

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“Comparación de series distópicas
con mundos posibles y con
mundos imposibles: Dark y 3%”**

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Mensah Owusu Pérez

Tutor/a:

Héctor Pérez López

GANDIA, 2019

RESUMEN

Este trabajo consiste en el análisis y la comparación de series distópicas con mundos posibles y series distópicas con mundos imposibles. El objetivo principal de esta investigación es aclarar las características que contienen cada una de estas variables, ver las diferencias y explicarlas. Para ello, no solo se investiga y se analiza la teoría, también se realiza un estudio y un análisis, respecto a las características de la distopia y el tipo de narrativa, de dos series distópicas, *Dark* y *3%*, que posteriormente se comparan sirviendo como ejemplo y caso práctico de la investigación.

Palabras clave:

distopía, serie narrativa, mundo posible, mundo imposible

ABSTRACT

This work consists in the analysis and comparison of dystopian series with possible worlds and dystopian series with impossible worlds. The main objective of this research is to clarify the characteristics that each of these variables contain, see the differences and explain them. For this, not only the theory is investigated and analyzed, a study and an analysis are also carried out, in base of the characteristics of the dystopia and the type of narrative, of two dystopian series, *Dark* and *3%*, which are subsequently compared serving as an example and case study of the investigation.

Key words:

dystopia, narrative series, possible world, impossible world

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
• OBJETIVOS.....	3
• METODOLOGÍA	4
DISTOPÍA - EL CONCEPTO DE DISTOPÍA.....	5
• ¿CÓMO SURGE EL CONCEPTO?	5
• EVOLUCIÓN.....	6
• ¿QUÉ PROPÓSITO TIENE UNA HISTORIA DISTÓPICA?.....	9
• ELEMENTOS Y CARACTERÍSTICAS DE LA DISTOPÍA	10
• DISTOPÍAS EN LAS SERIES DE TELEVISIÓN.....	12
MUNDOS POSIBLES Y MUNDOS IMPOSIBLES	14
• NARRATIVA INNATURAL.....	15
ESTUDIO DE LAS SERIES	19
• DARK (2018 – presente)	19
• 3% (2016 – presente)	29
COMPARATIVA ENTRE LAS DOS SERIES.....	34
CONCLUSIÓN.....	40
BIBLIOGRAFÍA.....	41
ANEXOS	
• Anexo I: Mapa de tramas Dark	
• Anexo II: Mapa de tramas 3%	

INTRODUCCIÓN

Antes de comenzar con la investigación y el estudio en sí, cabe destacar los criterios de selección tanto de los dos casos de estudio seleccionados, como de las series distópicas destacadas más adelante en este trabajo.

El principal requisito para seleccionar ambos casos de estudio es que estas series sean consideradas distópicas. Por lo tanto tienen que cumplir los siguientes requisitos:

- Que la historia se desarrolle en un futuro, sin importar si este futuro sea cercano o lejano a la actualidad (o en el caso de estos dos casos de estudio, a la fecha de su estreno).
- Que la historia esté basada en la actualidad y por tanto su trama refleje una preocupación social actual.
- Que la historia, la trama y la evolución de los personajes tenga un tinte catastrófico y de desgracia general.
- Que exista información restringida dentro de esta trama (pudiéndose darse de cara al espectador, a los propios personajes o a ambas partes).

Una vez cumplen este primer requisito, como existen series que corresponden a este perfil desde el siglo XX, se decide acotar la época de producción y estreno de las series. Por lo que el segundo requisito consiste en que las series deben haber sido estrenadas desde el año 2015 hasta el año 2019 (la actualidad). Con esto se busca que las series reflejen las preocupaciones sociales del momento de la manera más fiel posible.

Después, como último requisito, el análisis precisa de una serie con mundo posible y otra con mundo imposible, por lo que el último requisito que tienen que cumplir las series es este. Una corresponder a la categoría de mundo imposible y la otra corresponder a la categoría de mundo posible.

A lo largo de este trabajo se expondrán y se explicarán en profundidad estos criterios de selección, es decir, se explicarán las distopías, y los factores que hacen que un mundo se considere posible o imposible.

OBJETIVOS

El objetivo principal de esta investigación es analizar y comparar las diferencias y posibles similitudes entre una serie distópica con un mundo posible y una serie distópica con un mundo imposible.

Los objetivos secundarios son:

- Definir y explicar el concepto de distopía.
- Concretar las características que compone una distopía.
- Definir y explicar el concepto de narrativa Innatural.
- Analizar y comparar las diferencias y las similitudes en el caso práctico de las series *Dark* y *3%*.

METODOLOGÍA

El desarrollo de este trabajo de investigación surgió a raíz de un trabajo previo realizado para la asignatura de análisis de series de TV del 4º curso de Comunicación Audiovisual. Este primer trabajo consistía en el análisis narrativo de la serie *Dark*, al realizar este trabajo se define que la serie se trata de una distopía y que además se trata de una narrativa compleja y una narrativa innatural. A través de indagar de manera superficial en la narrativa innatural se descubre que existen dos tipos de mundos en la ficción: los mundos imposibles y los mundos posibles. Es así cómo se decide realizar una comparación entre *Dark* como serie distópica con mundo imposible y otra serie distópica con mundo posible.

Una vez acotado el tema principal del trabajo se pasa a buscar la serie distópica que falta. Se realiza una búsqueda en Internet de todas las series distópicas existentes, se acota un poco más por actualidad de las series, después se comprueba que tipo de mundo tiene cada serie y finalmente se decide utilizar la serie 3%.

Tras tomar la decisión y teniendo los dos casos de estudio se procede a visualizar las dos series de manera superficial, es decir, sin analizarlas, tomar notas o buscar algo en especial.

El siguiente paso es la búsqueda de información sobre la distopía: cómo surge, su evolución, sus diferentes propósitos, sus características y elementos, etc. Después se busca información acerca de la narrativa innatural: en qué consiste, que la caracteriza, cuando una narrativa debe considerarse innatural, cómo entenderla, etc.

Tras recopilar la información necesaria, entenderla y redactarla para este trabajo, el siguiente paso es la revisión de ambas series con un ojo más crítico, teniendo en cuenta lo estudiado, es decir, fijándose en las características de la distopía que tenía cada serie, qué tipo de narrativas tenían, que características de la narrativa innatural tenían, etc.

Como en el trabajo que dio pie a esta investigación ya se había realizado el mapa de tramas de la serie *Dark*, se procedió a realizar el mapa de tramas de la serie 3%. Para esto se volvió a visualizar la serie, esta vez fijándose en cuántas escenas tenía cada capítulo, su duración y a qué tramas de los diferentes personajes aportaba información. Luego se pasa esta información al mapa de tramas para tenerla de manera visual y fácilmente accesible.

Después de esto se comenzó a redactar los análisis de ambas series y posteriormente se realizó la comparación en sí, aplicando todas las búsquedas y estudios realizados anteriormente.

DISTOPÍA - EL CONCEPTO DE DISTOPÍA

¿CÓMO SURGE EL CONCEPTO?

Para entender el concepto de distopía se debe entender, de antemano, el concepto de utopía. Etimológicamente hablando la palabra utopía significa «no-lugar» y proviene del griego. Fue Tomás Moro quien en su novela «Utopía» utilizó por primera vez el término, sin embargo, es Platón quien crea el concepto. La «Utopía» se entiende como la “representación imaginativa de una sociedad futura de características favorecedoras del bien humano” según la RAE.

De acuerdo con Jose Carlos Martínez García, y como explica en su artículo *Historia de la Utopía: del Renacimiento a la Antigüedad* (2005), las utopías comienzan a tener fama entre 1500 y 1600, siguiendo todas un mismo patrón; el personaje principal es un viajero que se haya perdido, por accidente se encuentra una civilización desconocida para el mundo, aprende sobre su manera de vivir y su cultura y vuelve a su hogar para contarlo. Es en 1605 cuando surge la primera distopía en forma de sátira hacia las utopías. Mantiene la misma estructura que las utopías, pero en esta versión el protagonista encontraba civilizaciones de ladrones, de glotones, etc., en resumidas cuentas, civilizaciones muy marcadas por los más básicos defectos humanos. Esta obra se escribe originalmente en latín y se titula “Mundus Alter et Idem” y fue escrita por el satírico y moralista obispo inglés, Joseph Hall. Sin embargo, no es hasta 1988 cuando se utiliza el término “distopía” por primera vez, en un discurso dado por John Stuart Mill en el Parlamento de Londres: “It is, perhaps, too complimentary to call them utopians, they ought rather to be called dys-topians, or cacotopians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable”.

El término “distopía” literalmente significa “malo lugar” y está formado por las raíces griegas $\delta\upsilon\varsigma$ (dys) y $\tau\acute{o}\pi\omicron\varsigma$ (tópos). Según la 23ª edición de la RAE, que fue cuando se incorporó este término, distopía significa “representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana.” y es el antónimo de utopía. Aunque hay otros términos para referirse a este fenómeno; como antiutopía, contrautopía, utopía negativa, utopía perversa, cacotopía, etc., el más utilizado y establecido es el de distopía.

Es en el siglo XX, como afirma Estrella López Keller en su artículo *Distopía: otro final de la utopía* (1991), cuando vemos un declive de la utopía clásica y, como consecuencia, el surgimiento y la popularidad de la utopía negativa o distopía. En este caso la distopía no se manifiesta como una sátira de la utopía o como una consecuencia directa de esta, sino que se convierte en un género propio que proyecta posibles desarrollos humanos negativos. Esto refleja grandes cambios en el pensamiento de las mentes de la época, pasando del pensamiento optimista a un pensamiento pesimista, teniendo en cuenta que el pensamiento utópico se podría resumir en un modelo perfecto como meta para alcanzar, el pensamiento distópico, siendo lo contrario, se resumiría en un modelo de futuro abominable y temible que se ve como posible y por tanto hay que evitar.

