para crear la sensación de formar parte de una colectividad homogénea.

³ Tómese como ejemplo de esto *Le signifiant imaginaire, psychanalyse et cinéma* (Christian Meltz, 1977), en la cual ni siquiera se nombra la música. (Littlefield, 1990).

inconscientemente. Por otra parte, cuando hablamos de instrumentación nos referimos a los instrumentos utilizados para la música. Dependiendo de estos, las sensaciones conseguidas y los estilos musicales variarán. Es muy importante la elección de timbres, pues en función de ellos la música transmitirá unas sensaciones u otras. Finalmente, el término de color musical se define como el resultado de una determinada orquestación. Podría ser similar a, por ejemplo, el color de un cuadro. En función de la paleta de colores que se utilice, el cuadro tendrá unos colores u otros, y estos generarán unas sensaciones determinadas y diferentes de las que generarían si la paleta utilizada hubiese sido distinta. En la música, la orquestación de una banda sonora genera un color musical concreto que dependerá de, por una parte, el timbre de los instrumentos y, por otra, de la disposición de las notas del acorde, de la cantidad de notas de los acordes, de su altura musical, etc. Por ejemplo, un registro grave está asociado a la oscuridad, y un registro agudo a la luz (Nieto, 1996: 92).

2.4 ANÁLISIS DE LA MÚSICA EN EL CINE

La aplicación en una obra en concreto de los conceptos teóricos surgidos de las investigaciones sobre la música en el cine da como resultado un análisis que relaciona música, narración e imagen.

Los conceptos a tener en cuenta a la hora de analizar una banda sonora son diversos y pueden variar en función de la obra elegida como objeto de estudio. Sin embargo, hay algunos aspectos fundamentales que están presentes en cualquier obra musical y que se recogen en el siguiente esquema, inspirado parcialmente en el trabajo de Teresa Fraile (2004):

- Contenido y estructura de la banda sonora. Es decir, cuántas pistas tiene la banda sonora, cómo están estructuradas, cuál es su duración, etc. Esto ayuda a entender mejor sobre qué vamos a realizar nuestro análisis.
- Análisis inicial. En este análisis se recogen aspectos tales como el origen de la composición musical, la fuente de emisión de la música o el grado de sincronía de la música con la imagen, es decir, una aproximación inicial a la banda sonora.
- Análisis formal-musical. En este apartado se tienen en cuenta aspectos puramente musicales. Sin embargo, en nuestro trabajo sólo consideraremos aquellos que tengan relación con la narración.
- Funciones. Estas pueden ser estéticas, narrativas, estructurales y expresivas. En *Funciones de la música en el cine* (Fraile, 2004) se recogen estas funciones de una manera más exhaustiva. Estas funciones serán entendidas de una manera diferente en función del autor al cual nos refiramos.⁴

⁴ Marcel Martín (*El lenguaje del cine*, 1996), Roberto Cueto (*Cien bandas sonoras en la historia del cine*, 1996) Javier Rodríguez Fraile (*Ennio Morricone. música, cine e historia*, 2001) y José Nieto (*Música para la imagen. La influencia secreta*, 1996) establecen funciones diferentes. Tal y como explica Teresa Fraile (2004), esto se debe a la fase temprana de investigación en la que se encuentra la música en el cine en España, “y en muchos casos relegada a ámbitos no científicos, lo cual facilita que los estudios aislados propongan sistematizaciones propias. Por eso la terminología y los conceptos correspondientes varían mucho de unos estudios a otros” (2004: 10).

Además de estos conceptos, entender cómo se relacionan e influyen música, narración e imagen es esencial y debe formar parte del análisis, ya sea como un apartado independiente o dentro de los apartados ya nombrados. En el apartado Banda sonora (p.24-36) ampliaremos cada uno de estos apartados incidiendo en el análisis del caso de estudio de este trabajo.

3 EL CASO DE *OVER THE GARDEN WALL*

Este trabajo se basa en la música y narración de la serie de animación *Over the Garden Wall*, así como en la relación entre estos dos elementos. Para conocer mejor la serie, expondremos sus datos más elementales, así como su origen, el universo particular que la caracteriza y por qué puede considerarse una miniserie musical. Tras estudiar estos apartados, conoceremos la narratología de la serie, así como su banda sonora para, finalmente, analizar la relación que hay entre la narración y la música de la serie.

Over the Garden Wall es una miniserie⁵ producida en EE. UU. en 2014, ideada por Patrick McHale, dirigida por Nick Cross, Robert Alvarez, Larry Leichliter, Eddy Houchins, y Ken Bruce, y cuya dirección creativa corre a cargo de Nate Cash (episodios 1–6) y Bert Young (episodios 7–10). La música de la serie está compuesta por The Blasting Company, de los cuales hablaremos más adelante.

La serie consta de diez capítulos de once minutos y medio de duración. El idioma original de la serie es el inglés, aunque está traducida también al italiano, francés, castellano y alemán, tanto los diálogos como las canciones. Originalmente fue concebida con una idea diferente de la que acabó siendo, lo cual veremos posteriormente en el apartado Origen de la serie (p.8-9). La productora de la serie es Cartoon Network, siendo *Over the Garden Wall* su primera miniserie producida, la cual demostró ser ambiciosa, conteniendo en su formato de episodios de diez minutos más “argumentos, personajes y giros argumentales que la mayoría de *cartoons* muestran en una temporada completa” (McHale, 2017: 7). El argumento de la serie es el siguiente: Dos hermanos, Wirt y Greg, que se han perdido en un bosque, llamado también “Lo desconocido”. Mientras buscan la forma de volver a casa, los hermanos conocerán a muchos personajes y vivirán muchas aventuras. Wirt es un adolescente inseguro que toca el clarinete y recita poesía, y Greg es un niño despreocupado y divertido que no da tanta importancia a las cosas como su hermano.

3.1 ORIGEN DE LA SERIE

La historia de esta serie comienza mucho antes de su producción, exactamente diez años atrás, en 2004. Tal y como se narra en el libro *Art of Over the Garden Wall* (2017) Patrick McHale, el creador de la serie fue sumando en su imaginario una serie de referencias que surgieron a raíz de que el artista acudiera a la proyección de *The Flying House* (Winsor McCay, 1921) y “en vez de dormir esa noche, McHale vio material como este, lo cual alimentó un creciente amor por el cine mudo y la ópera –dos grandes influencias en *Over the Garden Wall*” (McHale, 2011: 11).

En septiembre de 2006, McHale presenta dos proyectos a Cartoon Network. Uno de ellos, llamado *Tomo de lo Desconocido*, fue presentado con una biblia llena de ilustraciones a lápiz y recortes de papel. El pitch de *Tomo de lo Desconocido* contenía

⁵ Nos referiremos a la obra tanto con el término de serie como de miniserie indistintamente.

una vaga premisa de *Over the Garden Wall*, pero con diferencias significativas. La historia trataba de dos hermanos – Gregory y Walter – quienes por error se subían a un tren con dirección a la vida después de la muerte o el más allá, del cual saltan a mitad del camino al darse cuenta de que el conductor es un esqueleto. Deambulan entonces por un bosque en el cual encuentran a un demonio, –Old Scratch o Viejo rasguño en castellano–, quien estafa a Gregory con un trato fáustico. Old Scratch promete devolverlos a casa si a cambio ellos leen un libro de historias olvidadas, el *Tomo de lo Desconocido*. Los hermanos aceptan y entonces Old Scratch arranca todas las páginas y las lanza al aire, llevándolas consigo el viento a “los rincones más alejados de la Tierra de en medio” (McHale, 2017). Los episodios seguirán a Gregory y Walter en su camino por encontrar todas las páginas.

De este *Tomo de lo Desconocido* surgen algunos de los personajes que acaban existiendo en *Over the Garden Wall*, aunque con cambios, así como algunas ideas en común. Por ejemplo, McHale describió la tierra del “In-Between” (en medio) como “un lugar entre la vida y la muerte, sueños y realidad. Culturalmente es una mezcla de folclore americano, cuentos de hadas clásicos, historias de fantasmas y la tierra de los sueños” (McHale, 2007: 13), una descripción que no dista de lo que Lo desconocido nos ofrece.

Después de que McHale trabajase en las series *The Marvelous Misadventures of Flapjack* (Thurop Van Orman, 2008) y *Adventure Time* (Pendleton Ward, 2010), la productora le preguntó si estaba interesado en presentar el piloto de algún proyecto. McHale actualizó entonces su pitch de 2006 con nuevas ilustraciones, descripciones, y una lista de once ideas para historias. Igualmente puso especial énfasis en dos personajes secundarios: el leñador y Beatrice (McHale, 2007: 15). Cartoon Work aceptó producir el piloto, y este se convirtió en el catalizador de *Over the Garden Wall*, la que en 2015 ganaría cuatro Emmys.

3.2 UNIVERSO

El universo de *Over the Garden Wall* está lleno de particularidades y detalles que convierten a la serie en una obra única y compleja.

Una de las particularidades más destacables del universo de la serie es que existen dos mundos: el real y el del bosque de lo desconocido o “Lo desconocido”. Cada mundo tiene sus características y en cada uno de ellos habitan distintos personajes. Es gracias a Wirt y Greg, los protagonistas de la serie, que conocemos ambos mundos.

En el mundo real todo es tal y como lo conocemos. Una noche Wirt y Greg, tras saltar un muro, se caen por un barranco al esquivar un tren que se dirigía hacia ellos. Sus amigos les encuentran y los llevan al hospital en ambulancia.

En Lo desconocido, los hermanos se convierten en dos peregrinos que deambulan por el bosque, donde han llegado tras saltar el muro y donde se han perdido. En este mundo en el que aparentemente sólo existe el bosque hay una taberna con extraños personajes, una escuela de animales, un leñador que va siempre con una lámpara de aceite, una Bestia que convierte en árboles a las personas que pierden la fe en volver a casa y más personajes que iremos conociendo.

3.3 MINISERIE MUSICAL

Otra de las particularidades de *Over the Garden Wall* es que es una miniserie clasificable en distintos géneros cinematográficos, que podría considerarse musical. En primer lugar, hablaremos del término miniserie y posteriormente explicaremos por qué es correcto el adjetivo “musical”.

En lo que respecta al concepto de miniserie, este es el formato cinematográfico de *Over the Garden Wall*, y es un formato televisivo que emerge en EE. UU. a partir de 1966, con la emisión por la cadena ABC de una adaptación de *The Rise and Fall of the Third* (David L. Wolper, 1968), la cual se hizo más popular a partir de los años 70. Un formato, sin embargo, cuyo origen es atribuible a trabajos anteriores, siendo Hitchcock o Serling precursores de programas de televisión tales como *Alfred Hitchcock presents* (Alfred Hitchcock, 1955) o *The Twilight Zone* (Rod Serling, 1958), los cuales figuran dentro del concepto “serie antológica”, que define un tipo de serie en el cual se desarrolla una historia y personajes diferentes en cada capítulo cuyo vínculo es un género (terror, fantasía). Otras series producidas en los últimos diez años tales como *American Horror Story* (Ryan Murphy, Brad Falchuk, 2015), la que pudiera ser considerada como primera serie antológica moderna; *Fargo* (Scott Winant, Matt Shakman, 2014) o *True Detective* (Cary Joji Fukunaga, 2014) cambian de historia y personajes cada temporada en lugar de cada capítulo.

Revisando en conjunto los ejemplos de miniseries más notables, podemos constatar que las producciones de estas están notablemente más cuidadas que otras producciones televisivas, con decorados originales y costosos, un elenco más numeroso y guiones que exigen mayor complejidad, todo ello atendiendo a una ambición formal mayor (Fernández, 2010).

Este formato, por tanto, permite construir personajes e historias dispares en cada capítulo cuya razón de ser reside en el capítulo mismo y cuyo sentido narrativo forma parte del marco de otra historia que engloba el argumento de toda la serie. Esta premisa también explica la atmósfera de misterio, terror y fantasía, pero también de aventura y comedia que caracteriza a *Over the Garden Wall*, pues esta persigue crear un continuo argumentativo dentro del cual personajes e historias tengan justificación y el cual genere sensación al espectador de estar ante un mundo particular en el que cada elemento se complementa con el resto y se explique por sí mismo.

Además de ser una miniserie, *Over the Garden Wall* se encasilla en varios géneros cinematográficos. Así pues, dependiendo de en qué lugar busquemos información sobre ella, encontraremos géneros dispares para etiquetarla, desde los más obvios como animación, aventura, fantasía, pasando por otros un poco más sutiles como familia, comedia hasta los más curiosos, como fantasía-oscura, drama histórico, horror.⁶

A pesar de la relación tradicional entre animación y mundo infantil, esta serie es una de las muchas excepciones que existen, pudiendo compararse con el anime en este sentido y su carácter mayoritariamente adulto.

Finalmente, en lo que respecta al apellido ‘musical’, *Over the Garden Wall* no sólo cuenta con una presencia relevante de la música, con un proceso de composición

⁶ Respecto a que la serie se pueda encasillar en el género ‘horror’ es importante resaltar que, a pesar de que en multitud de ocasiones los personajes parecen estar ante situaciones peligrosas y personajes malignos, siempre descubrimos que en realidad no había tanto peligro y que todo tiene una solución sencilla.

complejo tras ella y de mucha importancia con respecto a la narrativa de la serie, sino que hay numerosas escenas en las que los personajes empiezan a cantar canciones como si estuvieran dentro de un musical, algo que recuerda a películas de animación tales como *Nightmare before Christmas* (Henry Selick, 1993) o muchas de las creaciones de Walt Disney (véase *Hércules*, *Mulán*, *Pocahontas...*) Con lo cual, no estamos ante una obra audiovisual cuya música sea un elemento secundario o de “acompañamiento”, sino que la banda sonora de *Over the Garden Wall* cobra una importancia tan grande que es mediante ella que los personajes se expresan y la historia avanza, confiriéndole un protagonismo determinante para su configuración estructural y narrativa.

3.4 NARRATOLOGÍA DE LA SERIE

Uno de los elementos sobre los que este trabajo se sustenta es la narrativa de la serie. Para conocer sus características y cómo está construida recurriremos a la narratología, una disciplina que estudia el texto narrativo atendiendo a sus aspectos estructurales, formales y técnicos. Esta ciencia distingue entre qué se cuenta y cómo se cuenta.

En la cinematografía los textos narrativos se encasillan en un mismo formato, el guion cinematográfico. A partir de ahí, puede haber muchos elementos que hagan que un guion diste mucho de otro, sobre todo atendiendo a la obra en sí. Qué género es, cuánto diálogo hay, si es un cortometraje o un largometraje, etc. Lo que caracteriza al guion cinematográfico es sobre todo el modo de escritura, más sintético generalmente que cualquier otro texto narrativo. En el guion cinematográfico se especifica el número de la secuencia o escena, si ocurre en interior o exterior, en qué momento del día (día, noche, amanecer...), una breve descripción de los espacios en los que ocurren (sobre todo para después saber qué atrezo es necesario), los diálogos de los personajes, anotaciones sobre los diálogos y las transiciones (formas de pasar de una escena a otra). En cualquier caso, el guion cinematográfico es un texto narrativo y, como tal, tiene elementos en común con otros textos narrativos. Estos son los acontecimientos, las tramas, los personajes, el tiempo, el espacio y la narración.

3.4.1 Narración

Narrar es contar una serie de hechos que generalmente tienen como consecuencia la variación de la situación inicial. Estos hechos son lo que llamamos acontecimientos, que son acciones narrativas que forman parte de la estructura argumental de la narración y que ocurren causal y cronológicamente (no siempre). Todo acontecimiento parte de una situación inicial, generalmente inestable, cuyo desarrollo dará lugar a un desenlace resolutivo. Podríamos considerar, por tanto, que un acontecimiento es una unidad narrativa básica.

La sucesión de acontecimientos y su estructuración es lo que conforma una trama. Las tramas son vividas por personajes, quienes gracias a ellas evolucionan, ya que tienen que tomar decisiones, y con ello aprenden de sus errores. Los personajes se relacionan de una manera u otra con el resto de las tramas y personajes mientras su propia trama avanza, creando todo un conjunto narrativo entrelazado.

En *Over the Garden Wall* encontramos una trama principal y varias tramas secundarias. De las tramas secundarias distinguiremos entre las que están más relacionadas con la trama principal, a las cuales llamaremos tramas secundarias tipo A, y las que menos, a

las que nos referiremos como tramas secundarias tipo B. La riqueza de las tramas secundarias en *Over the Garden Wall* hace de la serie una experiencia más completa. Algunas, como la de Beatrice y el leñador, influyen de manera directa en la trama principal. Otras, como la de Lorna y Uncle Whispers o Miss Langtree no afectan prácticamente a la trama principal, pero convive con ella y aporta contenido que crea una profundidad mayor en la realidad del mundo de lo Desconocido.

3.4.1.1 Trama principal



Figura 1: Capítulo 1, *Over the Garden Wall* (2014)

La trama principal es la de Wirt y Greg, dos hermanos que por casualidad acaban en el bosque de Lo desconocido, y en su camino por volver a casa, se encuentran con distintos personajes, algunos de ellos peligrosos, y con situaciones complicadas que tendrán que superar. Además de la trama principal, los dos hermanos tienen cada uno una subtrama. Esto llena la serie de detalles y complejidad, pues, aunque ambas subtramas están muy relacionadas, Wirt y Greg tienen aspiraciones distintas,

viven un desarrollo personal único y se enfrentan a experiencias que asumen de una manera diferente. La subtrama de Wirt es la de conseguir confesarle su amor a Sara, una chica de su instituto que le gusta, dándole una cinta que ha grabado para ella de poesía y clarinete. En su aventura por el bosque se hace amigo de Beatrice (un personaje que conoceremos más adelante), quien le decepciona. Tras esto, Wirt pierde la esperanza en volver a casa y acaba corriendo peligro en el bosque, pero gracias a su hermano y a Beatrice, podrá volver a casa con él y acabará invitando a salir a Sara. La subtrama de Greg consiste en apoyar y cuidar a su hermano, mientras trata de buscar un nombre adecuado para su rana. Greg vive las aventuras en el bosque de una manera tranquila, divertida y despreocupada, como él es. Wirt relega en él la responsabilidad de estar al mando, pues como hemos dicho ha perdido la esperanza de volver a casa. Ante esto, la Bestia (quien también conoceremos más adelante) amenaza con convertirlo en árbol. Pero Greg hará un trato con la Bestia y se cambiará por él, salvando así a su hermano.

3.4.1.2 Tramas secundarias

Las tramas secundarias tipo A son tres: la de Beatrice, la del leñador y la de la Bestia. Estas tramas corresponden a personajes que tienen una relación muy estrecha con la trama principal.



Figura 2: Capítulo 3, *Over the Garden Wall* (2014)

La trama de Beatrice es la de una niña que vive en el bosque de Lo desconocido y a quien Adelaide (un personaje que conoceremos más adelante) maldice, condenándola a ella y a su familia convirtiéndoles en azulejos. Esa misma mujer le promete que si consigue traer a dos niños a su casa para que le ayuden a hacer tareas, ella liberará de la maldición a

Beatrice y a su familia. Beatrice acepta y, casualmente, se encuentra con Wirt y Greg, dos niños que parecen no tener ningún propósito en la vida. Beatrice les dice que ella conoce el camino para ir a casa de Adelaide, la buena mujer de los bosques, quien les ayudará a volver a casa. Ambos aceptan, al principio sin mucho entusiasmo, pero finalmente con esperanzas de volver a casa. Sin embargo, conforme Beatrice los conoce se va sintiendo más culpable por haberles engañado. Para cuando intenta deshacer el trato con Adelaide, ellos ya lo han descubierto y huyen dejándola atrás. Beatrice tratará de enmendar su error, ayudará a Wirt y a Greg a volver a casa y estos le perdonarán.



Figura 3: Capítulo 1, *Over the Garden Wall* (2014)

La segunda trama secundaria tipo A es la del leñador. El leñador parece un tipo terrorífico que porta una lámpara de aceite que tiene que mantener encendida, pues en ella está el alma de su hija: si la lámpara se apaga, su hija morirá. Wirt y Greg se encuentran con él varias veces, y el leñador intenta advertirles de la amenaza que supone la Bestia. También le dice a Wirt que tiene que llevar a su hermano a casa, que es su deber, y le advierte que la Bestia

sabe de su presencia y quiere reclamarlo para que forme parte de su oscuro bosque. Esto sólo ocurriría si Wirt se deja vencer y pierde la esperanza de volver a casa. Finalmente, y gracias a Wirt, se descubrirá que el alma que está contenida en la lámpara es en realidad la de la Bestia, y el leñador la apagará, acabando así con ella. En los títulos iniciales le vemos junto a su hija y en los títulos finales los veremos reencontrarse.



Figura 4: Capítulo 4, *Over the Garden Wall* (2014)

Finalmente, la trama de la Bestia está estrechamente ligada con la del leñador, pues ambas tramas aparecen en los mismos capítulos y son indivisibles. La Bestia un ser que habita en el bosque y que convierte en árbol a toda persona que está en el bosque y pierde la esperanza de volver a casa. Al ver que Wirt está desesperanzado, empieza a convertirlo en árbol. Sin embargo, Greg se da cuenta a tiempo y hace un trato con la Bestia: él se intercambiará por su hermano. Cuando

Wirt se entera de lo ocurrido, salva a su hermano y se enfrenta a la Bestia. En ese momento descubre que en realidad es la Bestia quien teme que la lámpara se apague, y el leñador acaba con ella.



Figura 5: Capítulo 2, *Over the Garden Wall* (2014)

Las tramas secundarias tipo B son las que no tienen una relación tan directa con los personajes principales y su trama, pero forman parte de toda la narración en conjunto y aportan mucha riqueza narrativa. También hacen que el resto de las tramas tengan mayor sentido, que el universo de la serie adquiera una dimensión más compleja y profunda, y que los personajes principales se desarrollen y

vivan aventuras. Estas tramas son seis, y se corresponden con personajes y lugares del bosque de Lo desconocido.

Por orden cronológico de aparición en la serie, la primera trama es la de Pottsville. Pottsville es un pueblo en el que, cuando llegan nuestros protagonistas, sus habitantes están disfrazados con calabazas y paja. Más tarde descubriremos que son esqueletos de humanos que resucitan para la celebración del día de la cosecha, fiesta en la cual todos se visten de calabaza, tocan música y bailan.



Figura 6: Capítulo 3, *Over the Garden Wall* (2014)

La segunda trama secundaria tipo B es la de Miss Langtree. La señorita Langtree es una profesora que trabaja en una escuela para animales, construida por su padre. La pobre señorita fue abandonada por Jimmy Brown, su marido, quien desapareció de su vida de la noche a la mañana, y ahora su padre amenaza con cerrar el colegio. Además de todo eso, hay un gorila suelto por los alrededores de la escuela atemorizando a la gente. Greg y Wirt descubren que el padre de Miss Langtree

se ve obligado a cerrar el colegio porque no tiene más dinero, así que Greg organiza un recital de música para recaudar fondos. En medio del recital aparece el gorila, quien en realidad es Jimmy, a quien trabajando en el circo disfrazado se le quedó el traje atascado y nadie se había atrevido a ayudarlo. Finalmente, no tienen que cerrar la escuela.



Figura 7: Capítulo 4, *Over the Garden Wall* (2014)

La tercera trama se corresponde con la de la taberna que hay en el bosque. En esta taberna hay varios personajes, tales como el carnicero, el panadero, la partera, el sastre, el maestro y el aprendiz, el bandolero, y por supuesto, la tabernera. Cada uno tiene su rol, e intentan encontrar el de Wirt y Greg, a quienes acaban denominando "peregrinos". Todos animan a Greg y Wirt a seguir su camino.



Figura 8: Capítulo 5, *Over the Garden Wall* (2014)

La cuarta trama es la de Endicott y Margueritte. Endicott es un señor muy rico que se dedica al comercio del té que vive en una mansión y que un día vio a un fantasma de una mujer, del cual se enamoró. Desde entonces vive con miedo de encontrárselo de repente. Greg anima a Endicott a buscarlo, y cuando lo encuentra, resulta ser Margueritte, su competidora en el negocio del té. Al parecer, las mansiones de ambos son tan grandes que se unen. Finalmente se enamoran.

La quinta trama secundaria tipo B es la de Adelaide, un personaje que hemos nombrado anteriormente. Adelaide de los pastos, la buena mujer de los bosques. Así es como Beatrice se refiere a ella. En realidad, es un ser maligno quien ha maldito a Beatrice y a su familia convirtiéndoles en azulejos. Hace un trato con Beatrice, a quien le promete que a cambio de traer a dos niños para que sean sus esclavos (en un primer momento



Figura 9: Capítulo 6, *Over the Garden Wall* (2014)



Figura 10: Capítulo 7, *Over the Garden Wall* (2014)

le dice que sólo quiere que les ayude en el jardín), ella deshará la maldición. Cuando Greg y Wirt llegan a su casa los captura, pero finalmente Beatrice la matará abriendo su puerta.

Por último, la sexta trama es la de Lorna y Uncle Whispers: Uncle Whispers (Tía Susurros en castellano) es la hermana de Adelaide. Vive con su sobrina Lorna, a quien Uncle Whispers no deja salir de casa. Wirt y Greg se meten en casa de ambas pensando que está abandonada. Cuando Lorna les descubre, les esconde para que Uncle Whispers no les devore. Lorna parece obedecer al “ringing of the bell” que tiene Uncle Whispers, quien le ordena hacer sus tareas. Wirt ayuda a Lorna a limpiar la casa, y los dos se enamoran. La rana de Greg se cuelga en el cuarto de Uncle Whispers y la despierta. Entonces Lorna, Greg, Wirt y la rana huyen y encierran a Uncle Whispers en su casa. En ese

momento, Lorna se transforma en un ser horrible que ataca a Wirt y Greg y, gracias a que la rana de Greg se ha tragado la campana, Wirt le ordena que el espíritu maligno que la posee se vaya de ella para siempre, y así ocurre. Lorna se queda sana y salvo con su tía y Uncle Whispers advierte a Greg y Wirt de que su hermana Adelaide no es de fiar y tengan cuidado con ella⁷.

3.4.1.3 Estructura interna y externa

Tras conocer todas las tramas que conforman la narración, pasaremos a estudiar la estructura interna y externa de la narración de *Over the Garden Wall*.

La estructura interna de un relato está relacionada con la trama o tramas de una historia, pues es la forma en la que las partes del texto están organizadas en función de los acontecimientos que ocurren. Tal y como Aristóteles recoge en su *Poética*, un texto se compone fundamentalmente de tres elementos: planteamiento, nudo y desenlace.

En el planteamiento se suele presentar al protagonista, su contexto y también sus aspiraciones. En esta parte de la narración podemos encontrar también el detonante, una acción que ocurre y que cambia totalmente el relato, y el punto de inflexión, el momento en el que se produce una transformación del protagonista y toma una decisión que cambiará el transcurso de la historia (Sorribas, 2014). En el nudo de un relato encontramos el emprendimiento y los retos. Vemos al protagonista enfrentarse a obstáculos y emprender un viaje, literal o figurado, en el que no encontrará precisamente facilidades. En él están presentes las tramas secundarias y el segundo punto de inflexión. Por último, en el desenlace se encuentra el clímax narrativo, un momento del

⁷ Esto supone una paradoja ya que usualmente las advertencias de los personajes aparecen antes que las situaciones sobre las que advertían.

relato en el cual la tensión alcanza su punto álgido y descubrimos si el protagonista consigue sus metas o no.

Estos tres elementos pueden aplicarse a la estructura interna de cualquier texto narrativo, así de como a cualquier trama, aunque en ocasiones hay tramas que no se resuelven. Con lo cual, podemos hablar del planteamiento, nudo y desenlace de la trama principal, así como de las tramas secundarias, las cuales tienen una estructura interna independiente a la de la trama principal, pero relacionada con los personajes principales.

Debido a que la trama principal es la que más peso tiene en la narración, hablaremos de su planteamiento, nudo y desenlace.

En *Over the Garden Wall*, el planteamiento de la trama principal es el de dos hermanastros perdidos por el bosque que quieren volver a casa, quienes conocen a un leñador y a Beatrice. El leñador vive en el bosque y les advierte sobre la Bestia, y Beatrice, una humana convertida en azulejo debido a una maldición, los anima a acudir a Adelaide para conocer el camino de vuelta a casa, lo que cambiará el destino de Wirt y Greg. Encontramos en el planteamiento el punto de inflexión, en el cual Wirt se identifica a sí mismo como un peregrino que decide su propio destino, se arma de valor y se enfrenta al leñador para salvar a Beatrice, y el detonante, que sería el enfrentamiento en sí. A partir de este momento, Wirt será más optimista con respecto a la vuelta a casa y asumirá el rumbo del camino. El nudo se corresponde con los capítulos en los que Wirt está decidido a volver a casa y todo va aparentemente bien. El segundo punto de inflexión sería el momento en el que Wirt descubre que Beatrice les ha engañado y que Adelaide no les iba a ayudar a volver a casa, sino que quería esclavizarlos una vez Beatrice los llevara a ella. A partir de este momento, Wirt perderá la esperanza de volver a casa, así como de poder confiar en la gente. Por último, el desenlace se corresponde con el momento en el que Wirt descubre que su hermano Greg se ha intercambiado por él y entregado su alma a la Bestia para formar parte de su bosque. Wirt, que se reconcilia previamente con Beatrice, asume la culpa de todo, salva a su hermano junto a ella y descubre que la Bestia en realidad es fácil de abatir, tarea que cede al leñador. Finalmente, consigue volver a casa con Greg.

Por otro lado, la estructura externa de un texto es la forma en la que se compone y organiza, es decir, que atañe a cuestiones puramente formales e independientes del argumento de la historia. Generalmente los textos se dividen en partes, secuencias, episodios o capítulos. La estructura externa de *Over the Garden Wall* se corresponde con una división en diez capítulos de una duración entre los diez y once minutos. Los capítulos están formados por una serie de acontecimientos que conforman una o varias tramas. Esta división hace que tenga cabida cada una de las tramas secundarias tipo B de la serie, que empiezan y terminan en un mismo capítulo, mientras encontramos las tramas secundarias tipo A divididas en varios capítulos concretos. Finalmente, la trama principal es la que está presente en los diez capítulos. La figura 11 muestra un resumen de la presencia de cada trama en la estructura externa de la serie.

Presencia de las tramas en la estructura externa

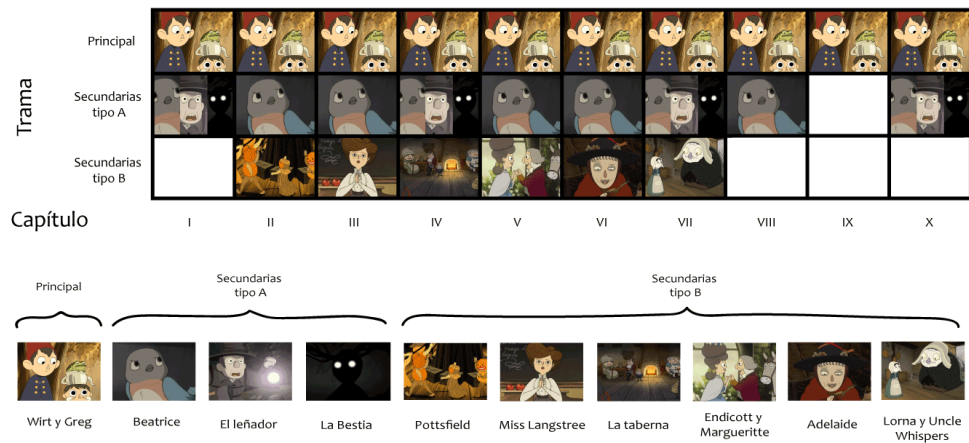


Figura 11: Esquema sobre la presencia de las tramas en la estructura externa.