Lo que corresponde preguntarse llegados a este punto es, cuándo y por qué ocurre esto. Tiene comienzo, como afirma Francisco Martorell en su tesis doctoral *Transformaciones*

de la utopía y la distopía en la postmodernidad. Aspectos ontológicos, epistemológicos y políticos (2015), en la segunda mitad del siglo XIX con las dos teorías científicas de Darwin y Freud sobre la naturaleza del hombre, de manera que ponía en duda todo aquello que se creía cierto, hasta el momento, acerca del ser humano y del mundo donde vive. Si estas teorías científicas, una de las cuales afirmaba que el hombre no era un ser divino y que proviene del animal y es fruto de la evolución, las promesas de civilizaciones de humanos perfectos que se prometían y se anhelaban con ese pensamiento utópico estaban abocadas al más absoluto fracaso, pues siempre llegaría el momento en el que el ser humano flaquease y cayera en sus instintos más primarios y por lo tanto impedían la armonía en la sociedad. A raíz de estos acontecimientos empieza a cambiar el pensamiento social, llegando así a pasar de la utopía a la distopía. A esto cabe añadir lo que dijo, el especialista en la transición de utopía a distopía, Tom Moylan, 1943:

“Is largely the product of terrors of the twentieth century: A hundred years of exploitation, repression, state violence, war, genocide, disease, famine, ecocide, depression, debt, and the steady depletion of humanity through the buying and selling of the everyday life provided more than enough fertile ground for this fictive underside of the utopian imagination”

También está Tower Sargent, estudioso de las utopías, que afirmaba que esto era la razón que había llevado a la sociedad a ese cambio tan drástico del optimismo al pesimismo y por eso triunfo la distopía sobre la utopía. Y por último está el factor de la pérdida de fe en el progreso. “La crítica ha encontrado en la utopía negativa un instrumento poderoso para exponer su disentimiento, su protesta y su temor.” Luis Nuñez Ladeveze, 2011.

EVOLUCIÓN

En el estudio de Jan Pospíšil *The Historical Development of Dystopian Literature* (2016), se puede vislumbrar que la principal evolución que se produce en el género de la distopía se genera en torno a las preocupaciones que son expresadas en ellas, de esta manera podemos dividir las corrientes distópicas en cuatro:

1. La primera mitad del siglo XX, denominada como la etapa de las distopías clásicas: Aquí tienen protagonismo los pioneros de la distopía con obras como *Erewhon* (1872) de Samuel Butler, *The Time machine* (1895) de H.G. Wells, *The Iron Heel* (1908) de Jack London; considerada por muchos la verdadera primera novela totalmente distópica, y *The machine stops* (1909) de E. M. Foster. De esta época es necesario hablar más en profundidad de H.G. Wells, se le conoce como el padre de la ciencia ficción y escribió más de 100 obras entre novelas, relatos cortos, críticas sociales, sátiras, etc. Wells escribió tanto utopías como distopías, pero en todas sus obras se mantenía un sentimiento pesimista relacionado con la condición de la humanidad. Para él el problema no era la tecnología y su desarrollo, sino que a pesar de esta el ser humano no avanza y mejora. Esto se puede ver reflejado en obras suyas como: *La máquina del tiempo* (1895), *La isla del doctor Moreau* (1896), *Cuando el durmiente despierta* (1899), *Hombres como dioses* (1923), etc.

Cabe también destacar la obra de Zamyatin, como, por ejemplo: *Nosotros* (1924). Donde se presenta la historia de una sociedad gobernada por el individualismo. La historia se centra en EE. UU donde se vive según la idea de que la felicidad y la libertad no son compatibles y se intenta producir humanos perfectos, casi como si fueran máquinas. No existe la intimidad y mucho menos el derecho a tener una vida privada. Gracias a Zamyatin, se puede disfrutar del tono irónico y escéptico que tienen las distopías de mediados de siglo XX.

La primera película considerada, por la mayoría, como la primera película distópica es *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, una película muda alemana. Esta película está ambientada en el año 2026 donde la sociedad está dividida en dos clases; lo que se consideraría la clase alta, adinerada, con los medios de producción en su poder, con toda clase de lujos, etc., y la clase baja o los obreros, obligados a vivir en un gueto subterráneo en condiciones infames. La historia a grandes rasgos nos cuenta esta lucha de clase, tanto en descontento de los obreros como la crueldad de la clase alta mezclándolo con tecnología como son los robots.

En esta época se estrena también *Things to Come* o *La vida futura en España* (1936) de William Cameron Menzies, basada en una novela de H. G. Wells y guionizada por él mismo.

2. Los años 50 y 60: los principales temas y por tanto preocupaciones de esta época eran la superpoblación, la amenaza robótica y la decadencia nuclear. El mayor auge de la distopía se produjo a partir de este periodo que nos dejó distopías muy conocidas hoy en día, entre ellas: *1984* de George Orwell (1949), *La pianola de Kurt Vonnegut* (1952), *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury (1953), *Soy Leyenda de Richard Matheson* (1954), *El planeta de los Simios* de Pierre Boulle (1963), *La fuga de Logan* de William F. Nolan y George Clayton Johnson (1967), etc.

No es hasta los años 60 cuando se continúa con el cine distópico. Durante este periodo de tiempo se estrenan películas como: *La máquina del tiempo* (1960) de George Pal, basada en la novela *La máquina del tiempo* de H. G. Wells, *La Jetée* (1962) de Chris Marker, *Alphaville* (1965) de Jean-Luc Godard, *El último hombre sobre la Tierra* de Ubaldo Ragona y Sidney Salkow, *Fahrenheit 451* (1966) de François Truffaut y basada en la novela llamada de igual forma de Ray Bradbury y por último tenemos *El planeta de los simios* (1968) de Franklin J. Schaffner, basada en la novela de mismo nombre de Pierre Boulle.

3. Los años 70 y 80: Las preocupaciones de esta época se resumen en control de las grandes entidades, la disminución del abastecimiento de los recursos energéticos y la aparición de nuevas redes informáticas.

En esta época el cine distópico aumenta su popularidad y su producción, llegando a producirse 22 películas aproximadamente. Entre ellas tenemos varias mundialmente famosas en la actualidad: *La naranja mecánica* (1971)

de Stanley Kubrick, *Mad Max* (1979) de George Miller, *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, *Terminator* (1984) de James Cameron o *RoboCop* (1987) de Paul Verhoeven.

- Y la actualidad; desde los 90 hasta el presente: según un estudio del Pew Research Center (2019) la principal preocupación de la sociedad actual es el cambio climático, seguido del terrorismo (especialmente el grupo extremista islámico ISIS), los ciberataques, el programa nuclear de Corea del Norte y el crecimiento en el poder y la influencia de países como EE. UU., Rusia o China.

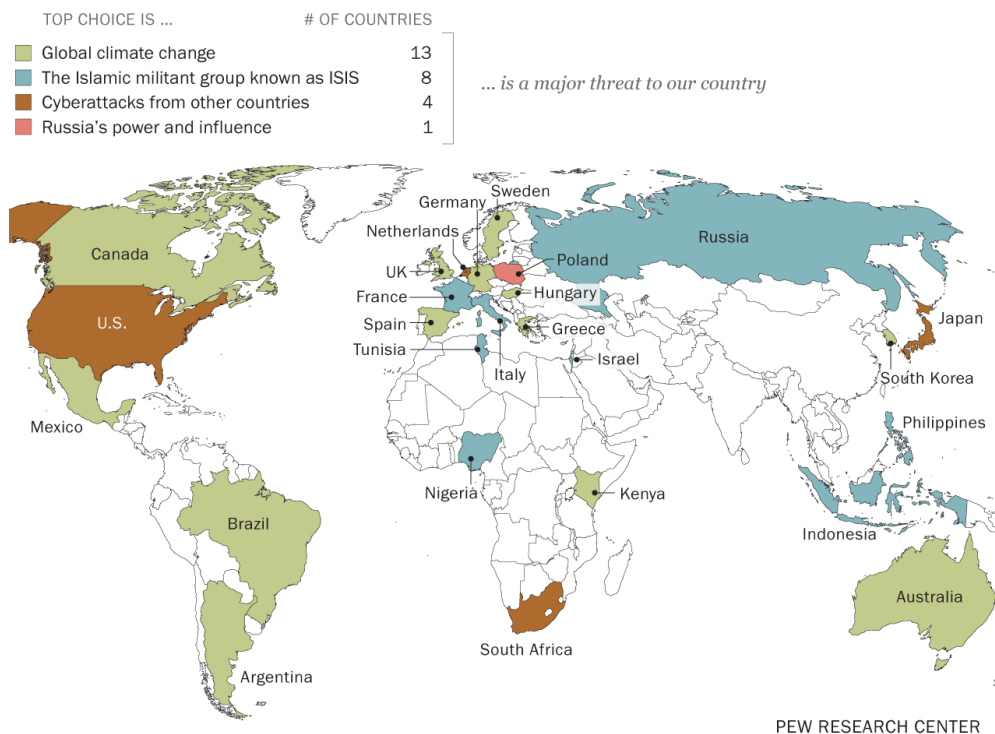


Figura 1 – Preocupaciones sociales de la actualidad. Fuente: Pew Research Center, febrero, 2019

En los 90 salen aproximadamente veinte películas con temática distópica como por ejemplo la conocida película de *Matrix* (1999) de las Hermanas Wachowski y tan solo 10 novelas.

Con el siglo XXI llega la popularidad de las distopías, debido a las ansiedades y los deseos nerviosos por corregir el futuro. Fruto de esta popularidad se producen alrededor de cincuenta películas distópicas, en torno a treinta novelas con esta temática. Con estas cifras también podemos apreciar el cambio que se produce en la sociedad, que pasa a ser una sociedad mayoritariamente audiovisual, y es por esto por lo que también cobran protagonismo las series de televisión y por supuesto aparece la fusión del género distópico y serie de TV, de lo que se hablará más adelante.