3.4.2 Personajes

Es cada uno de los seres o personas que experimentan los acontecimientos narrados en el texto y que intervienen en cada acción narrativa. Estos se pueden dividir en función de su importancia en la acción, pudiendo ser principales, secundarios y terciarios o figurantes; por su naturaleza, pudiendo ser ficticios, históricos, simbólicos o autobiográficos y, finalmente también podemos identificar a los personajes por su profundidad psicológica, pudiendo ser planos, redondos o colectivos.

En *Over the Garden Wall* los personajes principales son Wirt y Greg. Beatrice, el leñador y la Bestia podrían ser considerados coprotagonistas, y el resto de los personajes serían secundarios. En cuanto a su naturaleza, todos son ficticios, pues no están basados en personas que han existido. La Bestia podría considerarse un personaje más simbólico, pues representa la maldad arquetípica. Y en función de su profundidad psicológica, nos encontramos con personajes redondos como Wirt, Greg y Beatrice, planos como Adelaide o Uncle Whispers, y personajes colectivos como el panadero o los habitantes de Pottsfield.

Los personajes de una narración deben resultar completos y verosímiles, pues con ello conseguiremos un texto narrativo con mayor riqueza y profundidad. Para crear un personaje que resulte completo y verosímil, es necesario que tenga una serie de características que le otorguen realismo y complejidad.

Las dimensiones de los personajes son tres tipos de realidades diferentes que crean y caracterizan un personaje. Estas dimensiones son tres: la dimensión física, la psicológica y la social. Un personaje debe ser multidimensional, es decir, tiene que tener características propias de cada dimensión.

La dimensión física o las características físicas de un personaje atañen a su aspecto, su sexo, su edad, etc. En *Over the Garden Wall* cada personaje tiene un aspecto físico



Figura 12: Capítulo 9, *Over the Garden Wall* (2014)

embargo, después entendemos que están vestidos así porque antes de llegar a Lo desconocido era Halloween, y en realidad van disfrazados, Greg de elefante y Wirt no sabe bien de qué. Con lo cual, estamos ante un aspecto físico realista.

Respecto a las características psicológicas o a la dimensión psicológica, estas tienen que ver con las ambiciones, los valores morales, la personalidad, la inteligencia, etc. Estas características, entre otras cosas, diferencian a personajes tímidos, como por ejemplo Wirt, de personajes extrovertidos, como Greg o Beatrice. También otorgan a los personajes la personalidad que tienen, las ambiciones, etc. El personaje de Miss Langtree, por ejemplo, es el de una persona nostálgica y dramática abandonada por su marido, cuya aspiración es compadecerse de sí misma esperando que vuelva. En cambio, la ambición de su padre es conseguir dinero para que la escuela de animales siga abierta.

Finalmente, la dimensión social o las características sociales tienen que ver con la profesión, la educación, la clase social y demás de los personajes. Estos rasgos determinarán la manera en la que un personaje actúe y reaccione ante determinadas situaciones. En la serie las características sociales son las que menos determinan a los personajes, pues sobre todo son sus personalidades lo que les hacen únicos.

3.4.2.1 Arco de transformación

Un personaje debe tener un arco de transformación, que puede ocurrir en él o en la historia. Este arco de transformación se corresponde con una evolución del personaje debida al hecho de experimentar nuevas emociones, enfrentarse a distintas situaciones donde se replanteará aspectos de sí mismo y, en definitiva, vivir una serie de cosas que lo transformarán.

En *Over the Garden Wall* la mayoría de los personajes viven una transformación, sea pequeña o grande. Personajes como Miss Langtree, Lorna o Endicott cuyo argumento se desarrolla en apenas un capítulo experimentan también cambios. Miss Lang

tree pasa de ser una mujer triste porque su marido la había abandonado a volver a ser feliz al reencontrarse con él y descubrir la verdad. Lorna deja de estar maldita y Endicott descubre que el fantasma que le atormentaba en su casa es en realidad su mayor competidora en el negocio del té y se enamora de ella. Aun así, estos personajes podrían considerarse planos en función de su profundidad psicológica, pues no presentan una gran variedad de emociones o de comportamientos.

Hay otros personajes que, pese a vivir aventuras en la serie, no evolucionan de una manera individual ya que pertenecen a un grupo grande de personajes, como es el caso

de los habitantes de Pottsville o los personajes que están en la taberna. Estos, como hemos visto anteriormente, son considerados personajes colectivos.

3.4.2.2 Objetivo y motivación

Para que un personaje sea realista debe tener un objetivo, algo por lo que tengan sentido sus acciones y que suponga una motivación para él. Esto será lo que le empuje a actuar y reaccionar y lo que hará que la historia se desarrolle.

Un personaje puede tener varios objetivos cuya importancia varíe, y en función de esto, el personaje les dará una prioridad diferente. Por ejemplo, Wirt tiene como objetivo fundamental volver a casa, pero también quiere declararse a Sara. Greg tiene como objetivo ayudar y apoyar a su hermano, pero también quiere ponerle nombre a su rana.

3.4.2.3 Acción dramática y toma de decisiones

Para conseguir sus objetivos, el personaje deberá realizar acciones dramáticas que le conduzcan a sus metas. La intención y la motivación es lo que hará que lleve a cabo esas acciones dramáticas. Sin ellas, la historia no avanza. Por más que un personaje sea complejo y tenga objetivos, si no hace nada para conseguirlos no va a avanzar. Para ello, deberá tener la capacidad de tomar decisiones, aunque sean difíciles o le supongan romper con su forma de ser.

Por ejemplo, cuando Wirt está en la taberna y escucha a Beatrice gritar, enseguida toma la decisión de salir corriendo de allí montado a caballo y salvarla. Por supuesto, lo hace algo dubitativo y con algunas inseguridades, pero al fin y al cabo lo hace, tomando esa decisión de manera rápida y rompiendo con su actitud generalmente pasiva o sumisa.

3.4.2.4 Justificación

Cada personaje debe tener una razón de ser y existir con un propósito. Si un personaje está en la historia sin que el espectador entienda por qué y para qué, perderá su fuerza y el espectador interés en él.

En la serie cada personaje es necesario, incluso los que hablan poco o influyen poco en la trama principal. Es precisamente en la pluralidad de personajes y en la variedad de las tramas donde reside el componente de aventura y fantasía de la serie. En la taberna del bosque, por ejemplo, encontramos a muchos personajes, pero el guion de la serie colabora en la justificación de su existencia. Cuando Wirt y Greg llegan a la taberna, la tabernera les pregunta quiénes son. Ellos dicen sus nombres, y la tabernera les dice “eso es genial, pero ¿quiénes sois?”. Wirt le responde de nuevo que es Wirt, y que es sólo un chico, que a qué se refiere. Entonces la tabernera señala a cada personaje dentro de la taberna y le dice “él es el carnicero, el panadero, la comadrona, el maestro y el aprendiz, el sastre y yo la tabernera. ¿Quiénes sois vosotros?”, a lo que Wirt responde que él es él mismo y que no le gustan las etiquetas. Cada personaje tiene una razón de ser en la serie, aunque sea una profesión simplemente, pero tiene sentido que cada uno cumpla con una función y que se reúnan todos en esa taberna.

3.4.2.5 Coherencia y paradoja

Puesto que un personaje es una creación, es complicado que sea creíble y que actúe como una persona real. En ese sentido, la coherencia y la paradoja en un personaje le agregan complejidad y realismo, pues cada persona tiene un sentido de la coherencia propios que les hace actuar de una manera u otra, y aunque esta coherencia o sentido común personal evolucione, siempre va a pivotar sobre un eje similar. Sin embargo, las personas no funcionan sistemáticamente, sino que en ocasiones cometen acciones que contradicen su sentido común.

En *Over the Garden Wall* hay personajes que, a pesar de ser de una manera determinada, en ocasiones dejan de ser así y contradicen su lógica actitudinal. Por ejemplo, Beatrice demuestra ser una buena persona que quiere lo mejor para Greg y Wirt, no obstante, al principio de la serie actúa de forma egoísta engañándoles para su propio beneficio.

3.4.2.6 Peculiaridad

Las personas tienen rasgos únicos que hace que no existan dos iguales. Estos rasgos pueden ser su fisonomía, su forma de vestir, su comportamiento, su forma de hablar o sus gestos. El hecho de que un personaje tenga detalles que lo hagan único le otorga verosimilitud y, cuantas más peculiaridades tenga, más se diferenciará del resto.

Lo que hace a Wirt particular es, por ejemplo, que toca el clarinete y le gusta la poesía, que incluso recita poesía en ocasiones, sus inseguridades, entre otras muchas cosas. Greg, por ejemplo, se expresa de una manera muy particular y divertida y se enfrenta a las situaciones con confianza y positivismo, muy diferente al miedo y la negatividad de su hermano.

3.4.3 Tiempo

El tiempo de un texto narrativo nos indica a lo largo de cuánto tiempo suceden los acontecimientos y en qué orden, así como en qué época histórica ocurren. Diferenciamos, por tanto, entre dos tiempos, el histórico y el narrativo. El primero, hace referencia al momento histórico en el que se desarrolla la acción y el narrativo a la duración de las acciones que suceden en el relato.

En lo que respecta al tiempo histórico, en esta serie encontramos dos: el del mundo real y el del mundo de Lo desconocido.



Figura 13: Capítulo 9, *Over the Garden Wall* (2014)

En cuanto a la época del mundo real, la serie nos da algunas pistas que la sitúan en una época concreta. Por ejemplo, vemos casetes y un tipo de coche muy particular. El casete fue ampliamente utilizado entre los 70 y 90, y el coche de policía de la serie es muy similar al modelo Ford Galaxie (ver figura 13), utilizado por la policía americana a partir del año 1971. Todo esto, sumado a

algunas canciones de la serie, nos indica que la serie está ambientada entre los años 1970 y 1980, pues el hecho de mostrar elementos tan característicos o identificables con una época concreta descarta que la serie pueda considerarse atemporal.



Figura 14: Capítulo 5, *Over the Garden Wall* (2014)

considerablemente. Pero como hemos dicho, tanto las casas que hay en el bosque, como la forma de vestir de los personajes se corresponde con una época mucho anterior a los años 70-80.

Sin embargo, si hablamos de la época del mundo de Lo desconocido encontramos que es mucho más difícil de situar, y que sí se acerca más a una época atemporal, o, en cualquier caso, anterior a la época del mundo real. En Lo desconocido no vemos casetes, ni coches, ni teléfonos, ni nada que nos indique una época concreta. Sí que vemos casas, instrumentos, un carro de caballos, y otra serie de elementos que podrían acotar la época histórica

El tiempo narrativo de la serie indica en cuánto tiempo suceden los hechos. Generalmente, este tiempo se presenta de forma cronológica o lineal, es decir, que los hechos son mostrados sucesivamente conforme ocurren, sin alteraciones temporales.

En *Over the Garden Wall* podemos identificar que la historia ocurre en una semana, como máximo, dos. Esto es así porque en la mayoría de los capítulos los hechos suceden de manera sucesiva, uno detrás de otro, sin que haya ninguna elipsis entre plano y plano. Entendemos que entre capítulo y capítulo pasan unas horas, algo que el momento del día de la serie nos indica. Por ejemplo, un capítulo termina de noche y en el siguiente capítulo vemos que es de día. Sin embargo, podría pasar más tiempo. Es por ello por lo que situamos la duración de los hechos entre como mínimo 7 u 8 días (contando las noches que vemos en la serie) y como máximo dos semanas.

Por otra parte, hay algunos textos narrativos en los que se altera el orden del tiempo narrativo y los hechos no se presentan de forma cronológica. Esto se hace en pro de otorgarle a la narración mayor interés. La alteración del tiempo narrativo se puede realizar de dos formas: mediante un *flashback* o analepsis, donde vemos hechos que sucedieron en un momento anterior al presente narrativo, y mediante un *flashforward* o prolepsis, donde se nos muestran acontecimientos que aún no han ocurrido en el presente narrativo.

En el caso de *Over the Garden Wall* encontramos que la temporalidad está alterada, y que por tanto los hechos son presentados de manera diferente a cómo ocurren cronológicamente. Si tomamos como presente narrativo todo lo que sucede en el bosque, hablamos de la existencia de un *flashback* y un *flashforward* al final de la serie. El *flashback* ocurre en el capítulo 9, cuando Wirt está en su habitación, en el mundo real. Gracias a que le vemos poniéndose la capa y el gorro con el que aparece desde el primer capítulo, sabemos que estamos ante el inicio de la aventura. Se ha producido, por tanto, un *flashblack*.

Al final de este capítulo vemos cómo Wirt salta un muro y al hacerlo, cae en unas vías de tren junto a Greg. A los pocos segundos, un tren viene hacia ellos y al apartarse, ambos caen por un barranco y acaban en el agua. Lo siguiente que vemos es a Wirt con la familia de Beatrice, con lo cual sabemos que está de nuevo en Lo desconocido y que

está ahí debido a que en el capítulo 8 se caía también al agua. Es decir, que estamos ante un *flashforward*.

La figura 15 compara cómo se presentan los hechos y cómo ocurren realmente en la línea temporal natural, distinguiendo entre la trama que ocurre en el mundo real y la trama en Lo Desconocido.

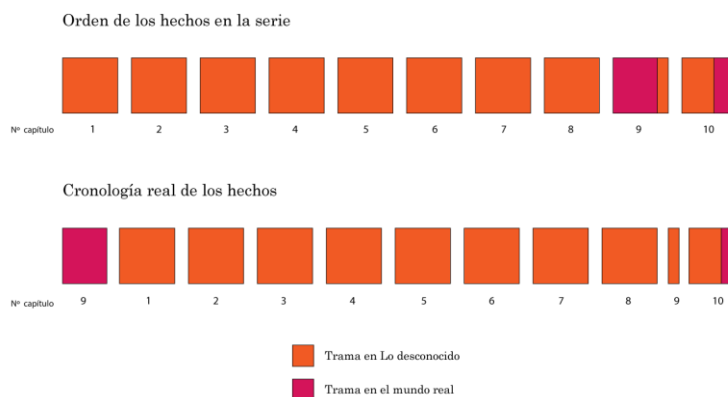


Figura 15: Esquema sobre el orden de los hechos de la serie.

Al observar la cronología real de los hechos, nos damos cuenta de que algo falla.

Cuando Wirt y Greg acaban de saltar el muro en el capítulo 9 y están ya en Lo desconocido (pasando del mundo real al mundo de Lo desconocido), caen al agua. Entonces, observando la sucesión cronológica de los hechos, nos damos cuenta de que tras caer al agua en el mundo real ocurren, o más bien podrían ocurrir dos situaciones distintas. La primera es que han salido del agua y han empezado a caminar por el bosque (capítulo 1), algo que no vemos en ningún momento y que deducimos que ocurre. Esta situación nos lleva en un orden lineal de los hechos al capítulo diez, donde tras despedirse de Beatrice, Wirt y Greg salen de Lo desconocido. Y lo siguiente que vemos es a Wirt y Greg de nuevo en el agua, tal y como estaban tras saltar el muro. Por lo tanto, la segunda situación que podría darse y que es la que vemos en realidad en la serie, es que Wirt coge a Greg y salen del agua. Después, vemos cómo sus amigos les están buscando, y los llevan al hospital. Es decir, que según lo que la serie nos muestra, Greg y Wirt nunca dejan de estar en el mundo real, pues tras saltar el muro y caer al agua, lo siguiente que nos dice la serie que ocurre es que salen simplemente y están donde estaban antes, y que por tanto no ha existido todo lo que viven en el bosque. En definitiva, la serie no nos enseña en ningún momento cómo llegan al bosque.