A lo largo de este periodo de tiempo se producen varios remakes de películas distópicas más antiguas, por ejemplo; *El planeta de los simios* (2001) de Tim Burton, *RoboCop* (2014) de José Padilha, *Fahrenheit 451*

(2018) de Ramin Bahrani. También se producen las continuaciones de películas distópicas de siglo XX; *Matrix Reloaded* (2003) y *Matrix Revolutions* (2003) de las Hermanas Wachowski, *Blade Runner 2049* (2017) de Denis Villeneuve. También se producen películas ambientadas en la posterioridad del periodo de tiempo en el que se desarrollaban películas producidas en el siglo XX; *El origen del planeta de los simios* (2011) de Rupert Wyatt, *El amanecer del planeta de los simios* (2014) y *La guerra del planeta de los simios* (2017) de Matt Reeves.

Además, se producen películas basadas en libros y sagas distópicas cómo el caso de la trilogía *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins, la trilogía *El corredor del laberinto* de James Dashner o la trilogía *Divergente* de Veronica Roth, la novela *La quinta ola* de Rick Yancey. La trilogía *Metro* de Dimitri Glujovski, ambientada en el metro de Moscú donde los supervivientes de una guerra nuclear se ocultan, ha derivado en una saga de videojuegos de carácter distópico: *Metro 2033*, *Metro: Last Light* y *Metro Exodus*.

¿QUÉ PROPÓSITO TIENE UNA HISTORIA DISTÓPICA?

Tras leer la publicación *What is the Purpose of Dystopian Literature?* (2018) de Henry para la página web *The Artifice*, podemos sacar en claro que el propósito inicial o la herramienta que se encontró a través de las historias distópicas es la advertencia de un posible futuro catastrófico lleno de desdichas. Sin embargo, se pueden encontrar diferentes propósitos en el género de las distopías e intencionalidades, aunque las advertencias sigan siendo parte fundamental de estas.

Por una parte, se encuentra la cuestión de la moralidad. Ante una sociedad sin existencia de religión o con un nivel significativamente menor se puede interpretar las distopías como suministro de moralidad, y es que en la mayoría de las historias distópicas se encuentra violencia, brutalidad o actos considerados inmorales. Uno de los ejemplos más cristalinos es la película *La naranja mecánica* de S. Kubrick, en la cual se ven situaciones de extrema violencia y casos de violaciones y se ve perfectamente reflejado en su protagonista Alex, quien tiene un comportamiento salvaje y lo excusa en que simplemente hace lo que le gusta hacer. Estrechamente unido viene la búsqueda de las características humanas, esto se presenta, por ejemplo, en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (utilizada para crear posteriormente la película *Blade Runner*) dónde se cuestiona la empatía mediante la interacción de androides y humanos, se resalta la falta de empatía en algunos humanos y por lo tanto se pone en duda que hace al humano un humano en sí.

Por otra parte, está la finalidad de crear consciencia. Debido a que las distopías son un reflejo de las preocupaciones y los problemas sociales, políticos, medioambientales, etc., de cada época y nos muestran directamente una hipérbole de los miedos de las personas, es de esperar que una consecuencia directa sea hacer al receptor de la distopía plantearse el presente y los problemas que este tiene e incluso replantearse maneras de cambiarlo y mejorarlo. Se puede llegar a pensar que este tipo de historias sirven en cierto modo de consuelo para la gente ya que les muestran que a pesar de las cosas malas que hay en la actualidad, podría ser incluso peor.

También se ha observado, debido a que se han publicado varias distopías para un público joven en los últimos años tales como *Los juegos del hambre*, que las historias distópicas pueden utilizarse como medio conductor para acercar las cuestiones más políticas y sociopolíticas a las generaciones más jóvenes. Esto se ve favorecido por la gran ventana de información que supone la aparición de internet y, más en concreto, las redes sociales.

ELEMENTOS Y CARACTERÍSTICAS DE LA DISTOPÍA

Como dice Álvaro Am, en su estudio *Distopía: todo lo que necesitas saber para crear tu novela distópica* (2018), tras investigar las obras de los primeros autores de distopías, como son George Orwell, Aldous Huxley, etc y contrastando esta información con lo que dice Robison Wells al respecto en diferentes artículos, las distopías se basan en elementos reales para generar su historia, pero no quiere decir esto que se represente a la sociedad moderna de manera general. La historia tiene lugar en el futuro, pero habla sobre el hoy, sobre el presente e incluso puede que sobre el pasado.

En el género distópico se tratan diferentes temas y situaciones dramáticas de la humanidad: la extinción, la humanidad subyugada por la tecnología, la falta de libertad, seres humanos dependientes sometidos al control social, regímenes totalitarios, amenaza nuclear, una sociedad sometida a sistemas dictatoriales, persecución religiosa, etc.

La típica historia distópica va sobre supervivencia y el tema principal en la rebelión a casusa de la opresión. Suele tener lugar en grandes ciudades destruidas por el propio ser humano, por la contaminación, etc. Siempre está presente historias de guerra, revoluciones, superpoblación, etc.

Otro aspecto para tener en cuenta sobre el género distópico para esta investigación, son los elementos que lo componen, aunque no todas las distopías deben contar con todos los elementos sí deben contar con un número elevado de ellos.

La sociedad debe tener un papel esencial de la historia, siempre se comporta como parte fundamental del motor que mueve tanto a los personajes como a la trama principal. Se puede llegar a considerar que, si la sociedad no es uno de los elementos centrales de la historia, probablemente no se trate de una distopía. Las historias distópicas presentan falta de libertades, falta de privacidad y fuertes elementos de control en la sociedad. Incluso, en algunas distopías se erradica la institución de la familia, generando niños de manera artificial, utilizando a los hijos para espiar a sus propios padres, permitiéndole solo a una parte de la población tener hijos y a la otra no, etc.

Existe la información restringida, y aunque esto se evidencia más en las distopías directamente relacionadas con la censura, en casi todas se controla la información, esto se puede dar de dos formas principales; ocultándole información al público o a los propios personajes.

Los personajes están deshumanizados hasta cierto punto. En muchas distopías, no solo se eliminan las libertades, sino que también se eliminan muchos de los elementos de

carácter humano. Los altos cargos tienen interés en la división de los ciudadanos, que suele darse por clase, intelecto y habilidades.

La individualidad y la disconformidad son inmorales y en algunos casos ilegales. El control en estas sociedades lo tiene de manera totalitaria el estado. A pesar de que se refleje que ciertos ciudadanos tienen, aparentemente, más libertades que otros, todos ellos están obligados a acatar el sistema del régimen. Si cualquiera de las partes osa desafiar este sistema el gobierno actúa rápidamente para garantizar que esto no repercuta en los demás individuos. La paranoia es un elemento muy evidente entre los ciudadanos de sociedades distópicas que viven con miedo ya que están siendo manipulados, controlados y espíados.

El objetivo final de la sociedad es crear un mundo que sea igualitario, pacífico, etc. Por lo que se mantiene la existencia de la ilusión de un mundo perfecto. Suele haber una gran parte de la población que cree que la sociedad ha tenido éxito, que viven en una utopía. Hay casos en los que el protagonista o personajes principales no ven a la sociedad como malvada e incorrecta y a pesar de los descubrimientos que va haciendo a lo largo de la historia, al ser este el único mundo que conoce, le lleva bastante tiempo llegar a pensar que la sociedad en la que vive no está bien. Sin importar si tarde más o tarde menos en darse cuenta del malfuncionamiento de su sociedad, el protagonista o héroe de la distopía en cuestión, va a tratar de cambiar el sistema social. De normal va a apoyarse en un grupo de personas que estén bajo el control de este estado para cumplir su objetivo principal que suele ser la destrucción del sistema o escapar de él, sin embargo, en la gran mayoría de veces acaba fallando. Hay otras veces que el mismo protagonista acaba siendo modificado para ajustarse a esas normas.

Como, en muchos casos, la distopía está estrechamente relacionada con la ciencia ficción, no es de extrañar que, de manera general, en algunas de ellas estén presentes elementos característicos de la ciencia ficción como tecnología sorprendentemente avanzada, vuelos espaciales, viajes en el tiempo, etc.

Otros géneros con los que se relaciona las distopías son, por ejemplo, el ciberpunk o el cine negro, este último debido a la estética como las sombras, la acción que se desarrolla durante la noche o en espacios poco luminosos, el contraste, etc.

Con todos los elementos posteriormente mencionados se puede llegar a descifrar si efectivamente la historia se trata de una distopía o por el contrario de otro género o subgénero de la ciencia ficción. Para poder hacer esto de manera más rápida, sencilla y visual Eric Bowman, el 14 de julio del 2011, a raíz de un debate en Twitter sobre el tema, generó este diagrama de flujo: Is it Dystopia?



Figura 2 - Is it Dystopia? Fuente: Erin Bowman, 2011

DISTOPÍAS EN LAS SERIES DE TELEVISIÓN

Como se ha mencionado posteriormente, llega un punto que la distopía pasa de las novelas y las películas a las series de televisión. Aunque en la actualidad la popularidad de las series distópicas y por tanto la producción de estas haya aumentado (como se puede comprobar de manera sencilla observando las múltiples producciones de la última década), la (supuestamente) primera serie distópica, según diferentes listados de series distópicas, se produjo en 1964, llamada *The Other Man*. La serie trata sobre un joven oficial del ejército de Gran Bretaña llamado George Grant, mientras Gran Bretaña capitula ante Alemania en 1940 para evitar los bombardeos. La historia es en realidad

la ensoñación de una persona que especula mentalmente sobre lo que podría haber sucedido si los eventos pasados hubieran tomado un curso diferente. En la historia se ven elementos como tecnología médica muy avanzada y la brutalidad de la que es capaz la humanidad.