Figura 16: Capítulo 9, *Over the Garden Wall* (2014)

A pesar de esto, sabemos que Wirt y Greg han vivido todo lo que la serie nos muestra en el bosque y que, además, han llegado al bosque justo tras saltar el muro por varias pistas que nos dan los personajes. El primer indicio que lo corrobora es que en el capítulo uno Wirt dice: “aunque estoy perdido, mi corazón herido reside atrás, en nuestro hogar, roto, esparcido en la tumba de mi amor perdido”. Es decir, que Wirt está haciendo referencia a toda la parte que ocurre en el mundo real en la que intenta

darle la cinta a Sara y todo sale aparentemente mal (después descubriremos que no ha sido así). El segundo indicio es la rana de Wirt y la búsqueda de su nombre. Greg

encuentra a la rana justo después de saltar el muro (capítulo 9, mundo real). Después, en el inicio de la serie ya la vemos con Greg y Wirt. Greg está pensando en el nombre de la rana, algo que hace durante toda la aventura del bosque. En el capítulo diez, cuando Wirt y Beatrice rescatan a Greg, Wirt llama a la rana Jason Funderberker (el nombre del chico al que Wirt toma por un ligón que tiene conquistada a Sara, nada más lejos de la realidad). Entonces Greg dice que ese es el nombre perfecto para una rana. Después, cuando vuelven al mundo real y están en el hospital, Greg se refiere a la rana con ese mismo nombre. Un tercer detalle que lo demuestra es que, en el hospital, vemos a Greg mover a la rana y su tripa brilla y suena como una campana, la misma que se traga la rana en el capítulo 7. Finalmente, un detalle que no es tan revelador sino más bien metafórico pero que contribuye igualmente a que todo esté relacionado ocurre en el capítulo 9. Tras disfrazarse con el gorro y la capa y coger la cinta que le va a dar a Sara, Wirt dice: “Hacia lo desconocido”, como haciendo un guiño al espectador, diciéndole que antes de llegar al bosque, ya sabía que estaba empezando una aventura hacia Lo desconocido.

En conclusión, aunque hay ambigüedad en la manera en la que Wirt y Greg llegan al bosque, la serie nos da varias pistas para que sepamos que todo lo que viven en Lo desconocido es real, y podemos añadir que las escenas en las que los protagonistas están en el agua sirven para que entren y salgan de Lo desconocido.

3.4.4 Espacio

El espacio es el lugar en el que se desarrollan los acontecimientos. Este puede estar basado en una localización real o puede ser totalmente inventado por un autor.

El lugar narrativo influye en la manera en la que los personajes actúan, pues si se encuentran en un lugar conocido y tranquilo estarán relajados generalmente y se comportarán con normalidad. En cambio, si están en un sitio extraño y que parece peligroso, actuarán con precaución.

También el espacio en el que están los personajes nos puede aportar información sobre los personajes, como por ejemplo cuando vemos el cuarto de Wirt, que nos cuenta que lee muchos libros, entre ellos uno de diseño de interior – algo poco frecuente en un adolescente –, toma muchas notas sobre diferentes cosas que cuelga en la pared, toca el clarinete y hace su cama.



Figura 17: Capítulo 9, *Over the Garden Wall* (2014)

Sobre el espacio, podemos referirnos a los lugares ficticios en los que están los personajes y el lugar geográfico real. Sobre este último, debido a que la serie es americana, a que en la serie vemos a los personajes celebrar Halloween de una manera tradicionalmente americana y al tipo de casas que se ven, es acertado situar el espacio geográfico de la serie en Estados Unidos, al menos en el mundo real. En Lo desconocido es más complicado identificar el lugar geográfico.

En cuanto a los lugares ficticios, estos, como hemos dicho, influyen en la realidad de los personajes. Al principio de la serie, Wirt se siente intranquilo en el bosque. Sin embargo,

se acaba acostumbrando a él y acaba enfrentándose a lo más temible de él, que es la Bestia.

3.5 LA BANDA SONORA

A propósito de la banda sonora de la serie, debemos puntualizar que en este apartado nos centraremos en la música, y no en el conjunto de sonidos que pueden formar parte del universo sonoro de la película (o banda de sonido) compuesto por, además de música, palabras y ruido. En ocasiones es complicado discernir entre la música y los otros dos elementos, pues en la serie hay escenas en las que los personajes hablan de una manera musical y melodiosa, y casi podría considerarse una parte más de la música, o hay ruidos que bien podrían ser creados con instrumentos. Pero debido a la complejidad del análisis de todos los elementos sonoros y debido al especial interés que tiene este trabajo en profundizar en la música “cuyas posibilidades de contribución son mayores, ya no solamente porque aporta un clima expresivo, estético, sino porque sus capacidades permiten un gran volumen de contenido” (Fraile, 2004: 9), consideraremos en nuestro análisis de la banda sonora únicamente aquellas piezas de sonido concebidas y compuestas estrictamente como musicales.

Además de conocer las características principales de la banda sonora de *Over the Garden Wall*, realizaremos un análisis inicial de la serie en el que estudiaremos el origen y proceso de composición de la música, su fuente de emisión y su grado de sincronización con la imagen. Una vez hayamos comenzado a analizar la banda sonora, seguiremos con dicho análisis estudiando las cuestiones formales-musicales de la banda sonora para conocer cómo se emplea el *leitmotiv* en la serie y cuáles son los bloques musicales presentes en ella. Por último, revisaremos cuáles son las funciones de la banda sonora en la serie.

3.5.1 Características principales

Una banda sonora se caracteriza fundamentalmente por su contenido y por su presencia en una obra, pues su contenido nos habla de cómo es la música, y su presencia de dónde está ubicada y por qué.

El contenido hace referencia a toda la música que conforma la banda sonora y a todos sus elementos, es decir, a su estilo, su duración, su estructura, su composición y sus funciones en la obra. Y su presencia tiene que ver con cómo influye en el contenido narrativo y visual de la obra en función de en qué lugar se halle.

3.5.1.1 Contenido

El contenido de la banda sonora de *Over the Garden Wall*, o sea, su música, está compuesta por The Blasting Company, una banda asentada en Los Ángeles con origen en Tennessee, cuyo repertorio crea “un mapa musical que conecta la América antigua con los antiguos Balcanes; California y Nueva Orleans con las tradiciones musicales de Serbia, Moldavia y Clejani” (Kun, 2013). Los miembros de la banda son generalmente cinco, y la distribución musical de sus integrantes es la siguiente: trompeta, acordeón, tuba, trombón y percusión (tambor y platillos). En cuanto al estilo musical de la banda



Figura 18: The Blasting Company

sonora, o, más correctamente estilos musicales, estos son diversos. Encontramos música de estilos tan variados como el jazz, el folk, el blues, el *glam-rock* o el pop sintetizado. Esto se debe a que la serie abarca varios géneros cinematográficos y cuenta con la presencia de múltiples personajes y escenarios. La estructura de la banda sonora consta de cuarenta pistas de audio, nueve de los cuales forman parte del *bonus track*, que son unas pistas adicionales incluidas en la banda sonora. De estas cuarenta pistas, algunas son canciones, es decir, composiciones musicales con voz, y otras son piezas, que son composiciones únicamente instrumentales, sin voz ni letra. Todas las pistas tienen una duración de entre 30 segundos y 2 minutos y medio. Es decir, que en vez de encontramos con composiciones largas con partes diferenciadas nos encontramos con pequeños y numerosos fragmentos musicales que, a su vez, contienen variaciones musicales. Esto se puede explicar debido a, como hemos dicho, la multitud de personajes, escenarios y emociones que convergen a lo largo de la serie y que no tendrían cabida en una pista de audio constante y uniforme con sutiles variaciones de ritmo o cambios de acordes. Con lo cual, estamos ante una banda sonora en la que constantemente hallamos nuevos elementos, nuevas atmósferas y emociones, pasando de la tensión a la calma, de la alegría a la tristeza o del miedo a la tranquilidad tan rápido como una pista sucede a la otra.

A partir de estas características fundamentales del contenido de la banda sonora se puede profundizar en cada uno de los aspectos comentados. Esto lo realizaremos posteriormente mediante un análisis inicial, un análisis formal-musical y una revisión de las funciones de la banda sonora.

3.5.1.2 Diferencias entre el *composer's cut* y la producción musical

Algo que también caracteriza a esta banda sonora además de su contenido y su presencia en la serie es la existencia de un *composer's cut* de la serie. El *composer's cut* o corte de compositor es uno de los extras incluidos en el DVD de la serie, y nos muestra la serie tal y como es, pero lo único que se escucha es la música. Es decir, que vemos la serie sin efectos de sonido ni diálogos, únicamente escuchado la música que originalmente está incluida en la versión final de la serie, pero con algunas variaciones y con más piezas musicales que no están incluidas en la banda sonora original.

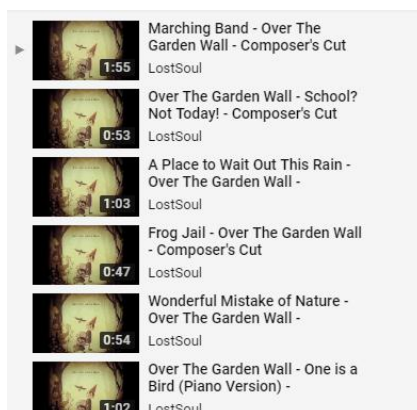


Figura 19: Captura de pantalla de Playlist de Youtube

Esto nos permite explorar un universo musical más extenso, que, aunque no forme parte de la banda sonora original está presente en la serie y fue compuesto por The Blasting Company. No hay mucha información al respecto de por qué se dejaron fuera algunas pistas, pero es comprensible que en la banda sonora original se incluyan las pistas más famosas o más características y que el resto de las piezas musicales que se compusieron y que forman parte de la grabación y producción musical de la serie

en su totalidad sean simplemente incluidas en la serie, pero no en la banda sonora original. Por tanto, podemos diferenciar entre la producción musical total de la serie y la banda sonora original.

El *composer's cut*, a diferencia de la banda sonora original, no está en ningún formato, ni físico ni digital. Sin embargo, las piezas que no forman parte de la banda sonora están subidas a YouTube y a SoundCloud de manera no oficial. Entre las pistas más destacables del *composer's cut* encontramos la música que suena cuando los habitantes de Pottsville marchan hacia Beatrice, Greg y Wirt tras haberles condenado a dos horas de trabajos manuales y la música que suena cuando vemos a Wirt y Greg en el campo de rugby hablando con los amigos de Sara.

3.5.1.3 Presencia de la música en la serie

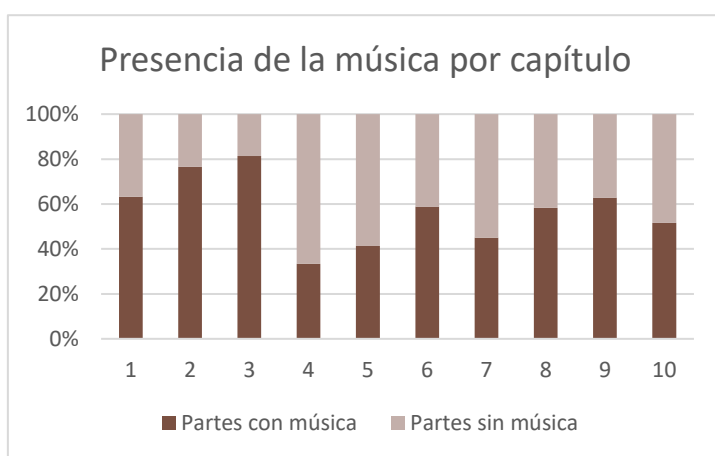


Figura 20: Tabla de la presencia de la música en la serie por capítulo

En *Over the Garden Wall* la presencia de la música, tanto acústicamente como en el mundo de los personajes, es notable. La serie tiene una duración de 1h, 54m, 45s, de los cuales 1h, 07m, 04s se corresponde con las partes que tienen música. Es decir, que, en su totalidad, el 58,89% de la serie contiene música.

Eso significa que durante más de la mitad de la serie escuchamos música, lo cual le otorga una gran importancia y la sitúa como uno de los

elementos más característicos. El hecho de que la música esté tan presente durante toda la serie explica que la producción musical sea tan extensa y que esta vaya más allá de las cuarenta pistas que conforman la banda sonora original.

Todos los porcentajes de las partes con música y sin música de la serie están representados por capítulo en la Figura 20.

3.5.2 Análisis inicial

Tras conocer las principales características de la banda sonora, continuaremos con un análisis inicial del contenido de la banda sonora. Gracias a él vamos a entender mejor cómo es la banda sonora.

Es imprescindible que tanto el análisis propuesto en este trabajo, así como cualquiera que comprometa a la música cinematográfica, no se sostenga únicamente sobre fundamentos puramente musicales, sino que se analice la música en relación con la imagen, pues es precisamente en esta relación donde radica todo el interés de este proyecto y de otros tantos que se han realizado acerca de la música en el cine.

Esta primera clasificación que define a la banda sonora responde a un análisis primario que recoge las cualidades más básicas del contexto de la composición.

3.5.2.1 Origen y proceso compositivo de la música

La banda sonora de la serie está compuesta originariamente para el filme, lo que se conoce por música original. Esta se caracteriza por ser creada única y exclusivamente para una obra en concreto. Generalmente la música original es compuesta por encargo del director de la obra, y, como hemos visto anteriormente en este trabajo, la relación entre director y compositor suele resultar compleja, pues el director tiende a pensar que no tiene los conocimientos necesarios sobre música para poder dar nociones al compositor⁸. (Nieto, 1996)

Gracias a uno de los extras del DVD de la serie, podemos ver cómo McHale y dos de los miembros de la banda realizan sesiones de composición. McHale explica en el DVD que quería una música con reminiscencias a viejas canciones que en realidad no existían. Los dos miembros de la banda, Josh Kaufman y Justin Rubenstein, comentan cómo Patrick les daba ideas sobre las canciones, y ellos les daban forma musicalmente. En el libro *Art of Over the Garden Wall* (McHale, 2017) McHale también comenta que además muchos amigos y artistas ofrecieron melodías que The Blasting Company moldearon y construyeron.

3.5.2.2 Fuente de emisión de la música

La fuente de emisión puede ser diegética, es decir, que la música pertenece a la ficción de una película, o extradiegética cuando la fuente de emisión no está presente en la acción.

Nos referimos al concepto de diégesis como “el universo espaciotemporal de la historia narrada” (Genette, 1989: 334). Para que una música se pueda considerar diegética debemos ver en la escena a la fuente de emisión, es decir, los instrumentos. Si en una escena escuchamos un piano y un violín y en la imagen sólo se ve a alguien tocando el piano, el espectador podría preguntarse quién toca el violín y podría perder continuidad en el relato. Sin embargo, la música supone una excepción, pues la tradición cinematográfica ha conseguido que la presencia de la música en una obra sin que esta esté justificada sea algo natural y el espectador no se pregunte de dónde proviene la música.

Aún con todo, en *Over the Garden Wall* hay una gran presencia de instrumentos a lo largo de toda la serie. Podríamos cuestionar si estos tienen una fiel correspondencia con la música que suena de verdad, y si lo que vemos explica la música que escuchamos. Pero este no es el propósito de la serie, sino el de crear la ilusión de que la música vive con los personajes casi tanto como está presente en la serie. Al estar

⁸ En el caso de *Over the Garden Wall*, el creador y director de la serie, Patrick McHale, quería que la música de la serie tuviera referencias a géneros como el dixieland, la ópera, baladas de jazz, música folk del este de Europa y blues de final de siglo, una “banda sonora dinámica para encajar los cambiantes tonos de la serie”. (McHale, 2017: 173) Con lo cual, The Blasting Company tuvo unas referencias muy concretas para componer la música.