A pesar de que las series distópicas de aquella época no concuerdan del todo con los elementos característicos de las distopías a los que se está acostumbrado hoy en día, había algunas series pioneras que se acercaban un poco más, como: *Survivors* (1975) de Terry Nation. En esta serie se cuenta la historia de un grupo de personas que han sobrevivido una plaga de peste apocalíptica, conocida como “La muerte”, que fue liberada por un científico chino por accidente.

En los 90 hay pocas series distópicas pero las que se producen son más fieles al concepto de distopía que se tiene hoy en día, contando con la gran mayoría de elementos mencionados posteriormente que son característicos de las distopías. Algunos ejemplos pueden ser las series *Æon Flux* (1991) y *Cold Lazarus* (1996).

Llegado el siglo XXI se produce un boom en la producción de series distópicas, llegándose a producir alrededor de 30 hasta la fecha. En la primera década del siglo hay 8 series distópicas, entre ellas series como *Dark Angel* (2000 – 2002), *Avenger* (2003) o *Dollhouse* (2009 – 2010). Es, por tanto, en la segunda década de este siglo donde vemos la mayor producción de series distópicas con más de 20 producciones. Entre ellas tenemos series mundialmente famosas, seleccionadas con el criterio explicado en la introducción, como:

The Walking Dead (2010 – presente), basada en la serie de cómics de Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard. La serie cuenta como una serie de personas intenta sobrevivir después de un terrible apocalipsis zombie, en este nuevo mundo denominados caminantes. En esta historia no solo los zombies se consideran los monstruos, sino que hay un grupo de personas totalmente corruptos y sin escrúpulos dispuestos a hacer cualquier tipo de atrocidad para conseguir sobrevivir. La serie cuenta con 9 temporadas y 131 capítulos, actualmente esperando al estreno y emisión de la décima temporada.

Black Mirror (2011 – presente) desarrollada por Charlie Brooker y compuesta por 5 temporadas y 22 capítulos, a espera del estreno de la sexta temporada, hace un análisis y una dura crítica de forma futurista a las nuevas tecnologías y como son usadas llegando a poner peligro la integridad del ser humano. Cada capítulo es independiente y cuenta con un reparto, unos personajes y una trama distinta al del resto, en cada uno de ellos se resalta una nueva tecnología diferente y el uso que está tiene en la actualidad e incluso la evolución que puede llegar a tener. En la gran mayoría de capítulos se demuestran grandes defectos de la humanidad y personajes desdichados en busca desesperada de la felicidad y de encajar.

Psycho-Pass (2012 – 2013) es un anime japonés producido por Production I.G., que muestra como en un futuro es posible medir el estado mental de las personas gracias a un escaneo psico-somático que determina el psico-pass. Con este escáner se determina el coeficiente de criminalidad de las personas pudiendo así encontrar a los

criminales y deteniéndolos. Esta producción es muy conocida entre su género y cuenta con 2 temporadas y 33 episodios.

The Man in the High Castle (2015 – presente) cuenta con 3 temporadas y 30 episodios en los cuales cuenta un universo paralelo en el que las Potencias del Eje han ganado la Segunda Guerra Mundial después de que Giuseppe Zangara asesinara al presidente Franklin D. Roosevelt. La Costa Este es controlada por los nazis, la Costa Oeste por Japón y la región central está todavía en juego.

Westworld (2016 – presente), la acción transcurre en un parque de atracciones futurista donde hay androides con apariencia totalmente física que son usados para que las personas que van a visitar el parque puedan cumplir cualquier tipo de fantasía por muy perturbadora que pueda llegar a ser. Además de los misterios que ya existen en el parque, también existe la posibilidad de que los androides tomen consciencia y se revelen contra los humanos, aunque esto no debería pasar debido a que los androides están controlados y son analizados periódicamente, los jefes del parque tienen intereses cuestionables.

El cuento de la criada (2017 – presente), basada en el libro de Margaret Atwood. En un futuro distópico, no muy lejano, debido a las transmisiones sexuales y a la contaminación ambiental la tasa de natalidad del mundo se desploma. La infertilidad mundial ha llevado al reclutamiento de las pocas mujeres fértiles que quedan en Gilead, las llamadas criadas de acuerdo con una «interpretación extremista» de un versículo de la Biblia. Además, hay una policía secreta, llamada los ojos, que vigila a la población en busca de signos de rebelión, los cazadores rastrean a las personas que intentan huir del país, y las Jezabel son prostitutas de lujo en prostíbulos secretos que atienden a la élite de la clase dominante. La protagonista llamada Defred, es la sirvienta asignada a la familia del comandante Fred Waterford y su esposa Serena Joy, está sujeta a las más estrictas reglas y al escrutinio constante.

Luego tenemos las dos series distópicas que se van a utilizar y a analizar en este trabajo, *3%* (2016 – presente) y *Dark* (2017 – presente), de las que se hablará de manera extendida más adelante.

MUNDOS POSIBLES Y MUNDOS IMPOSIBLES

La mayoría de las distopías, sobre todo en lo referente al cine y a las series de televisión, no están clasificadas como distopías sino como ciencia ficción o algún subgénero de esta. Sin embargo, y poniendo un ejemplo, Margaret Atwood escritora de la novela *El cuento de la criada* (1985), en la que se basa después la serie estrenada en el 2017, decidió que su novela no se podía clasificar como ciencia ficción y lo defendió diciendo que la ciencia ficción es imposible que suceda; la ficción especulativa realmente podría suceder. La principal diferencia entre la ficción especulativa y la ciencia ficción es que esta última contiene cosas inexistentes y que la ficción especulativa utiliza los medios ya disponibles y por lo tanto existentes. Es por esto por lo que la ficción especulativa, y en concreto las distopías son más reales y preocupantes.

Ahora bien, hay distopías que muestran mundos posibles y mundos imposibles, es decir, mundos que se podrían pensar ciertos en un futuro de manera más fácilmente y otros

que no. Pues bien, la pregunta que se debe hacer ante esto es: ¿qué hace posible esta diferencia?

NARRATIVA INNATURAL

Existe un concepto denominado “narrativa innatural” el cuál va a ser la base de esta investigación y de la futura comparación de las series distópicas *Dark* y *3%*.

El concepto innatural significa literalmente “que no es natural”, entendiendo por esto, escenarios y eventos físicamente imposibles en cuanto a las leyes que rigen el mundo físico, así como escenario y eventos lógicamente imposibles, según expertos en la materia como Jan Alber. Se podría explicar la narrativa innatural, como la definió Brian Richardson, como textos antimiméticos que violan los parámetros del realismo tradicional o que van más allá de las convenciones de la narrativa natural. Y es que, ciertamente, la narrativa innatural tiene un sesgo antimimético, si se entiende como mimética la imitación del mundo real o al menos como el intento de esta. Por lo tanto, las narraciones innaturales son por definición antimiméticas.

En definitiva, la narrativa innatural “viola las leyes físicas, los principios lógicos o las limitaciones antropomórficas estándar del conocimiento al representar escenarios de narración de historias, narradores, personajes, temporalidades o espacios que no podrían existir en el mundo real” (Jan Alber, 2013) y va directamente en contra del reduccionismo mimético, el cual defiende que todos los elementos de la narrativa se entienden debido al conocimiento del mundo real y los parámetros cognitivos resultantes que poseen las personas.

Es precisamente esto lo que hace interesante a las narrativas, que puedan representar el mundo real que nos rodea, pero no es necesario que lo haga, también puede representar eventos y situaciones que extienden y desafían nuestro conocimiento del mundo. Al igual que el narrador puede ser humano, también puede ser un animal, un objeto, un narrador omnisciente en primera persona, un cadáver, un corazón, etc. De igual manera, estos personajes pueden realizar acciones cotidianas en el día a día de una persona o pueden, por ejemplo, transformarse en otra persona, pueden existir en numerosas variantes coexistentes pero incompatibles, etc. Es necesario destacar, siguiendo el curso de esta investigación, que las narrativas antinaturales pueden también alterar las nociones que se tienen del tiempo y la progresión de este; por ejemplo, temporalidades regresivas, bucles temporales eternos, líneas de tiempo combinadas, causalidades invertidas (en las cuales, digamos, el presente es causado por el futuro), etc.; y el espacio y la organización espacial, como contenedores que son más grandes por dentro que por fuera, saltos entre zonas que se sabe que están separadas, etc. Sin embargo, las narrativas nunca son totalmente innaturales, suelen contener elementos “naturales” (basados en parámetros del mundo real) y componentes innaturales al mismo tiempo.

De forma resumida, se podría decir que el estudio de la narrativa innatural lo que busca es detectar en qué manera se desvían los mundos creados en las historias de los parámetros del mundo real e intentan interpretar estas desviaciones. Es así como se puede medir la magnitud de “innaturalidad”, por el grado en el que se desvían las historias de los parámetros del mundo real. Para las personas es más desconcertante

y chocante lo lógicamente imposible que lo físicamente imposible, ya que para darle sentido a lo lógicamente imposible es necesario un proceso cognitivo considerablemente mayor.

Estas desviaciones se dan, principalmente, de tres maneras distintas, de acuerdo con las investigaciones, los artículos y libros publicados de Jan Alber, a las que ya se ha hecho mención anteriormente: storyworlds innaturales, mentes innaturales, actos de narración innaturales.

Storyworlds innaturales

Los storyworlds están estrechamente relacionados con los parámetros temporales y espaciales, por lo tanto, las imposibilidades físicas o lógicas a los que los storyworlds innaturales afectan son la organización temporal o espacial del mundo representado.