Figura 21: Capítulo 8, *Over the Garden Wall* (2014)

ante una obra cinematográfica con una cantidad tan importante de música en ella, es lógico que esta surja en parte de los personajes en sí mismos. Esto ayuda a crear un universo en el que en ocasiones las historias se cuentan con canciones, en el que la música ambienta una celebración, sirve para recaudar dinero, para animar un viaje en barco, o incluso para declararse a una chica.

Por otra parte, en *Over the Garden Wall* también hay música extradiegética formada por piezas instrumentales y que aparece en múltiples escenas en las que no se ve ninguna fuente de emisión.

3.5.2.3 Grado de sincronización de la música con la imagen

El grado de sincronización de la música con la imagen en una obra define cuan sincrónica es la música con respecto a la imagen. Cuanto más sincrónica sea, más seguirá la música cada movimiento de la imagen, puntuando instrumentalmente toda acción que se realice. Este tipo de procedimiento musical ha sido bautizado como *mickeymousing*, y surge precisamente de la música de Mickey Mouse, una música que sigue minuciosamente a la acción acompañando cada movimiento. Por ejemplo, cuando un personaje realice un movimiento lento, escucharemos algún instrumento de viento tocando una nota y haciéndola cada vez más aguda. Cuando el personaje se caiga, escucharemos un golpe muy fuerte de platillo. Y así con cada acción que haya en la escena. Al grado de sincronización le podemos llamar articulación, y dependiendo del grado será sincrónica o asincrónica.

El tipo de articulación de la música con la imagen en *Over the Garden Wall* se encuentra en general entre lo sincrónico y asincrónico, pues en ocasiones la música señala detalles de la serie tales como la aparición de personajes o el ritmo de la secuencia y por tanto imagen y música tienen una relación de dependencia. Sin embargo, esta relación de dependencia dista mucho del *mickeymousing*, pues la música no sigue con exactitud los movimientos de los personajes.

3.5.3 Análisis formal-musical

La segunda clasificación con la que podemos describir la banda sonora corresponde a un análisis formal-musical. Este análisis está basado en el propuesto por Teresa Fraile en *Funciones de la música en el cine* (2004), el cual trata de los aspectos puramente musicales de la música cinematográfico. Sin embargo, y debido a que este trabajo no pretende abarcar temas meramente musicales, sino que su propósito es entender la música de la serie de una forma más genérica y, sobre todo, entender los elementos musicales que tienen que ver con la imagen y la narración, tomaremos sólo algunos de los componentes del análisis original.

Por tanto, los elementos de este apartado son aquellos que, siendo musicales, su contenido está relacionado con la influencia de la música sobre la imagen.

3.5.3.1 Empleo del leitmotiv

El leitmotiv es un elemento musical caracterizado por asignar una melodía a un personaje o una idea, con la finalidad de enfatizar la aparición o presencia de dicho personaje o idea en una obra audiovisual y caracterizarles musicalmente. Wagner fue el compositor que creó esta técnica, la cual se convertiría en la herencia del 90% de bandas sonoras cinematográficas compuestas en la historia del cine. (Chion, 1990: 49)

En la música de *Over the Garden Wall* encontramos algunas canciones que representan o caracterizan diferentes ideas y personajes.

Una de ellas es la idea de la vuelta a casa. Esta idea está fundamentalmente caracterizada por la melodía de la canción *Adelaide Parade*, que suena en el capítulo tres y en el seis. En el capítulo tres, es Greg quien la canta con entusiasmo, y expresa su positivismo ante la idea de ir a la casa de Adelaide, quien les ayudará a volver a casa. Wirt, por su parte, no está muy convencido ni animado. En el capítulo seis, Greg vuelve a cantarla cuando están en el barco de las ranas, que los llevará por fin a la casa de Adelaide. Esta vez Wirt se anima a cantar, contento de ver el regreso a casa cada vez más cerca. Con lo cual, *Adelaide Parade* expresa la idea de volver a casa, y se canta en dos ocasiones distintas en las que el personaje de Wirt tiene dos actitudes diferentes, mostrando su evolución.

Otro leitmotiv es el del personaje de la Bestia. Este personaje representa el miedo y el terror, algo que en *Over the Garden Wall* acaba resultando secundario, pues todas las historias en las que Wirt y Greg están en peligro no son realmente ni tan terroríficas ni tan peligrosas. Musicalmente, encontramos dos piezas que representan a la Bestia. La primera es *The Jolly Woodsman*, que aparece en dos ocasiones. La primera vez que la escuchamos es en el capítulo cuatro, cuando Beatrice ve al leñador en el bosque mientras espera fuera de la taberna. En este momento es lógico que el espectador relacione la canción con el leñador, pues parece que sea él quien cante. Sin embargo, descubrirá más tarde que la Bestia estaba también con el leñador en esa escena, y que por tanto era la Bestia quien la cantaba. La segunda ocasión en la que escuchamos la canción es en el capítulo ocho, cuando Wirt y Greg están volviendo de casa de Adelaide. En este momento tampoco el espectador sabe si quien canta es la Bestia o el leñador, pues la serie siempre juega con la ambigüedad entre el personaje del leñador y la Bestia. La segunda canción que representa a la Bestia es *Come Wayward Souls*, que escuchamos en el capítulo diez, mientras el leñador se acerca a la Bestia. En este momento sabemos que es la Bestia quien ha estado cantando e impregnando todo el bosque de terror.

También el personaje de Greg tiene una canción que le representa. Esta es *Potatoes & Molasses*, la cual canta en el capítulo tres animando la comida a los animales de la escuela de Miss Langtree. Esta canción expresa el carácter optimista, alegre y despreocupado de Greg, quien en ninguna ocasión mostrará miedo o negatividad, sino que mantendrá durante toda la serie su espíritu. En el capítulo diez escuchamos una versión de la canción, que está incluida en la banda sonora original y se llama *Potatoes et Molasses*. Es una versión más lenta y apagada que la primera canción, y se escucha en el momento en el que, tras hacer un pacto con la Bestia, Greg se está convirtiendo en uno de los árboles del bosque y perdiendo su vida. Esta segunda canción contiene una parte musical exacta a la que aparece en la canción *Come Wayward Souls*, una de las canciones de la Bestia. Esto se explica porque es Greg quien se acaba sacrificando por su hermano y quien acaba entregando su alma a la Bestia para que su hermano salga del bosque. Cuando escuchamos esta segunda canción mientras Greg está débil y casi ha perdido su esencia, entendemos que su espíritu se está desvaneciendo por

haber hecho un pacto con la Bestia, quien se relacionará con Greg musicalmente mediante estas dos partes idénticas en dos canciones-leitmotiv de ambos personajes.

Por último, Beatrice también tiene una melodía *leitmotiv* que pertenece a la canción *One is a bird*. Esta canción aparece en los capítulos uno, dos y diez. En los dos primeros capítulos representa la aparición y presentación del personaje, y escuchamos dos variaciones distintas del tema original para cada momento, variaciones que forman parte de la producción musical total, y no de la banda sonora original. En el capítulo diez escuchamos la canción que sí forma parte de la banda sonora original y que escuchamos en el momento exacto en el que Wirt se despide de Beatrice y vuelve al mundo real junto a Greg.

3.5.3.2 Bloques musicales

Los bloques musicales son partes en las que se escucha la música de una manera ininterrumpida o en las que la música constituye un bloque en sí por su contenido. Estos bloques determinan la estructura de la música en la serie, y se pueden agrupar de manera global o independiente en cada capítulo.

Para proceder al análisis de los bloques musicales es importante considerar cuándo empiezan y cuándo acaban, y analizar por qué ocurren ambas cosas. La importancia de cuándo empieza y termina la música reside en que su comienzo o su desaparición enfatiza las emociones percibidas y los diálogos, y crea o cambia las percepciones y atmósferas de las situaciones, convirtiéndose su uso en una herramienta muy útil para crear énfasis o modificar algún elemento de la escena.

En *Over the Garden Wall* cada capítulo tiene su propia estructura musical, con lo cual hablaremos de bloques musicales, presentes en cada capítulo. Estos no siguen la misma estructura en todos ellos, con lo cual tomaremos un ejemplo concreto de bloque musical y lo explicaremos, para así comprender cómo funcionan y qué importancia tienen.

Este ejemplo lo encontramos al inicio del capítulo uno. Hablaremos de varios momentos en los que es destacable el comienzo y/o final de una música.

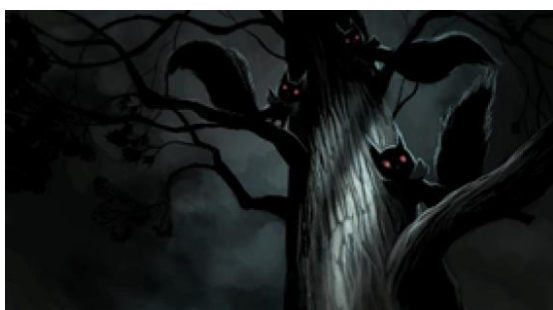


Figura 22: Capítulo 1, *Over the Garden Wall* (2014)

Momento 1. Wirt y Greg caminan por el bosque. Greg está nombrando los peores nombres que podría ponerle a su rana. Wirt para de golpe para preguntarse dónde están y hace que Greg pare también.

En el momento en el que vemos en un plano general dónde están Greg y Wirt, empieza una música misteriosa y coral formada por voces femeninas y una sutil melodía que pareciera más bien creada con sintetizador. Después, vemos una serie de

planos que podrían considerarse subjetivos y que muestran el lugar en el que Wirt y Greg están.

El comienzo de la música en este momento enfatiza la sensación de no saber bien dónde están y describe el lugar como misterioso, poco acogedor y fantástico.

Momento 2. Tras darse cuenta de que están perdidos, Wirt suspira y se lamenta por su corazón roto, mostrando el particular carácter poético y dramático de Wirt. En cuanto suspira, dejamos de escuchar la música misteriosa anterior y escuchamos una melodía de clarinete que transmite nostalgia y que relaja al espectador. Esta música representa el estado de ánimo de Wirt, reflexivo, nostálgico y poético, y hace que el espectador se olvide temporalmente de dónde están.

La música se detiene cuando Greg escucha un ruido y entonces volvemos a estar en alerta. Si la música anterior siguiera sonando, tendríamos la sensación de que seguimos “dentro” de Wirt y no notaríamos un cambio tan brusco. Wirt y Greg buscan la procedencia del ruido y entonces empieza de nuevo otra música. Esta vez la música transmite tensión y enfatiza el estado de ánimo en el que Wirt está sumergido (y cualquier persona en su situación probablemente, pues no deja de ser alguien perdido en un bosque de noche). El ruido procede del leñador cortando leña, quien acaba marchándose.

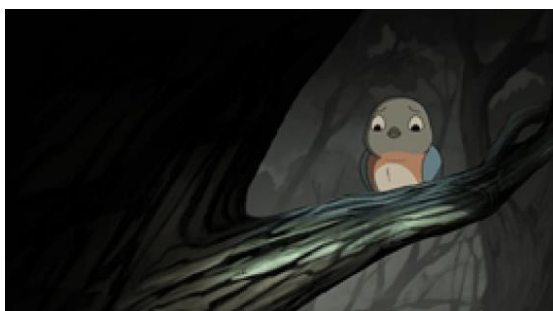


Figura 23: Capítulo 1, *Over the Garden Wall* (2014)

Momento 3. Mientras Greg y Wirt ven marchar al leñador, Wirt se pregunta si deberían ir a pedirle ayuda. En ese momento, escuchamos un piano tocar notas agudas descendentes que provocan un efecto fantástico o mágico, y seguidamente escuchamos una variación al piano de *One is a bird*, la canción-*leitmotiv* de Beatrice, una canción que expresa bienestar y calma, mientras Beatrice les dice “quizás yo os pueda ayudar”, y entonces aparece en pantalla.

Con lo cual, el inicio de esta música supone un momento de calma y define al personaje de Beatrice, transmitiendo al espectador que este personaje es benigno.



Figura 24: Capítulo 1, *Over the Garden Wall* (2014)

Momento 4. Mientras hablan con Beatrice, el leñador les descubre y les pregunta gritando y con un tono amenazador qué están haciendo ahí. En ese momento *One is a bird* desaparece, y con ella, la calma. Empieza entonces una música similar a la anterior a la aparición de Beatrice, pero que expresa más terror que tensión, y que no transmite nada bueno acerca del leñador.

La música se desvanece conforme la escena acaba, y lo último que escuchamos en esta son las voces que hemos escuchado en el Momento 1, cuando vemos los planos del bosque por primera vez. Precisamente, estas voces empiezan a sonar cuando vemos el último plano de esta escena, y acaban en el inicio de la escena siguiente, con el plano del molino en el que el leñador vive.

También en el plano del molino escuchamos, además de la música coral del Momento 1, una melodía de piano que continuará durante el resto de la escena. Con lo cual, encontramos que los inicios y desapariciones de la música están en consonancia con lo

que la imagen y la historia trata de expresar, aumentando las posibilidades narrativas del relato y las sensaciones e información que se transmite al espectador.

Además de tener en cuenta cuándo empieza y termina la música, es igualmente fundamental entender en qué momentos no hay música y por qué. Las secuencias sin música suelen ser secuencias en las que interesa dar la sensación de pausa para que después la presencia de la música haga mayor efecto. El uso del silencio musical en la serie es casi tan importante como la música, pues sin el silencio sería mucho más complicado diferenciar la música y apreciar el contraste entre cada una de sus partes, con lo cual el silencio es un elemento necesario para mantener el equilibrio de la banda sonora y, en realidad, para que esta exista. Sergio Padilla (2014) expresa la importancia del silencio de la siguiente manera:

“Podríamos afirmar que el silencio en la música es tan importante y tan fundamental en este arte como el lienzo en blanco para el pintor, las pausas entre palabras para el poeta, la quietud para el bailarín y los espacios vacíos para el arquitecto”.

Así pues, en el ejemplo que hemos dado anteriormente, si continuamos con la escena, vemos que justo cuando el leñador sale del molino y deja a Wirt y Greg solos, la música desaparece y no escuchamos más que el ruido del fuego en la chimenea. Este silencio ayuda a abandonar la figura del leñador, extraña y ajena, para abrazar la idea de que Wirt y Greg estén a salvo y solos en un lugar que parece tranquilo.

3.5.4 Funciones

Es importante matizar el concepto de ‘funciones’ en este contexto, pues citando a Chion (1985: 192):

“Existe lo que podríamos llamar usos conscientes de la música cinematográfica, usos que se pueden aprender, utilizar y dominar cada vez mejor, pero la música no se somete a funciones, asignables y finitas, igual que no lo hacen el montaje o la interpretación de los actores”.

Asimismo, debemos comprender que la música no existe en el cine para cubrir una necesidad, ni tampoco es un mero acompañamiento, sino que es un elemento con autonomía y con sentido existencial propio, cuyas características variarán en función de la obra. A propósito del concepto de acompañamiento, este es herencia la influencia de los modelos clásicos, como la ópera. Pero, así como no se diría que la interpretación actoral o el montaje son un acompañamiento, la música no acompaña, sino que forma parte de la película. (Chion, 1985: 192)

Teniendo todo esto en cuenta, pasaremos a hablar de algunas de las funciones de la música en *Over the Garden Wall*.

3.5.4.1 Funciones expresivas

Las funciones expresivas de la música son posibles gracias al valor añadido, algo que Chion (1990: 13) define de la siguiente manera:

“Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer [...] que esta información o esta expresión se desprende de modo «natural» de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen”.

Estas funciones aluden a la música como una herramienta para transmitir emociones y sentimientos, y son dos, el realismo y la identificación con un personaje.

La función de realismo es contradictoria, ya que la presencia de la música en el filme en la mayoría de los casos no está justificada, y sin embargo sumerge al espectador en el filme. La música une la irrealidad y la realidad en el espacio fílmico, permitiendo construir espacios, crear elipsis temporales-espaciales, introducirnos en la época del filme, etc. Es decir, toda una serie de artificios que el espectador acepta. Esto es así porque la música “introduce el elemento subjetivo” (Fraile, 2004: 16) es decir, emociones e información no dada por la pantalla. Por tanto, las respuestas emocionales que la música provoca en el espectador son realistas, aunque su presencia en la pantalla no lo sea.



Figura 25: Capítulo 3, *Over the Garden Wall* (2014)

El hecho de que *Over the Garden Wall* pertenezca al género de animación permite un margen de irrealidad. Por ejemplo, en la escena en la que Greg anima la comida a los animales de la escuela, vemos a un cerdo tocar la tuba, o a una gata tocar el clarinete. Esto es algo que la animación permite, y que gracias a que en la música podemos escuchar estos instrumentos también, no nos extraña ni nos saca del relato.

Por otra parte, encontramos la función de identificación con un personaje. Para hablar de esta función es importante conocer previamente los conceptos de música empática y anempática.

La música empática es aquella que participa en la emoción de una escena, correspondiendo su expresión (tristeza, alegría, miedo...) con la de la misma, mientras que la música anempática muestra una total indiferencia ante la situación que se vive en la escena. Existen también, por supuesto, músicas que “no son ni empáticas ni anempáticas, que tienen o bien un sentido abstracto, o una simple función de presencia, un valor de poste indicador y, en todo caso, sin resonancia emocional precisa” (Chion, 1990: 16).

En la serie encontramos un uso constante y predominante de música empática. Cuando los personajes están asustados, la música que se escucha provoca terror, misterio y tensión. Cuando los personajes están huyendo, como por ejemplo en el capítulo 3, que Greg y los animales huyen del gorila, la música expresa movimiento mediante un ritmo acelerado. Y así, sucesivamente con cada expresión. Gracias a la música el espectador puede identificarse con lo que los personajes pueden sentir durante las diferentes situaciones que viven. Un claro ejemplo de música empática sería la música que suena cuando Beatrice va a visitar a Adelaide, ya que escuchamos una música de arpa siniestra y oscura. Esto completa el significado del personaje de Adelaide, un personaje que ha maldito a Beatrice, que tiene la capacidad de hacerla humana de nuevo, pero malas intenciones con respecto a Wirt y Greg, y nos hace identificarnos con el personaje de Beatrice. Otro ejemplo es el de la música que suena cuando Uncle Whispers vuelve a casa y Greg y Wirt están escondidos. La música es la de un piano que toca algunas

notas. Las sensaciones que la música y la narración generan son las que el personaje de Lorna puede llegar a sentir: miedo y desolación. Y así, podríamos continuar hasta nombrar la mayoría de las piezas musicales y canciones de la serie.

3.5.4.2 Funciones estéticas

Las funciones estéticas de la música atañen al estilo y estética del filme, así como a su ambiente o atmósfera. Estas son el filtro y la ambientación.

Nos referimos a filtro para hablar de la atmósfera fílmica creada en una obra. En esta atmósfera influye la estética, los elementos visuales y el estilo del filme, que en conjunto crearán una tendencia artística.



Figura 26: Capítulo 2, *Over the Garden Wall* (2014)



Figura 27: Capítulo 4, *Over the Garden Wall* (2014)

La estética de *Over the Garden Wall* “atemporal y única” (McHale, 2017: 7) nace de referencias tan complejas como “la cromolitografía victoriana, postales vintage de Halloween, diapositivas creadas con linterna mágica y fotografías del follaje de Nueva Inglaterra” (McHale, 2017: 7), es tan único y enrevesado como su propia estética. Estas referencias fueron compartidas por McHale con la dirección artística y diseñadores de la serie, y aportaron a *Over the Garden Wall* una particularidad estética que contribuye a la atmósfera de la serie, misteriosa y fantástica. Estas referencias se pueden apreciar en las tonalidades naranjas presentes en muchos capítulos, así como los paisajes llenos de follaje verde y denso que tantas veces vemos en la serie.

También la atmósfera de la serie expresa tensión y terror, lo cual se define estéticamente mediante la presencia de

sombras y oscuridad y mediante algunos espacios fílmicos que vemos de noche, como el bosque, la taberna o la casa de Endicott.

Para que el espectador se sitúe en una ficción es necesario que el filme ofrezca una ambientación que le introduzca a épocas históricas o a un género fílmico concreto, y gracias a “códigos de asociación que apelan al subconsciente cultural colectivo” (Fraile, 2004: 20), la música aporta información y contribuye a que esta asociación se realice.

Hay dos tipos de ambientaciones musicales, el tiempo-espacio y el género.

La música ayuda a situar el filme en un espacio y un tiempo concreto. Esto se puede conseguir utilizando música originaria de la época que data el filme, o utilizar una música que imite algún estilo o compositor que se relacione con una época. Hablamos de una traducción cultural de lugares y momentos a modelos musicales.

En *Over the Garden Wall* esta traducción se produce de una manera peculiar, pues los estilos musicales de la banda sonora son casi atemporales, situando la narración en una época indefinida que, en cualquier caso, no apela en general a una época actual. Sin embargo, en la banda sonora hay dos canciones que nos ayudan a acotar el tiempo histórico de la serie. Las canciones son *Tiny star*, una canción de estilo pop sintetizado, y la otra es *The Fight is Over*, del estilo glam rock. Estos dos estilos fueron populares entre los años 70 y 80. Como ya hemos visto en este mismo trabajo en el apartado Tiempo (p.20-23), y debido a elementos ajenos a la música, la acción que ocurre en el mundo real debe estar situada históricamente entre estos años, y estas dos canciones lo confirman. Además, las canciones se escuchan únicamente en el capítulo nueve, cuando vemos lo que ocurre en el mundo real. Con lo cual, se explica el uso de estas dos canciones más concretas temporalmente y más relacionadas con la modernidad.

Por otra parte, el género de una obra determina la música utilizada en ella, pues en función de este la obra tendrá un tono determinado y necesitará transmitir unas sensaciones diferentes a las de una obra de otro género.

Al respecto de esto, Nieto (1996: 84) expone lo siguiente:

“Una película de género requerirá [...] una música de género o, al menos, una música que contenga algunos de sus elementos básicos. Cuanto más importante sean para la definición del género los aspectos estéticos, más condicionada se verá la música a respetar sus códigos fundamentales”.

Puesto que *Over the Garden Wall* se encuadra en varios géneros, el rango de opciones musicales que se adecúan a estos géneros es más amplio y sus posibilidades son menos estrictas, permitiendo así una confluencia de estilos musicales variada. Encontramos música casi operística, como *Come Wayward Souls*, una canción *glam-rock* como *The Fight is Over*, otra del género pop sintetizado, como *Tiny Star*, o una canción al ukelele de jazz suave con toques de blues, *Send Me a Peach*. Así pues, prácticamente cada canción de la banda sonora podría ser analizada individualmente y encontraríamos un abanico de estilos tan variado, pero, a su vez, tan bien ensamblado en la obra, con una calidad compositiva tan clara y una orquestación tan rica, que el resultado no podría ser otro que el de una banda sonora única.

Por otra parte, sí es posible identificar algunos clichés musicales utilizados. Estos están formados por patrones conocidos por el espectador y pueden facilitar la identificación de la música con un género. Los clichés musicales se verían reflejados en la serie en el uso de una música jazz, la cual genera esa sensación de atemporalidad anteriormente comentada, o música folk, que aporta esa nostalgia tan presente en la serie.



Figura 28: Capítulo 7, *Over the Garden Wall* (2014)

En ocasiones, nos encontramos ante géneros musicales que se acercan al folclore americano, y en los cuales se identifican tanto elementos estéticos como musicales en la serie. Esto está justificado debido a la inspiración que su creador encuentra en los cuentos americanos antiguos para desarrollar *Over the Garden Wall*, y provoca sobre todo una sensación de estar ante un universo narrativo muy concreto y “acotado”, cercano y a la vez desconocido, una sensación similar a la

que los cuentos tradicionales transmiten. Es también mediante los personajes, su manera de hablar y su forma de vestir que los códigos musicales del folclore cobran sentido.

3.6 RELACIÓN ENTRE MÚSICA Y NARRACIÓN

Tras conocer mejor la música y la narración de la serie como elementos independientes, analizaremos qué influencia tiene un elemento sobre otro, cómo se interrelacionan y qué puntos tienen en común.

3.6.1 Desarrollo temático mediante la música

La música puede influir en la narración en función de su nivel de relación. Es decir, cuanto más tenga que ver la música con el relato, más influirá en este.

El primer concepto que considerar para poder analizar mejor esta relación es el de articulación conceptual. Este “se refiere a la manera en que música e imagen se corresponden desde un punto de vista extradiegético, es decir, hasta qué punto la música sigue el desarrollo de la acción narrada” (Fraile, 2004: 31). La articulación conceptual de la música en *Over the Garden Wall* es paralela, ya que la música sostiene el desarrollo del relato. Es decir, estamos de nuevo ante el concepto de música empática, una música sincrónica y descriptiva que ayuda a la imagen y a la acción a desarrollarse.

En la serie tenemos numerosos ejemplos de este paralelismo de música y acción, ya que como veremos más adelante, en las escenas más nostálgicas escuchamos una música que también lo es, y en las escenas más tensas la música suscita tensión y misterio. Por tanto, la música sigue un desarrollo paralelo a la acción, y siempre está en consonancia con esta.

Asimismo, la música participa artística y dramáticamente en el relato, es decir, que la música forma parte del contenido del relato ya que es mediante las canciones que cantan los personajes que la acción avanza, la escena cobra mayor sentido o se conoce información sobre los personajes o el relato. Dependiendo del tipo de participación, la música será más creativa o el contenido será más específico y completará el texto narrativo. Como ejemplo de participación artística, en el capítulo ocho encontramos una canción cantada por los habitantes de la ciudad de la nube en la que mediante la letra no cuentan nada que haga avanzar la acción como tal. Sin embargo, cambia totalmente la concepción artística que ha habido hasta ese momento en el capítulo y su aportación es mayormente estética y creativa. Y como ejemplo de participación dramática, podemos escoger la canción que canta la tabernera en el capítulo cuatro, advirtiendo a Wirt y Greg sobre la bestia.

Por tanto, gracias a la música el relato se expande, se desarrolla, conocemos más información sobre los personajes y las historias y la estética de la serie se enriquece.

3.6.2 Función estructural de la música

Esta función concierne a la manera en la que la música influye en la planificación y estructura del filme. En función de en qué parte aparezca y desaparezca la música, esta afectará a su estructura de una manera u otra. También la música incidirá en la percepción temporal del filme, pues “la música es un flexibilizador del espacio y del tiempo” (Chion, 1990: 70), sirve como vínculo entre escenas inconexas temporalmente y alarga o comprime la sensación del paso del tiempo.

En ocasiones el guion de una obra está planteado en función de la presencia de la música, pero generalmente será la música la que se adapte a la estructura preestablecida del filme. En general, la composición de la banda sonora presenta una serie de limitaciones argumentales, ya que la serie en sí presenta un estilo y la música debe adaptarse a este, temporales, pues la música debe adaptarse a la duración del metraje y las escenas, y materiales, pues no conviene olvidar que la música convive con otros elementos tales como los efectos de sonido o los diálogos. (Fraile, 2004)

La banda sonora de *Over the Garden Wall* tiene su propia estructura, y esta se compagina con la estructura de la serie, aunque no depende de ella, pues podemos tomar la banda sonora original como obra independiente. A pesar de esto compositivamente la música vino después que la imagen, y por tanto sí hablamos de una música que depende de la narración y que se adaptará e integrará en ella para crear un conjunto coherente.

3.6.2.1 Unidad

Esta función se refiere a la aportación con la que la música contribuye a la percepción temporal unitaria de una película o serie. Gracias a la música, las escenas y planos se sueldan independientemente de que ocurran en un mismo espacio o tiempo. Así pues, aunque en ocasiones desconozcamos cuánto tiempo ha pasado entre un plano y otro o entre una escena y otra en la serie, la música ayuda a que tengamos la sensación de que tiene sentido que un plano vaya detrás de otro, y asumimos que están unidos. Igualmente, la música contribuye a que todo lo que sucede en el filme se cohesionen y se integre en el conjunto del relato.

La presencia de la música en *Over the Garden Wall* ayuda a que las historias fluyan y se integren en el relato, pues, aunque haya diez capítulos distintos y prácticamente cada uno contenga una nueva historia, la música está presente en todos ellos y ayuda a generar la sensación de estar ante un relato cohesionado.

3.6.2.2 Equilibrio estructural

La música apoya las partes narrativas que tienen carencias. A su vez, enfatiza aquellas con una mayor carga dramática, con lo cual aporta equilibrio al relato. Por ejemplo, mientras Greg, Wirt y Beatrice llegan a Pottsville, se escucha *Prelude*, y gracias a su presencia esta escena adquiere más valor del que podría tener sin música, pues nos da la sensación de llegar a un lugar nuevo, mientras que sin la música la escena podría resultar aburrida y lenta.

Y en una escena con una gran carga dramática como es el momento en el que Wirt rescata a Greg, *Potatoes et Molasses* que provoca nostalgia y compasión por el personaje de Greg, y añade dramatismo y tristeza al momento.

3.6.2.3 Ritmo

Chion (1985: 223) propone una definición de un filme como “conjunto de ritmos”, y habla de que “las marcas regulares que efectúa la música a menudo organizan este conjunto, forman el bajo continuo que conduce la organización rítmica”. Efectivamente, el ritmo es algo que música e imagen tienen en común. Por tanto, la música puede tanto aportar ritmo a la imagen como modificar su percepción. Esto se debe, en parte, a la capacidad que el ojo y el oído tienen para asociar fenómenos auditivos y visuales simultáneos. (Nieto, 1996)

Identificamos varias posibilidades dentro de la función rítmica de la música. La primera es marcar el ritmo visual; esto es, dotar a la imagen de un ritmo más lento o más animado en función de la música. Por ejemplo, en el capítulo nueve encontramos la escena en la que Wirt está debatiendo en su cuarto si darle la cinta que le ha grabado a Sara o no. Finalmente se decide y se prepara para salir. La música que suena es nostálgica, una balada rock que genera un efecto de alargamiento de la escena, dándole un ritmo más pausado. Sin embargo, en la escena en la que Wirt y Greg van a una fiesta, la música de fondo es mucho más animada, con un ritmo más rápido y con pulsaciones más marcadas. Con lo cual, la escena nos parece que ocurre en un tiempo menor del que ocurre, y del que percibiríamos si siguiéramos escuchando la música anterior.

Otra posibilidad que ofrece el ritmo es la de anticipar, es decir, adelantar la entrada de la música al corte de un plano. Esto puede generar expectativas con respecto al plano o escena siguientes. También puede servir como una especie de presentación a lo que viene a continuación. Un ejemplo de esta función sería la escena en la que, en el capítulo dos, Wirt, Greg y Beatrice son condenados a dos horas de trabajos manuales en Pottsville. La música *Patient is the Night* suena mucho antes de que los veamos trabajar, en el mismo plano en el que le condenan. Esto tiene mucho sentido ya que antes de conocer la sentencia Wirt se espera lo peor, pues la gente de Pottsville parece terrorífica y la persona-calabaza-calavera que les está juzgando, Enoch, es muy grande, tiene una voz intimidante y parece hostil. Entonces, cuando les dice que por todos los cargos por los que les acusan (incluido homicidio, aunque esto es un error de Enoch, del cual se ríe él mismo) sólo tienen que trabajar dos horas, la tensión generada se resuelve enseguida, y el espectador siente un alivio mayor gracias a la música, que pasa de ser terrorífica y de crear una sensación de tensión mayor a *Patient is the Night*, una balada nostálgica y calmada.