Hay dos tipos de narrativa anti-cronológica, una que se puede ajustar fácilmente al mundo real y que presenta un mundo estable y otra que contiene secuencias físicamente imposibles. De esta manera vemos como los storyworlds innaturales pueden desafiar el pensamiento humano con conceptos básicos de la narrativa como sucede en las narrativas en las cuales retrocede el tiempo. En una historia mimética el narrador cuenta la historia en tiempo pasado ya que el receptor lo que quiere saber son los eventos que ya han sucedido y se va acercando cada vez más al momento de la narración, sin embargo, en una historia antinómica sucede al revés, los eventos que cuenta el narrador se alejan cada vez más del tiempo de la narración.

Respecto a la organización espacial, hay un ejemplo muy claro; *The Babysitter* (2014), libro de Robert Coover. En este libro vemos como a raíz de un mismo comienzo de la historia se despliega un abanico de posibilidades y se exponen múltiples tramas respectivamente incompatibles, es decir, que al suceder una se niega la existencia de las otras.

Mentes innaturales

En la narrativa natural, la narrativa incita al lector a evocar una mente en la narración. En la narrativa innatural este proceso se ve obstaculizado, deformado o, como mínimo, desafiado. Hay diferentes niveles en las formas que presenta una mente innatural, pudiendo estar en el nivel más básico (más parecido a lo normal) o en los niveles más extremos (en la ficción experimental). Las mentes innaturales pueden aparecer en el nivel de la historia (en la forma de un personaje), en el nivel del discurso narrativo (en el caso de un narrador heterodiegético), o en ambos (en el caso de un narrador homodiegético).

Según la clasificación que desarrollo Gerald Genette, cerca de lo convencional encontramos narradores omniscientes (narración heterodiegética con cero focalizaciones), en el nivel más extremo se encuentra, por ejemplo, el narrador en primera persona omnisciente o telepáticos (narración homodiegética con cero focalizaciones).

Un ejemplo de mente innatural a nivel de discurso narrativo, podría ser *Bright Lights, Big City* (1984) de Jay McInerney, en esta novela la voz del narrador se dirige al protagonista de la historia, conociendo su vida interior y contándole lo que va viviendo:

“You are not the kind of guy who would be at a place like this at this time of the morning. But here you are, and you cannot say that the terrain is entirely unfamiliar, although the details are fuzzy. You are at a nightclub talking to a girl with a shaved head. The club is either Heartbreak or the Lizard Lounge”.

En cuanto a mentes innaturales en a nivel de la historia, es decir, de los personajes; un ejemplo sería el libro *Blue Kettle* (1997) de Caryl Churchill, donde la mente de los personajes se infecta por dos palabras que van destruyendo el dialogo y finalmente destruyen la obra en sí.

Actos de narración innaturales

Las personas se han habituado a los actos de narración innaturales en tercera persona, incluyendo la narrativa en modo reflector, es decir, un modo de narración en el que la historia se presenta a través de la visión de un personaje reflector, este personaje no te habla directamente pero su perspectiva filtra toda la información que te llega (sabes perfectamente cómo piensa y cómo se siente ese personaje), y la narrativa con narrador omnisciente. Sin embargo, el uso de la primera persona parece indicar que es una persona humana la que realiza la narración. Sin ir más lejos, esta creencia popular deja de lado el caso del narrador omnisciente en primera persona, caso bastante utilizado en la narrativa de manera general. En algunas narraciones en primera persona, el narrador sabe mucho más de lo que podría saber si fuera una persona real. Según comprobó Henrik Skov Nielsen, la persona mencionada con el pronombre “yo” en la ficción narrativa en primera persona no tiene que ser obligatoriamente el narrador.

Otros casos de actos de narración innatural se dan, por ejemplo, en *The Tell-Tale Heart* (1843) de Edgar Allan Poe. Resulta difícil concebir una narración que narra algo que ya ha ocurrido pues que se emplea un lenguaje enrevesado que no deja claro si se refiere al momento de la acción o al momento de narrar la acción, o de igual manera, si el momento de la acción y el momento de narrar la acción son el mismo momento.

No obstante, las narraciones no suelen ser completamente innaturales, de forma general, estas narraciones están compuestas por elementos naturales y elementos innaturales. A raíz de esto se observa además que lo innatural existe de dos formas diferentes, por un lado, los elementos (físicos o lógicos) imposibles que se encuentran en las narrativas posmodernas y que aún no se han convencionalizado (siguen resultando extraños), y, por otro lado, imposibilidades (físicas y lógicas) que se han normalizado a lo largo del tiempo y resultan familiares en las narraciones, como animales que hablan, fuerzas sobrenaturales, etc.

Muchos críticos consideran la posmodernidad como el nacimiento del antimimetismo, sin embargo, la abundancia de lo innatural en narraciones anteriores sugiere lo contrario. La ficción siempre implica la representación de imposibilidades. Así pues, las narrativas innaturales se remontan a las imposibilidades, que se han normalizado y por tanto ya son convencionales, en géneros conocidos. La transformación de

imposibilidades sin convencionalizar a imposibilidades normalizadas va estrechamente relacionada con la aparición o creación de nuevos géneros. Esto se debe a que una vez convencionalizado el elemento innatural, su propósito en las narraciones cambia.

Las imposibilidades de fuerzas sobrenaturales como monstruos míticos y héroes sobrehumanos que se observan en las épicas se siguen observando más tarde en los romances medievales, las novelas góticas, la ficción sin sentido y las novelas de fantasía. La principal diferencia en estos dos casos ejemplares es los elementos innaturales representados en ellos pasan de explicarse como sucesos sobrenaturales o mágicos (en el caso de la épica) a sucesos consecuentes de innovaciones tecnológicas o las historias se desarrollan en futuros lejano (como el caso de la ficción distópica).

La cuestión ahora es, ¿cómo es posible entender las narrativas innaturales?

Jan Alber propone cinco estrategias de lectura que ayudan a los lectores a naturalizar escenarios innaturales. Estas estrategias que propone Jan Alber están estrechamente relacionadas con los principios de desviación mínima y máxima que proponen Marie-Laure Ryan y Thomas Pavel. Según Marie-Laure Ryan el principio de desviación mínima:

“[...]states that we reconstrue the world of a fiction as being the closest possible to the reality we know. This means that we will project upon the fictional universe as many as possible of the propositions which we take to be true for the actual world, and that we will make only those adjustments which we cannot avoid” (Ryan, 1981)

Entre los que cuestionan el principio de desviación mínima se encuentra Thomas Pavel, que argumenta que cuando nos enfrentamos a rarezas radicales, seguimos un principio diferente al anticipar "una desviación máxima" del mundo real donde los principios miméticos se complementan con expectativas antimiméticas.

La principal diferencia entre estos dos principios se encuentra en la arquitectura cognitiva que tienen los lectores o espectadores; el principio de desviación mínima se basa en la suposición de que, efectivamente, hay similitudes entre el mundo ficticio y los esquemas del mundo real, mientras que el principio de desviación máxima se basa en las expectativas de los propios lectores de que los esquemas del mundo real han sido manipulados y rediseñados para ser simples piezas en el universo ficticio. De esta manera, la distinción recae sobre los lectores y su actitud hacia la función que tienen los esquemas de referencia del mundo real. Por lo tanto, se comprueba que el principio de desviación máxima no cancela por completo el principio de desviación mínima, sino que más bien lo complementa, siendo así estos principios parte del mismo espectro de credibilidad de la ficción, en el cual los lectores adoptan un principio u otro dependiendo de la atención que pongan a las pistas que ofrece el texto de ficción.

Volviendo a las cinco estrategias de lectura que ayudan a los lectores a naturalizar escenarios innaturales que plantea Jan Alber, tenemos:

1. Leer los eventos innaturales como estados internos. Se explica lo imposible como pertenencia a la interioridad, es decir, explicando los elementos imposibles como sueños, fantasías o alucinaciones.
2. Poner en primer plano la temática. Se leen los escenarios innaturales como ejemplos de temas específicos en lugar de sucesos miméticamente motivados. Hay elementos innaturales que se vuelven más legibles cuando los relacionamos con nuestro conocimiento literario y los analizamos desde un ángulo temático
3. Leer alegóricamente. Se interpretan los elementos imposibles como partes de estructuras alegóricas que dicen algo sobre el mundo en general en lugar de individuos particulares.
4. Mezcla de guiones. Se trata de hacer frente a lo innatural fusionando dos esquemas preexistentes para crear otros nuevos. Esta estrategia es crucial con respecto a aceptar escenarios en los que el narrador es un animal, un cadáver o un objeto inanimado.
5. Enriquecimiento de esquemas. Se estiran los esquemas que se tienen del mundo real para dar sentido a lo imposible y repensar el dominio de lo posible.

Muchos otros investigadores y expertos en el tema, como Brian Richardson, Stefan Iversen o Maria Mäkelä, discrepan de que los lectores estén en última instancia obligados por su arquitectura cognitiva, y por lo tanto discrepan de estas cinco estrategias y de los dos principios mencionados anteriormente. Defienden que no debe cerrarse la puerta a la posibilidad de que las narrativas innaturales contengan o produzcan efectos que no se pueden explicar con esquemas que hacen referencia a vivencias cotidianas. Desde este punto de vista, un enfoque cognitivo de la narrativa innatural conduce a normalizarla o incluso domesticarla. Sin embargo, un enfoque alternativo podría llegar a dejarlo fuera de los límites de lo comprensible y por lo tanto dejaría de ser narrativa.

Desde el punto de vista de Jan Alber, tiene lógica que como consecuencia de que estas imposibilidades sean escritas por humanos, estas mismas hablen sobre los humanos y el mundo real, aunque, como mínimo, de una forma peculiar. "The unnatural is a human phenomenon, rather than a transcendental or godly phenomenon that human beings cannot even begin to make sense of." (2013)

ESTUDIO DE LAS SERIES

DARK (2018 – presente)

La serie *Dark* de Baran bo Odar y Jantje Friese, de origen alemán y catalogada como drama sobrenatural, cuenta con dos temporadas, la primera temporada estrenada en el 2017 y la segunda temporada en el 2019. La primera temporada, en la que se va a centrar esta investigación, tiene diez capítulos y la segunda temporada ocho.