3.6.2.4 Elipsis estructural

Esta función se corresponde con la capacidad de la música para elidir partes de la estructura, lo cual es posible gracias a la función unitaria de la música, ya explicada anteriormente.

Así pues, no es necesario mostrar, por ejemplo, el tiempo que transcurre durante el viaje en el barco de las ranas. La iluminación nos ayuda a acotar un espacio temporal, pues



Figura 29: Capítulo 6, *Over the Garden Wall* (2014)

al principio del viaje es de día, y cuando la escena en el barco termina, está atardeciendo. Con lo cual, podrían haber pasado desde seis horas hasta unos minutos entre plano y plano. Pero la música nos ayuda a tener la sensación de que, aunque haya elipsis en la cronología de la serie, todo ocurre de manera continuada y cohesionada.

3.6.2.5 Presencia acústica

En ocasiones la única función que pretende cumplir la música es la de acompañamiento, una mera presencia que pretende pasar desapercibida tanto como una silla cualquiera en un atrezzo. Sin embargo, aunque existan este tipo de escenas en las que la música no pretende expresar una emoción en concreto, esto no significa que dicha música sea prescindible o poco relevante, ni que no afecte a la imagen de algún modo, pues la música siempre modifica la imagen, tal y como Teresa Fraile (2004) explica en el párrafo siguiente:

“Uno de los principios fundamentales de la música aplicada a la imagen consiste en un efecto simbiótico de acción y reacción: cuando una música se superpone a una imagen siempre la modifica de alguna manera de la misma forma que la imagen modifica la recepción de la música. La música y la imagen asociadas se influyen mutuamente. Gracias a este principio, la música de cine y en concreto la música incidental, se sitúa en el filme no de forma arbitraria, sino con una *intencionalidad funcional*”.

Por tanto, la música siempre influirá en la imagen, sin embargo, “sólo la música adecuada influirá sobre la imagen en el sentido adecuado”. (Nieto, 1996: 45) Esto es importante, pues, por ejemplo, en el capítulo 9, cuando Greg y Wirt están en una fiesta escuchamos *Tiny Start*, una canción de fondo en una fiesta, pero que influye adecuadamente en la imagen, pues nos transmite la sensación de estar en ella.

Otra escena en la que la música influye en el sentido adecuado en la imagen a pesar de poderse considerar como un acompañamiento, es la escena en la que Greg, Wirt y Beatrice están realizando los trabajos manuales en Pottsville (capítulo 2). En esta escena escuchamos *Patient is the night*, una canción que habla simplemente de la noche. Una canción que, aunque tiene sentido en la escena, pues están trabajando y, mientras lo hacen, está anocheciendo, también es cierto que no aporta información, pero acompaña a la escena sin modificarla excesivamente y le aporta calidez e influye adecuadamente en ella.

3.6.3 Función narrativa de la música

La música participa notoriamente en la narración. Como hemos visto, es un elemento más de su estructura, y además aporta significado e información a la imagen, pues constituye un lenguaje en sí misma.

Las funciones narrativas de la música pueden complementarse o confundirse con las funciones expresivas, pues las emociones que la música puede expresar o intensificar

también se pueden considerar información diegética. Esta información que aporta la música a la imagen recibe el nombre de *metatexto* (Fraile, 2004) y puede sustituir partes del guion, fortalecer el significado o añadir significados externos, como es el caso de la música anempática.

3.6.3.1 *Situar objetivamente al espectador*

Cuando al espectador se le presentan unas imágenes con una música cuyo carácter expresa lo opuesto a lo que las imágenes transmiten, el espectador extrae un significado más objetivo, pues la distancia entre el significado emotivo de la música y de la imagen le permiten observar una escena de manera más racional, sin dejarse llevar por el momento emotivo que música e imagen perseguirían al unísono si la música fuera empática.

Este es el caso de la escena en la que Wirt y Greg han saltado el muro del cementerio, se encuentran con un tren que viene de cara a ellos y saltan, cayendo por un barranco. Esta escena tan dramática está acompañada de la canción *Old Black Train*, que es una balada country que no expresa ni un ápice de dramatismo, sino calma y nostalgia.

Debido a la ausencia de dramatismo en la música, este surge de una manera más directa a través de las imágenes sin necesidad de ser intensificado o subrayado.

3.6.3.2 *Contar lo que no se ve*

Debido a que el espectador asocia ciertos tipos de música con imágenes y a la capacidad que tiene la música de estar presente en pantalla sin necesidad de que su emisión provenga de una fuente visible, la música permite crear espacios y realidades que la imagen no muestra, añadiendo valor a una escena y creando un universo ficticio más rico.

Un ejemplo de esto sería la escena en el campo de rugby en la que vemos cómo Wirt y Greg están primero fuera del campo y después dentro de él, en el capítulo nueve.



Figura 30: Capítulo 9, *Over the Garden Wall* (2014)

En esta escena escuchamos de fondo la típica música de banda que acompaña a las animadoras en los partidos de fútbol americano. En ningún momento aparece en la imagen la banda de música que toca, ni tampoco qué ocurre en el campo, pero deducimos que la banda está en el campo, y así mismo no es difícil imaginar que hay también unas animadoras, unos jugadores jugando un partido y un público que mira. Todo esto lo permite la capacidad de la música de generar asociaciones culturales y su flexibilidad de uso en una ficción audiovisual debido a una larga tradición de música cinematográfica de fondo.

También la música puede hacer referencia a personajes que no están en la escena, presentándolos previamente mediante una música con la que se les identifique (véase el apartado Empleo del *leitmotiv*, p.29-30). En el capítulo siete encontramos una elipsis

narrativa en la escena en la que Wirt ayuda a Lorna a hacer tareas del hogar. La canción que suena es cantada por los protagonistas, y la letra es la siguiente:

“Here we are, the two of us like ships upon a winding river.
And yet, somehow, we found each other like strangers, you and I”⁹

Esta canción es una elipsis narrativa de aquello que los personajes no se atreven a decirse, sustituyendo sus palabras por la letra de la canción y permitiendo al espectador conocer sus sentimientos.

3.6.4 Códigos asociativos

Gracias a una larga presencia histórica de la música en cualquier ámbito humano (festivo, cultural, personal, etc.) ésta genera una serie de códigos que producen una relación inmediata de música con imágenes o situaciones concretas.



Figura 31: Capítulo 2, *Over the Garden Wall* (2014)

Un ejemplo de código asociativo se encontraría en el capítulo dos, cuando vemos llegar a Enoch con el resto de los habitantes de Pottsville. En el momento en el que se empiezan a acercar, escuchamos *Your Time Is Up*, una marcha que bien podría ser militar, y que el espectador enseguida puede relacionar con, precisamente, una marcha. Esta música ayuda a intensificar esa sensación que tiene Wirt de que está ante algo inminente, que marcha hacia él sin remedio.

También es importante destacar que, en función del género musical, la narración transmitirá unas sensaciones concretas, distintas a las que transmitiría cualquier otro género. Esto es debido a las características musicales de cada género y a los códigos asociativos que cada uno tiene.

El espectador no reaccionará de la misma manera si está ante una música jazz o ante una música de estilo pop sintetizado. Cada estilo musical tiene sus connotaciones culturales, una configuración diferenciada de las estructuras musicales y, por lo tanto, generará asociaciones muy distintas.

3.6.5 Letras de las canciones

El primer elemento narrativo en la música son las letras. Estas suelen estar más estrechamente ligadas al relato que otro tipo de música, ya que el elemento lírico influye perceptivamente de forma más notoria en el espectador que la música carente de letra. Esto se debe a que la letra de una canción nos habla directamente con un código conocido e identificable, y cuyas asociaciones perceptivas son mucho más directas e influyentes en la consciencia de lo que lo es la música puramente instrumental, cuyos códigos son musicales y dependen directamente del conocimiento y sensibilidad

⁹ “Aquí estamos los dos como dos barcos sobre un sinuoso río. Y, sin embargo, nos encontramos como extraños, tú y yo”.

musical del espectador. Es decir, cuantas más referencias musicales tenga el espectador, mayores serán las posibilidades de conocer, identificar o entender la música instrumental que percibe, aunque también es cierto que una letra compleja, intrincada o con un lenguaje poco común puede provocar en el espectador confusión y el mensaje podría no transmitirse correctamente.

En cualquier caso, si bien es cierto que existen códigos culturales asociados a la música y patrones que, a base de repetirse en la historia del cine, apelan directamente a asociaciones que forman parte del subconsciente cultural del espectador, la letra de una canción se dirige de una manera más directa al receptor, siendo un medio claro y directo que conecta al personaje que canta con la persona que lo recibe y, de ser esta persona diferente del espectador, con el espectador también. Por tanto, una pieza instrumental en una escena romántica que ya hayamos escuchado o que nos haga percibir ese romanticismo o sensualidad será identificada y entendida correctamente por el espectador del mismo modo que la letra de una canción. Pero puesto que la música instrumental ya ha sido analizada anteriormente, nos centraremos en las letras de las canciones.

La influencia de las letras sobre la narración reside principalmente en que mediante estas letras conocemos mejor las historias, nos parecen más realistas, más creíbles, pues tenemos más datos e información que provienen de un relato en primera instancia. Por ejemplo, *The Highwayman* nos habla del bandolero, de quién es y qué hace; *A Courting Song* explica a Wirt qué pasos debe seguir para tener una buena boda; *Patient Is The Night* habla de la noche y del paso del tiempo; y *Come Wayward Souls* habla de la Bestia y del bosque. En resumen, las letras de cada canción aportan significados y emociones que la imagen no puede aportar; texturas, colores y formas que no vemos en la pantalla; contenido que va más allá de los límites de la imagen.

De las 40 canciones que forman la banda sonora original, 24 de ellas son canciones con letra. De esas 24 canciones con letra, 11 tienen fuente diegética, esto es, que emanan de una fuente presente en la escena. Esto se explica debido al carácter de género musical de la serie. Estas canciones se caracterizan por ser cantadas por personajes que se expresan mediante la música, convirtiéndola en un medio directo que conecta espectador y personaje. Al ser así, nos parece natural la presencia de la música, aunque la canción tenga acompañamiento instrumental y no esté justificado por la imagen, pues el personaje centra toda la atención, así como lo que dice. Todo esto también es mucho más viable gracias a que *Over the Garden Wall* es una serie de animación, y este género invita mucho más a la irrealidad y la fantasía, dejando un margen mucho más amplio de posibilidades en lo que respecta a la música.

A pesar de esto, es destacable que, tal y como hemos comentado anteriormente, en la serie hay una presencia notoria de instrumentos y un gran intento por parte de la imagen de crear el efecto de música diegética.

Por otra parte, 13 de 24 canciones son extradiegéticas. Es decir, que la fuente de emisión no se sitúa dentro de la narración, sino que escuchamos la música sin ver quién la canta. Estas canciones tienen igualmente un gran poder sobre la imagen, pues a pesar de que la letra parece estar más integrada o, más bien, menos separada del conjunto musical, su fuerza lírica persiste y añade al proceso perceptivo y emotivo de la escucha musical más valor.

Sin embargo, hay algunas canciones en la serie que, debido a cómo se presentan, suponen una excepción y no son totalmente diegéticas ni totalmente extradiegéticas.

Este es el caso de *Into the Unknown*. Al final de la serie escuchamos esta canción que ya conocíamos porque en el capítulo uno sonaba también a modo de introducción. Aunque en el capítulo uno vemos a la rana de Greg tocar la melodía inicial que suena, después no vemos que cante ella o no. Sin embargo, en el último capítulo sí vemos a la rana cantar. Con lo cual, estamos ante un efecto de música diegética total, pues la rana toca el piano y canta, pero esta información no la tenemos hasta el final de la serie, cuando ya hemos sabido que la rana canta (capítulo seis).

Otra excepción es la de *Like Ships*. Esta canción aparece en el capítulo siete, mientras Wirt ayuda a Lorna a limpiar la casa. La particularidad de esta canción reside en que en el momento en el que suena no vemos a ninguno de los dos personajes cantar la canción. Sin embargo, sabemos que son ellos, pues sus voces son fácilmente reconocibles. Estamos entonces ante un uso curioso de la música, ya que escuchamos las voces de los personajes cantar la canción como si ocurriera en un momento paralelo, en sus mentes o como si se estuvieran expresando de ese modo de manera implícita, pero sin verlos cantar directamente. El efecto, por tanto, es muy cercano al de la música diegética, pero sin serlo. Esto se explica por el carácter tímido y el enamoramiento a escondidas de los personajes.

Finalmente, la canción de *Pottsville CM* es otra excepción. En el capítulo dos Wirt y Greg están en Pottsville, y de pronto escuchan música y acuden al granero de donde proviene. Entonces ven a un montón de personas disfrazadas de calabaza bailando, a las cuales no podemos ver cantar directamente ni mover la boca. Aún con todo, el espectador deduce que son ellos quienes cantan. Esta canción, por tanto, se puede situar entre la música diegética y la música extradiegética.

3.6.6 Elementos musicales en la narración

Los elementos musicales en la narración son aquellos que son de procedencia narrativa pero con características musicales. Estos son escasos, pero añaden valor a la música en la serie y estrechan la relación entre música y relato, convirtiéndolas en elementos inseparables y complejos.

Uno de los elementos musicales en la narración es el estilo recitativo de los diálogos. En la música operística encontramos dos tipos de composiciones, las arias y los recitativos. En las arias reside la complejidad compositiva de la obra, las melodías principales, el texto sobre los temas más decisivos, etc. Los recitativos son piezas musicales que, a modo de obertura del aria, tienen mayor texto y menor complejidad melódica. Por tanto, el recitativo resulta estar en el punto medio entre hablar y cantar.

En *Over the Garden Wall* hay ocasiones en las que los personajes hablan de una manera muy melódica, como por ejemplo en el capítulo dos, el momento en el que Greg descubre un esqueleto en los hoyos que están cavando y Wirt se asusta porque piensan que les van a enterrar. Entonces Wirt le dice a Beatrice "We're digging our own... I was wrong, I was wrong all along, I don't know how to get us home. Use your little feet to pick our locks". Aparte de que las palabras *own*, *wrong*, *along*, *know*, *home* y *locks* riman, Wirt lo dice de tal manera que parece que esté recitando lo que dice con una intención musical.

Asimismo, en el DVD original de la serie vemos que en la transcripción de los diálogos en inglés del capítulo dos hay un símbolo de música cuando Enoch empieza a dictar la sentencia de Wirt y Greg, pues en esta parte Enoch habla de una manera especialmente musical.

Por otra parte, la música en sí misma forma parte del mundo de los personajes. Su presencia en la vida de ellos hace que la música nos resulte más interesante de escuchar y que la percibamos de otra manera. Esto hace que la música se integre con el relato, el espectador se sienta más próximo a ella y por tanto no la perciba como un elemento exterior a la narración, pues al estar presente en el mundo de los personajes, además de interiorizar su personalidad, sus inquietudes y sus metas, también interiorizamos esa música que cantan, tocan, escuchan o bailan. Cada personaje tiene una relación particular con la música.

Cuando Wirt, Greg y Beatrice viajan en el barco de las ranas y, tras infiltrarse en la banda de música, Wirt golpea sin querer el mazo del bombo al fagotista y la banda se queda sin fagot. En ese momento todas las ranas del barco que están escuchando el concierto enloquecen, pues al parecer adoran al fagotista. En ese momento Beatrice anima a Wirt a que lo toque él y Wirt le explica las diferencias entre el fagot y el clarinete.