Es un tipo de ficción enrevesada y con contenido altamente dramático, es por esto por lo que el país de origen es clave para esta producción, puesto que Alemania es un país que ha sufrido acontecimientos históricos inhumanos, sirviendo como principal ejemplo

la época nazi y sus consecuencias, y a consecuencia, su población se ha endurecido lo que los convierte en un público muy receptivo para este tipo de ficción.

A grandes rasgos, el público objetivo de esta serie sería un público joven-adulto aficionado bien a las producciones de misterio y sobrenaturales, a la narrativa compleja o con alto interés en producciones europeas, o una suma de las tres.

La sinopsis de la primera temporada es la siguiente:

“La desaparición de unos niños en la ciudad de Winden, saca a la luz las relaciones fracturadas, las vidas dobles y el pasado oscuro de cuatro familias que viven allí, revelando un misterio que abarca tres generaciones. Se hacen evidentes los lazos entre los niños desaparecidos y la historia de la ciudad y sus ciudadanos, los secretos de las familias Kahnwald, Nielsen, Doppler y Tiedemann comienzan a revelarse, y sus vidas comienzan a desmoronarse.”

Análisis

Las series se van a analizar desde el punto de vista de las distopías, sus características y los distintos elementos que las componen, y por otra parte desde el tiempo de vista narrativo.

Para comenzar con el análisis de la serie vamos a empezar por analizar su carácter distópico.

Como se ha mencionado con anterioridad, la temática de las narraciones distópicas suele girar en torno a una preocupación social, en este caso puede sobrentenderse que la preocupación social de la que emerge la serie es la energía nuclear, sus consecuencias, su uso incorrecto y la poca información ofrecida a las personas comunes, ya que en la serie se puede observar como la trama entera gira entorno a la central nuclear del pueblo, llegando a ser esta la causa principal de la más característico de la serie: los viajes en el tiempo. Un ejemplo claro de la importancia de la central nuclear y su relación directa con estos viajes en el tiempo se presenta en el capítulo 8 (min. 43:55 – 44:08), donde se mantiene una conversación acerca de los viajes espaciotemporales y su causa. En este capítulo el relojero Tannhaus le pregunta a Jonas del futuro qué género el agujero espacio temporal por el cual se pueden realizar los viajes, a lo que este responde “Hace unos meses una avería en la central nuclear liberó una descarga de energía”.

Por lo que concierne a los propósitos de esta distopía, se puede considerar que esta serie tiene tres objetivos. Principalmente está presente el objetivo de crear consciencia respecto a la energía nuclear, las armas nucleares, sus diferentes usos, etc., como se puede deducir tras haber visto la importancia de la energía nuclear en la trama de la serie en el párrafo anterior. Por otra parte, tenemos la cuestión de la moralidad, un ejemplo claro de esto en la serie es el personaje de Noah. Noah es un cura que, al parecer, es el que orquesta los secuestros de los niños que van desapareciendo a lo largo de la serie, en las tres épocas diferentes, y quien además experimenta con ellos, matándolos incluso, con la única finalidad de crear una máquina del tiempo. Otro ejemplo de esto podría verse en las múltiples infidelidades que se pueden observar en

la serie o en la relación amorosa que tienen Martha y Jonas (tía y sobrino). Por último, podría llegar a considerarse la serie como un intento de acercar esta preocupación a una parte de la población más joven, pues su público objetivo se mueve entre el rango joven-adulto y cabe pensar que gran parte de este público no esté especialmente interesado o informado al respecto.

Otro elemento característico de las distopías es el papel que mantiene la sociedad en la trama, en esta caso el papel que mantiene la sociedad en la trama es elevado, pero no se presenta de la manera usual en la que suele presentarse en las distopías. En este caso, no es la manera en la que está dirigida la sociedad en sí, sino más bien las relaciones familiares, sexuales y sentimentales que hay entre los vecinos del pueblo (que está compuesto por cuatro grandes familias: la familia Tiedemann, la familia Doppler, la familia Kahnwald y la familia Nielsen). Estas relaciones son el motor de la trama y la base fundamental de los personajes.

Aunque no se trate de una distopía estrechamente relacionada con la censura, se puede encontrar información restringida. Se encuentra de dos los dos tipos, en cuanto a los personajes y en cuanto al espectador. La información que se ofrece tanto a unos como a otros, sobre todo al principio, es limitada, llegando al extremo de no saber qué está pasando y mucho menos porqué. A medida que avanza la historia la información va siendo revelada para ambas partes, pero llega un punto en el que el espectador toma ventaja respecto a los personajes (o al menos parte de ellos) y tiene en su posesión más información, aunque nunca suficiente, pues cuando finaliza la temporada quedan demasiadas incógnitas sin resolver y muchos cabos sueltos.

Esto se puede observar a simple vista echándole un vistazo al mapa de tramas de la serie. En el mapa de tramas están marcados los seis momentos de mayor desorientación para el espectador y su evolución y su final aclaración.

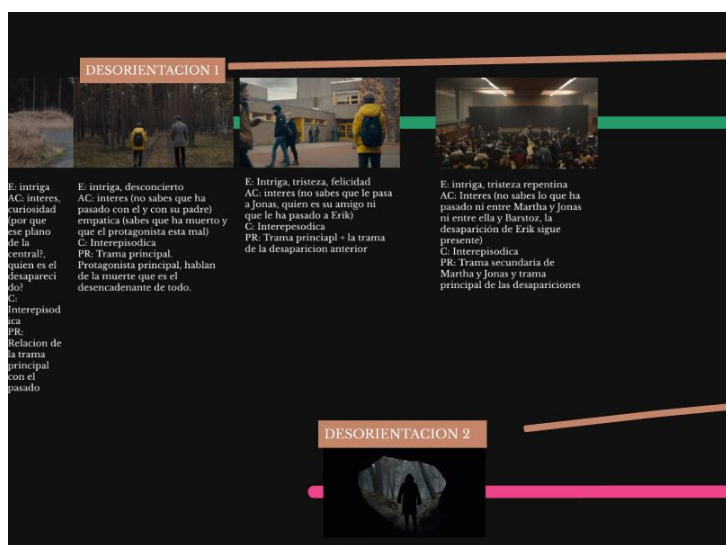


Figura 3 - Ejemplo aclaración. Fuente: Anexo I

Figura 4 - Ejemplo desorientación. Fuente: Anexo I

En la primera desorientación, por ejemplo, están envueltos Jonas, Michael (su padre) y como se descubre más adelante Mikkel. La desorientación comienza en el primer capítulo cuando Jonas está hablando con Peter (que es su terapeuta) del suicidio de su

padre y de que no comprende por qué lo hizo. La aclaración se da al final del capítulo cinco, donde se ve como Jonas está leyendo la carta que su padre escribió antes de suicidarse.

“Te contaré mi verdad. El 4 de noviembre de 2019, viaje a través del tiempo al año 1986. El niño del futuro se quedó y, con el tiempo, se hizo adulto. Pero Mikkel pasó a llamarse Michael, del que nadie supo de dónde venía. Cuando leas esta carta, ya me habré ido. Como niño y como adulto. Espero que puedas perdonarme. Todo está conectado. Mikkel/Michael” (40:40 – 41:30)

Esta desorientación consiste principalmente en que el espectador no sabe quién es Michael, su importancia en la trama principal y el motivo de su suicidio. Como se puede ver en la aclaración Michael y Mikkel son la misma persona, lo que nos explica quién es Michael y su relevancia en la historia y nos da un motivo para su suicidio. A pesar de que durante el desarrollo de la serie el espectador sospecha que esta es la respuesta, no es hasta este momento cuando se confirma la teoría.

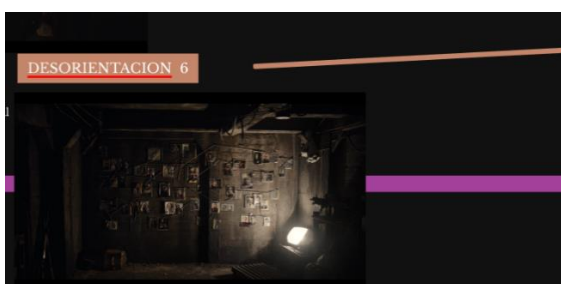


Figura 6 - Ejemplo desorientación 2. Fuente: Anexo I

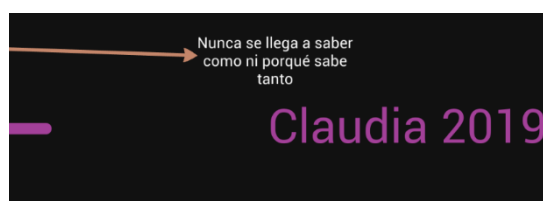


Figura 5 - Ejemplo sin aclaración. Fuente: Anexo I

Poniendo otro ejemplo de desorientación, la sexta y última desorientación es la única que no se resuelve en esta primera temporada de la serie. Esta desorientación comienza en el capítulo ocho con la aparición de un nuevo personaje, que no se sabe quién es. En los siguientes dos capítulos se descubre que se trata de Claudia Tiedmann de anciana, que sabe qué va a pasar y cuándo va a pasar y es la que instruye a Egon y Peter. Sin embargo, no se resuelve en ningún momento la incógnita de por qué sabe tanto sobre los sucesos y las desapariciones.

A lo largo de la serie vemos ejemplos claros de individualidad, disconformidad y paranoia, sin embargo, una vez más no se da del modo habitual en las distopías. En esta ocasión no hay un gobierno o un estado que reprime el individualismo y a consecuencia de esto se genera una situación entre los ciudadanos de disconformidad y paranoia, si no que a raíz de la incertidumbre y de la poca información que tienen los personajes a cerca de las desapariciones y de las muertes de los niños, surge un estado de paranoia general y los personajes comienzan a actuar e investigar solos, desconfiando de sus propios familiares y amigos. Un ejemplo sería el caso de Ulrich que llega a desconfiar de su propio padre, o el caso de Charlotte, que desconfía de su propio marido.