A su vez, Greg aparece en el inicio del capítulo tres cantando *Adelaide Parade*, y al terminar de cantar le dice a Wirt “necesito arreglar esa última parte, pero esa es la idea. Así que, Beatrice, tú canta la parte aguda. Wirt, tú canta la parte realmente aguda”. Como si él hubiera compuesto la canción, y manda a Wirt y Beatrice que canten cada uno una parte. Después, en el capítulo seis, Greg se hace pasar por el bombo de la orquesta. Finalmente, en el capítulo cuatro vemos a Greg animarle la comida a los animales de la escuela cantando *Potatoes and Molasses*, y al final del capítulo vemos como gracias a un concierto benéfico recaudan dinero para que la escuela siga abierta, incidiendo en la importancia de la música y su influencia en el mundo de los personajes.



Figura 32: Capítulo 10, *Over the Garden Wall* (2014)

Su rana también tiene relación con la música. De hecho, en el mismo capítulo en el que Wirt toca el fagot, y mientras están infiltrados en la banda, la rana de Greg empieza a cantar. Gusta tanto a su público que tras bajar del barco se le ofrece un contrato discográfico. Es él quien canta y toca el piano en la canción *Into The Unknown*, la cual, como hemos visto anteriormente, aparece en el inicio y el final de la serie.

En la trama secundaria tipo B de la taberna, encontramos una banda música que toca la música que suena a lo largo de ese capítulo, tanto la instrumental como las tres canciones que se cantan estando en la taberna, que son *The Highwayman*, *A Courting Song* y *The Beast Is Out There*. Es *The Highwayman* la canción que canta el bandolero, un personaje de la taberna que mediante la cual habla de sí mismo y se presenta. Por otra parte, *The Beast Is Out There*, cantada por la tabernera, advierte a Greg y a Wirt del peligro de la Bestia en el bosque. De nuevo, se enfatiza con estas dos canciones la importancia de la música como elemento de expresión de los personajes.

Otra de las tramas secundarias tipo B es la de Miss Langtree y la escuela de animales, los cuales tienen instrumentos y tocan mientras Greg anima la comida cantándoles. Miss Langtree también toca el piano.

Finalmente, en el capítulo ocho Greg tiene un sueño en el que visita la Ciudad Nube, donde le reciben cantando y bailando. En este lugar hay una banda de música que le pide a Greg liderarla, y entonces Greg acepta y dirige la canción *Everything Is Nice and Fine*.

4 CONCLUSIONES

Tras el proceso de investigación desarrollado a lo largo de los distintos apartados que conforman este trabajo, es importante recordar cuáles eran los objetivos planteados como punto de partida de este estudio sobre la música cinematográfica, y más concretamente sobre la banda sonora y la narrativa del objeto de estudio del trabajo, que es la serie de animación *Over the Garden Wall*, y sobre cómo la música y la narración de esta serie se relacionan e influyen.

El principal objetivo de este trabajo era analizar la música de la serie tomando como referencia la narración, con la finalidad de conocer ambos elementos de manera independiente para después entender de qué manera se influyen mutuamente y qué se aportan. Podemos decir que este objetivo ha sido cumplido, pues este trabajo está principalmente dividido en función de los tres apartados que conforman el objetivo principal, es decir, la narratología, la banda sonora y la relación entre música y narración de *Over the Garden Wall*, habiendo sido cada apartado fruto de un análisis y conocimiento de las materias desarrolladas. Tras haber conocido la narración y la banda sonora de la serie, hemos podido realizar un análisis de ambos elementos atendiendo a cómo se influyen, pues gracias a que los hemos estudiado independientemente hemos podido entender mejor sus puntos en común, su relación a lo largo de la serie y la influencia del uno sobre el otro. Este análisis se ha basado parcialmente en el esquema que Teresa Fraile propone en *Funciones de la música en el cine* (2004), el cual propone analizar una banda sonora siguiendo un análisis inicial en el que se estudian cuestiones tales como el origen de la música, su grado de sincronización con la imagen o su fuente de emisión. Asimismo, en su trabajo Fraile propone un análisis formal-musical sobre el cual hemos decidido escoger sólo dos apartados, debido a que los demás trataban cuestiones únicamente musicales. Estos dos apartados son el empleo del leitmotiv y los bloques musicales, que relacionan música y narración. Finalmente, hemos analizado las funciones de la música que Fraile recoge, siendo estas estéticas, narrativas, estructurales y expresivas, de las cuales hemos tomado sólo algunas cuestiones.

Como hemos visto en el desarrollo de los capítulos que este proyecto comprende, la relación de la música con la narración es muy compleja. Ambos elementos se influyen constante y notoriamente, conformando una entidad indivisible, pues la música, además de ser empática y de estar en sintonía con las emociones de la serie, es sincrónica, es decir, sigue la acción de la serie y ayuda a que esta se desarrolle. La música forma parte del contenido de la narración, ya que es mediante las canciones que los personajes se expresan en numerosas ocasiones, aportando información y sensaciones que sin la música no existirían, y también participa artísticamente, pues cuando la música no expresa necesariamente algo que hace avanzar la narración, contribuye estética y expresivamente. Además, la banda sonora también influye en la estructura de la obra y en su percepción temporal. Gracias a ella, vamos a poder percibir planos inconexos como sucesivos, las escenas con mayor carencia dramática van a ser apoyadas, va a aportar una sensación de ritmo a la imagen más o menos lento y va a favorecer la comprensión cuando existen elipsis en la estructura narrativa.

Hemos entendido, en definitiva, que la música puede influir en un relato de manera decisiva para este, formando parte de él en sus aspectos más generales y en los detalles más específicos. Por tanto, con todo esto podemos afirmar que la música de *Over the Garden Wall* es una música narrativa, que guarda una estrecha relación con el desarrollo narrativo de la serie y que es un elemento fundamental para esta.

De la misma manera, hemos cumplido con los objetivos secundarios establecidos en la introducción del trabajo, los cuales eran estudiar cómo la música se articulaba con la narración en una propuesta de ficción concreta, entender qué aportaba la banda sonora a la narración del filme y cómo influía la música en una obra audiovisual específica,

seguir una línea de investigación de la música cinematográfica y conocer brevemente la historia de la música en el cine.

Sobre el primer objetivo secundario, hemos estudiado de qué forma la música se articula con la narración de la serie gracias a haber analizado la relación de estos dos elementos. Este análisis nos ha mostrado que la música influye en el relato de diferentes maneras, pues modifica su estructura, le aporta información, acentúa su valor y modifica su percepción temporal y espacial. Con lo cual, la unión de música y narración, además de ser obvia, hace que ambos elementos sean inseparables, pues uno depende del otro y ambos se conciben conjuntamente.

En lo que respecta al segundo objetivo secundario, poder entender qué le aporta la banda sonora a la narración y cómo influye en *Over the Garden Wall* pasa de nuevo por analizar la relación de música y narración. Este objetivo se ha cumplido como hemos comentado anteriormente, pues hemos extraído del análisis una serie de elementos que la música aporta a la narración, así como aspectos en los que le influye directamente.

El tercer y cuarto objetivo también han sido cumplidos, pues hemos seguido una línea de investigación sobre la música cinematográfica, ya que además de haber conocido muy resumidamente la historia de la música en el cine, hemos estudiado también algunos aspectos básicos sobre la composición musical en una obra cinematográfica y hemos propuesto varios elementos que deben ser estudiados a la hora de realizar un análisis sobre una obra musical cinematográfica.

Con lo cual, además de haber realizado una contribución que participa en el aprendizaje de cómo es la relación entre música y narración en *Over the Garden Wall*, hemos entendido mejor la historia de la música en el cine, el proceso de composición de una banda sonora y algunas definiciones clave y aspectos a considerar en cualquier análisis musical de una banda sonora.

En cuanto a los problemas y limitaciones que se han presentado a lo largo de este proyecto, podemos comentar que ha sido necesario dejar de lado todos los aspectos puramente musicales que una banda sonora tiene, ya que su complejidad requería una mayor extensión y, lo que es más importante, las consideraciones de carácter musical han sido en este trabajo tenidas en cuenta siempre y cuando han tenido relación con la narración o han aportado información general e importante para el entendimiento del resto de análisis realizados. Con lo cual, siendo el objetivo de este trabajo interesarse por la música cinematográfica como elemento decisivo en un relato audiovisual, y no como elemento puramente musical, hemos considerado sólo los aspectos más fundamentales y con mayor relación con la narración de la banda sonora.

No hemos dedicado un apartado a la narratología fuera del análisis la serie, mientras que en el caso de la música cinematográfica sí. Lo que ha motivado esta decisión es que consideramos que este proyecto se centra de una manera incisiva en la música cinematográfica, atendiendo especialmente a su relación con la serie y con su narrativa, pero pretendiendo contribuir más a la parte de la música audiovisual que a la de la narratología. Además de esto, gracias a la investigación llevada a cabo en este proyecto, hemos tenido que documentarnos sobre narratología y sobre música audiovisual, y hemos denotado una tendencia de estudio mucho mayor por parte de la narratología que por parte de la música audiovisual, observando que hay innumerables investigaciones, libros y proyectos acerca de la narratología pero que, en el caso de la música cinematográfica, la información es notablemente menor. Esto se explica por la tradición literaria de miles de siglos de novelas, teatro, cuentos, etc. que, en comparación con la invención del cine que tiene poco más de un siglo, supone que los estudios sobre cine sean menores. Es por todo esto que hemos querido contribuir mayormente al estudio de la música en el cine.

Otro aspecto que se ha dejado de lado de la serie es la relación entre la música y la estética. Inicialmente, esto fue concebido como un apartado más de la relación entre

música y narración, pero debido a que la parte de la narratología, así como la de la banda sonora, requerían un apartado independiente que estudiara ambos componentes, crear un apartado exclusivamente para la estética de la serie abarcaba temas que se alejaban del propósito de enfatizar el análisis en la música audiovisual, con lo cual esto fue dejado de lado en el proyecto, aunque sí se han tenido en cuenta las funciones estéticas de la música.

Por otra parte, la complejidad que conlleva pretender investigar en un campo tan amplio sobre el que no hay una cantidad de información abundante ha conducido a que, en ocasiones, se propongan apartados nuevos, objetos de análisis nuevos, elementos analizados sobre aportaciones personales basadas, en parte, en otros trabajos anteriores similares al presente. En definitiva, ha supuesto que la implicación en este proyecto sea total, pretendiendo servir como ejemplo de análisis de una obra musical cinematográfica. Hemos contemplado aspectos que otras investigaciones no han contemplado, tales como la aplicación de teoría musical sobre teoría fílmica y viceversa, o la aplicación de términos teóricos tomados de otras referencias al objeto de estudio de este trabajo, que ha sido *Over the Garden Wall*.

La mayor contribución de este trabajo a la investigación sobre la música cinematográfica es, por tanto, haber podido sugerir nuevas cuestiones en torno al análisis de una obra musical cinematográfica, así como haber comprendido y demostrado que la música es un elemento fundamental en el cine, que su influencia además de observable es amplia y rica, y que la relación de ambos elementos es muy estrecha y abarca numerosos aspectos.

A modo de sugerencia, para mejorar futuras investigaciones que tengan por objeto de estudio una obra musical cinematográfica, recomendamos incidir más en qué aspectos de la obra audiovisual son modificados por la música, abarcar el concepto de banda sonora en su totalidad (y no únicamente en la música) y estudiar qué aporta la música a todos los elementos de la obra, es decir, a la estética, efectos especiales, atrezzo, etc. inclusive, con el fin de crear un análisis más completo sobre la relación entre música y cine.

5 BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO, T.W.; EISLER, H. (1981). *El cine y la música*. Madrid: Fundamentos.
- AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M. (1989). *Estética del Cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós comunicación.
- CHATMAN, S. (1990). *Historia y Discurso: La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus.
- CHION, M. (1990). *L'Audiovision*. Paris: Éditions Nathan.
- CHION, M. (1985). *La musique au cinéma*. Paris: Libraire Arthème Fayard.
- COLÓN PERALES, C. (1993). *Introducción a la historia de la música en el cine: la imagen visitada por la música*. Sevilla: Ediciones Alfafar.
- COLPI, H. (1963). *Défense et illustration de la musique dans le film*. Société d'Etudes, de Recherches et de Documentation Cinématographique (SERDOC)
- FERNÁNDEZ, A. (2010). *Los formatos de la ficción en la TV*. <<http://www.elmundo.es/elmundo/2010/08/07/television/1281197592.html>> [Consulta: 31/05/2018]
- FRAILE, T. (2004). *Funciones de la música en el cine*. (Trabajo de final de grado). Universidad de Salamanca, Salamanca.
- GARCÍA AMILBURU, M.; MORALES, G. (2013) La música del cine, una asignatura pendiente. *Separata de la Revista: Música y Educación*. Núm. 95 Año XXVI, 3 octubre 2013
- GENETTE, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- GÉRTRUDIX BARRIO, M. (2003). *Música, narración y medios audiovisuales*. Madrid: Laberinto.
- GRYZIK, A. (1984). *Le rôle du son dans le récit cinématographique*. Paris: LettresModernes.
- KUN, J. (2013). *Songs in the Key of Los Angeles: Petrojvic Blasting Company*. <<https://www.kcet.org/shows/artbound/songs-in-the-key-of-los-angeles-petrojvic-blasting-company>> [Consulta: 06/08/2018]
- LACK, R. (1999). *La música en el cine*. Madrid: Cátedra.
- LITTELFIELD, R. (1990). *Review of Claudia Gorbman, ed., Unheard Melodies: Narrative Film Music*. *Indiana Theory Review* 11 (1990): 165-73.

LONDON, Kurt. (1970) *Film Music*. Londres: Faber and Faber.

LÓPEZ GUITÉRREZ, M., NICOLAS, M. (2016) *El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario*. (2016) ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación, 6(1), 22-39

MARTÍN INFANTE A., GÓMEZ FELIPE, J. (s.f.) *Apuntes de narratología*. Descargado de: <<https://www.maristashuelva.es/wp-content/uploads/2016/04/Apuntes-de-Narratolog%C3%ADa.pdf>>

MCHALE, P., EDGAR, S. (2017) *Art of Over the Garden Wall*. Oregón: Dark Horse Books.

MCHALE, P. (Productor) (2014). *Over the Garden Wall* [serie de televisión]. EEUU: Cartoon Network Studios.

MELÉNDEZ, J. (2015) *Diccionario seriéfilo: serie de antología*. <<https://www.yorokobu.es/serie-de-antologia/>> [Consulta: 28/05/2018]

NASCIMIENTO, M. (2008) *Construcción del personaje*. [diapositivas de PowerPoint] Recuperado de: <<https://es.slideshare.net/mtcezare/construccion-del-personaje-presentation>>

NIETO, J. (1996). *Música para la imagen. La influencia secreta*. Madrid: Iberautor.

PADROL, J. (1994). *Pentagramas de película. Entrevistas a grandes compositores de bandas sonoras*. Madrid: Nuer.

PAYRI, BG. (2011). *Música y diálogos: posicionamiento temporal*. <<http://hdl.handle.net/10251/10830>> [Consulta: 31/05/2018]

ROMÁN, A. (2008). *El lenguaje musivisual. Semiótica y estética de la música cinematográfica*. Madrid: Visión Libros.

SORRIBAS, F. (2014) *Estructura del relato. Aristóteles vs Tarantino*. <<http://storytellingdigital.com/2014/12/18/storytelling-estructura-relato/>> [Consulta: 04/06/2018]

VALLS GORINA, M. y PADROL, J. (1990). *Música y Cine*. Barcelona: Ultramar.