En Dark tenemos presente tanto la ciencia ficción como la estética de cine negro, que se ha mencionado anteriormente. De la ciencia ficción se hereda los viajes en el tiempo y la tecnología extremadamente avanzada, en este caso tecnología nuclear

representada en la máquina del tiempo que utilizan, a parte de los túneles en las cuevas, para realizar los viajes espaciotemporales. De la estética del cine negro se observa que la serie tiene una atmosfera oscura y que el desarrollo de la gran mayoría de la serie ocurre en espacios oscuros, bien sea espacios nocturnos, nublados o con lluvias. También está presente el contraste, los contraluces, las sombras y los colores apagados y poco saturados.



Figura 7 - Ejemplo estética cine negro. Fuente: Dark (Netflix, 2018)



Figura 8 - Ejemplo estética cine negro. Fuente: Dark (Netflix, 2018)



Figura 9 - Ejemplo estética cine negro. Fuente: Dark (Netflix, 2018)



Figura 10 - Ejemplo estética cine negro. Fuente: Dark (Netflix, 2018)

En contraposición a esta estética del cine negro que predomina a lo largo de toda la serie, encontramos un toque de color y luminosidad en la habitación donde se llevan a cabo los experimentos con los niños, teniendo esta un color azul.



Figura 11 - Ejemplo estética habitación experimentos. Fuente: Dark (Netflix, 2018)

Dejando de lado el lado distópico de la serie, también es importante para este análisis el tipo de narrativa que tiene la serie.

Esta serie tiene una narrativa compleja, que a grandes rasgos conlleva un entramado hiperconectado que exige un mayor esfuerzo de interpretación por parte del espectador, aumentando la demanda de atención de este y su implicación cognitiva, también supone una profundización a nivel de trama, personajes y mundos y requiere un análisis minucioso con revisionados, comparaciones y congelaciones. Esto se puede comprobar echando un vistazo de manera general al mapa de tramas de la serie.

Además, esta serie debe considerarse como narrativa innatural, en específico se trata de un storyworld innatural debido a su tratamiento del tiempo y del espacio. Se podría considerar que contiene dos variantes de tratamiento del tiempo: Bucles temporales eternos y casualidades invertidas.

En la primera temporada de *Dark* la historia se desenvuelve en tres épocas diferentes, separadas por 33 años cada una, conectadas entre ellas: 2019, 1986 y 1953. Los viajes espaciotemporales se realizan a través de un agujero de gusano formado, en las cuevas que conectan con la central nuclear del pueblo, por una fuga en 1986 de la central nuclear. “Un pasaje entre un agujero negro, la entrada, y un agujero blanco, la salida, que conecta al tiempo y al espacio. Quien lo atraviesa, viaja por el tiempo” (Capítulo 8, 4:00 – 4:15)

En la serie estas tres épocas y su relación se representa a través del símbolo de la triqueta, que es un símbolo de origen indoeuropeo, datado de 5.000 años de antigüedad, que en la actualidad representa la feminidad celta, alude a la triple dimensión de la divinidad femenina: niña, mujer y anciana. Para los celtas también representaba la triple dimensión del universo, es decir, las tres etapas cíclicas del ser humano, vida, muerte y renacimiento (reencarnación para los celtas), y del mismo modo, a su estado, físico, mental y espiritual. Aun así, la Triqueta ha adquirido diversos significados a lo largo de la historia como: la triple dimensión de la igualdad, la eternidad y la indivisibilidad. Con respecto a la naturaleza, representaba sus tres elementos, tierra, agua y aire. En las culturas celtas modernas, en especial en las irlandesas, se asocia a la unión de dos personas y su significado es amar, honrar y proteger. Según los romanos católicos; Dios, el hijo y el espíritu santo.

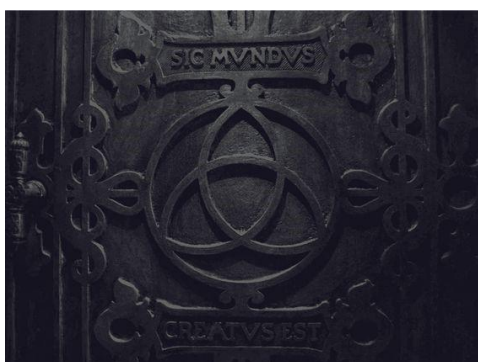


Figura 13 - Utilización de la Triqueta en *Dark*. Fuente: *Dark* (Netflix, 2018)

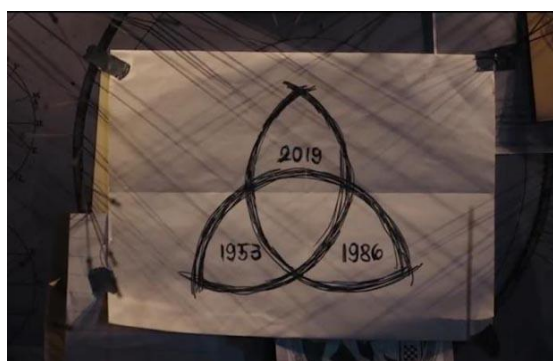


Figura 14 - Representación de la conexión de las tres épocas. Fuente: *Dark* (Netflix, 2018)

Hay teorías que consideran que el personaje de Claudia Tiedemann; interpretado por Gwendolyn Göbel, Julika Jenkins y Lisa Kreuzer; es la encarnación de la Triqueta, es decir, es la representación de la triple dimensión de la divinidad femenina y simboliza la vida, la muerte y el renacimiento. Esta teoría nace de su papel crucial, cuando es anciana, a lo largo de la trama principal (a pesar de que ciertamente no lo comprendemos todavía en su totalidad más resulta evidente que está ahí): es quien instruye a los hombres sobre los viajes.

Esta simbología se ve reforzada por el uso de los colores amarillo, rojo y azul a lo largo de toda la serie, como los únicos colores vivos de su paleta de colores. Estos colores en círculo cromático forman un triángulo que cuadra a la perfección con la Triqueta.



Figura 15 - Relación colores y Triqueta en Dark. Fuente: Creación propia.

Además, se expone a lo largo de la serie la teoría del ciclo lunisolar de los 33 años para explicar esta separación de 33 años entre épocas.

Para explicar el ciclo lunisolar de los 33 años debemos saber la estructura de un calendario lunisolar computacional (es decir, basado en el cálculo y no en la observación). Como la duración del mes sinódico (tiempo entre una luna llena y la siguiente) es de aproximadamente 29,5 días, entonces los meses lunares deberán ser alternativamente de 29 y 30 días. Por lo tanto, un año solar contiene un año lunar más unos 11 días ($=365-354$), exceso que, año tras año, se va acumulando. Al tercer año ya se habrán acumulado $3 \times 11 = 33$ días, algo más de un mes lunar. Es decir, que a tres años lunares le faltan 33 días para igualar los tres años solares. Para conseguir la deseada paridad, se le añade al tercer año lunar un mes más, que hace disminuir la diferencia entre los años lunares y solares transcurridos. En los años sucesivos volverá a aumentar la diferencia entre ambos años, cuando llega a sobrepasar o igualar los 30 días se le añade un mes extra al año lunar. Así, cada tres años aproximadamente, el calendario lunisolar contará con un mes extra. Este decimotercer mes es denominado embolístico y hace que el año tenga una duración de unos 384 días, por ello llamado abundante.

“¿Has oído hablar del ciclo de 33 años? Nuestros calendarios están mal. Un año no tiene 365 días. Siempre estamos un poco desincronizados, por así decirlo.” (Charlotte, capítulo 5, 21:58 – 21:57).

Por un ciclo lunisolar entendemos un número de años solares donde encajan un número entero de meses lunares. Naturalmente en rigor no es posible componer un ciclo lunisolar, ya que el movimiento de la Tierra alrededor del sol que nos da el año, es inconmensurable con el movimiento de la luna alrededor de la Tierra que es medido por la lunación. Lo que se hizo durante la Edad Media fue elegir un número de años de tal

forma que la duración media de los meses lunares que encajan en esos años se acerque lo más posible al promedio de la lunación astronómica.

En el año 64 A.C., Julio Cesar impuso el calendario juliano entre los romanos, bajo la convicción de que el año duraba exactamente 365 1/4 días. Definió el año de 365 días e incluyó un año bisiesto de 366 días cada cuatro años. O sea, todos los años divisibles entre 4 eran bisiestos. Con el tiempo, este calendario se fue desajustando con respecto a las estaciones. En el año 730 de la Era Moderna, los científicos ya sabían que el año duraba 11 minutos menos de lo establecido por Cesar. Esos minutos se acumulaban para desajustar el calendario en un día cada 128 años. En 1582, ante un calendario juliano desfasado 10 días, el Papa Gregorio XIII, con la asistencia de Christoph Clavius, lo cambió, dándole nombre al siguiente (el calendario gregoriano). Este fue poco a poco por la mayoría de los pueblos occidentales. No solo se ajustó a la fecha correcta de un día para otro, sino que se definió el año bisiesto cada 4 años, con excepciones, tales como cuando termina un siglo. Algunos no aceptaron el cambio y mantuvieron el juliano, como la Iglesia Ortodoxa, que sigue realizando sus celebraciones de acuerdo con este y con un desfase acumulado hoy de 13 días. Entre los persas, el poeta y matemático Omar Khayyam, fue uno de los contribuyentes a la modernización de su calendario, al sugerir un ciclo de 33 años que incluye 8 años de 366 días.

“Pero cada 33 años, todo vuelve a ser como era. Las estrellas, los planetas y el universo entero vuelven a la misma posición. El ciclo lunar-solar.” (Charlotte, capítulo 5, 21:59 – 22:09).

En los dos primeros capítulos se observa tan solo el año 2019, lo que hacer pensar que este año es el presente de la serie. A partir del tercer capítulo la serie revela la existencia de una segunda línea temporal (1986) y comienza a alternar entre las dos épocas. Es aquí cuando se muestra el tratamiento especial del tiempo que tiene la serie y la relación existente entre las épocas, pues se ve como Mikkel Nielsen desaparece en 2019 y aparece en 1986. En la siguiente captura del mapa de trama queda retratado, siendo la primera línea la trama de Mikkel en 2019, la flecha blanca la indicación del viaje en el tiempo y la siguiente línea la trama de Mikkel en 1986.

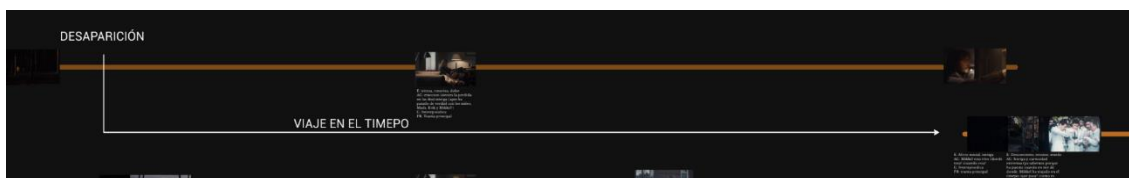


Figura 16 - Viaje en el tiempo Mikkel. Fuente: Anexo I

Otra prueba de esta relación es que hallan el cadáver intacto de Mads Nielsen en 2019 cuando el desapareció en 1986 y los forenses aseguran que el niño lleva muerto apenas 16 horas. Más tarde, en el episodio 8, se desvela la existencia de esta tercera época (1953) y se vuelve a mostrar la conexión de las épocas cuando Egon Tiedemann encuentra en 1953 a Erik y a Yasin que desaparecen en 2019.

En Dark el tiempo no se plantea como una dimensión lineal, sino que se presenta como un bucle. El mejor ejemplo y el más claro es el caso de Mikkel Nielsen/Michael Kahnwald. Mikkel desaparece en 2019 y aparece en 1986, donde es adoptado por Inés

Kahnwald y donde pasa a ser conocido como Michael Kahnwald. Mikkel, o mejor dicho (ya) Michael, crece en 1986 y conoce a Hannah Krüger con la que finalmente se casa, pasando a llamarse Hannah Kahnwald. Michael y Hannah tienen un hijo, Jonas Kahnwald, quien será el que viaje a 1986 y compruebe que efectivamente Michael, es el decir su padre, es Mikkel, su amigo y niño que desapareció en 1986.

Es así como se llega a clasificar el tratamiento temporal de la serie como bucle infinito basado en el concepto del eterno retorno de Nietzsche (1882) y donde se puede ver como en la serie también existe el fenómeno de casualidades invertidas, en las cuales el presente es causado por el futuro.

“Los bucles temporales influyen enormemente en el principio de causalidad. En la relación causa-efecto. Mientras haya un agujero espaciotemporal, habrá un bucle temporal cerrado en el que todo dependerá entre sí. En ellos, no solo el pasado influye en el futuro, sino que el futuro también influye en el pasado. Es como el dilema del huevo y la gallina, no sabríamos decir cuál apareció primero. Todo está conectado” (Capítulo 8, 32:56 – 33:42)

Otro ejemplo de este bucle temporal eterno y de las casualidades invertidas está en el personaje de Jonas del futuro (no se sabe la fecha, pero de acuerdo con el ciclo lunisolar debería ser 2052). Como ya se ha mencionado antes, los viajes en el tiempo se realizan a través de un agujero negro en las cuevas, este agujero negro te deja viajar entre las tres épocas en las que se desarrolla la historia 2019, 1986 y 1953. Sin embargo, existe otra forma de viajar en el tiempo: una máquina que imita el agujero negro creado por la fuga de la central nuclear. Es esta máquina la que el personaje de Noah está intentando crear y por lo que se producen los secuestros y las desapariciones de los niños. Es así, con esta máquina, como parece que Jonas del futuro llega a 2019.

Jonas del futuro, viaja al pasado con el propósito de acabar con el bucle temporal, para esto utiliza la máquina del tiempo. Jonas del futuro viaja a 1986 cuando se produce la fuga de la central y se coloca en las cuevas, en ese instante activa la máquina con el fin de destruirlo. No obstante, al activar la máquina en el preciso instante que se produce esa fuga en la central nuclear lo que provoca en el comienzo de este bucle temporal. Así pues, se observa como a causa de la existencia del agujero negro Jonas del futuro viaja al pasado para acabar con él, pero si Jonas del futuro no hubiese viajado al pasado para destruir el agujero negro, este no habría sido creado.

3% (2016 – presente)

La serie 3% de Pedro Aguilera, de origen brasileño y catalogada como ciencia ficción, cuenta con tres temporadas, la primera temporada estrenada en el 2016, la segunda temporada en el 2018 y la tercera temporada en el 2019. La primera temporada, en la que se va a centrar esta investigación, tiene ocho capítulos, la segunda temporada diez y la tercera ocho.

A grandes rasgos, el público objetivo de esta serie sería un público joven-adulto aficionado bien a las distopías y a la ciencia ficción.

La sinopsis es la siguiente:

En un futuro lejano, la sociedad ha quedado dividido en dos: el continente y el Mar Alto. En el continente vive una población con una situación de pobreza extrema, mientras que en el Mar Alto (o El Otro Lado), la población vive con todo tipo de comodidades y facilidades, teniendo abundancia en comida, tecnología avanzada y medicinas.

En esta sociedad se ha desarrollado un método de selección para determinar quién pasa del continente al Mar Alto y quién no. Este método de selección se denomina “El proceso” y consiste en una serie de pruebas límite, competencias brutales entre los aspirantes, etc. Cuando se cumple veinte años es el momento de pasar por El Proceso, pero solo el 3% de las personas que se presentan cada año consiguen pasarlo.

Análisis

El análisis de esta serie se va a llevar a cabo con la misma metodología que la serie anterior, primero se resaltarán sus componentes distópicos y después se hablará sobre su tipo de narrativa.

La serie 3% aborda de manera clara dos preocupaciones de la sociedad: la sobrepoblación y la falta de recursos. La situación que se presenta en la serie no deja de ser una versión extremista de lo que sucede hoy en día en la época actual, por una parte están los privilegiados con todo tipo de recursos, sin falta de alimentos y medicinas, en el caso de la serie los habitantes del Mar Alto y en el caso de la realidad los países de la parte norte del globo, por otro lado están los pobres que viven en constante sufrimiento y lucha, sin comida ni recursos ni medicinas, en el caso de la serie los habitantes del continente, en la realidad los países de la parte sur del globo.

Estas preocupaciones se presentan en forma de crítica severa a la sociedad actual, en concreto a la meritocracia, que está instaurada como algo normal hoy en día. Y es que además de ser una distopía que advierte de un posible futuro catastrófico, también busca crear consciencia de la situación de desigualdad extrema que existe hoy en día y que se va agravando cada vez más, viendo como mucha gente se piensa superior a los más desfavorecidos y en vez de ayudar los repudia y los rechaza. Esto viene de la mano de la meritocracia, en la serie la crítica a la meritocracia se presenta a través de las pruebas que les hacen llevar a cabo en El Proceso.

Como se puede comprobar, la sociedad tiene un papel crucial en la trama y el desarrollo de los personajes a lo largo de toda la serie, ya que esta está basada en cómo se organizan y como viven ambas partes de la sociedad. En la serie vemos falta de libertades en ambas partes, en el continente la falta de libertades se ve claramente marcadas por la falta de recursos y las condiciones precarias en las que se ven obligados a vivir, además de las limitaciones geográficas a las que están esclavizados, no pudiendo salir del continente y mucho menos llegar al Mar Alto, esta es una de las faltas de libertades que tienen en común ambas partes, pues no solo tienen limitaciones geográficas en el continente, los de Mar Alto tampoco pueden salir e ir al continente, estos se ven afectados también por la prohibición de tener hijos una vez estás en el Mar Alto. Asimismo, se observa falta de privacidad, ya que el continente está repleto de cámaras de seguridad controladas por el Mar Alto. Y como resulta evidente, existe un control de la sociedad, desde que nacen se les implanta un chip a los individuos, con sus datos, al que denominan “registro”.

En cuanto a la información restringida se encuentra presente en El Proceso, tanto para los personajes que deben superarlo como para los espectadores, son totalmente desconocidos los criterios de selección que llevan los encargados de El Proceso para tomar la decisión de quién pasa a la siguiente fase y quién no, por lo que a lo largo de la serie cuando se va viendo como los personajes están realizando las pruebas no se conoce el resultado de estas en ningún momento y hay una cierta incertidumbre continua. También, respecto al espectador hay información restringida entorno a la resistencia u oposición a El Proceso, creado por un grupo de personas que habitan en el continente. El espectador no sabe cómo surge, quién forma parte, ni quién maneja esta organización, llamada en la serie "La Causa".

Esta serie también presenta el dilema distópico de la búsqueda de la perfección en la humanidad. La finalidad de El Proceso es eliminar los defectos característicos de los seres humanos, eliminar el mal, y esto lo hacen eliminando a los ciudadanos que ellos consideran defectuosos de la sociedad y no dejando que estos accedan al Mar Alto. Esto implica eliminar lo humano no solo como consecuencia sino con carácter reproductivo, ya que se les arrebató la posibilidad de tener descendencia a los habitantes del Mar Alto (como se ha mencionado con anterioridad). Esto viene de la mano con el concepto de deshumanización ya que ser humano conlleva no ser perfecto, por lo tanto, la búsqueda de la perfección humana conlleva la deshumanización. La imposibilidad de la perfección humana se ve en el personaje de Ezequiel, quien a primera vista parece ser el villano de la serie, sin embargo, vemos como sufre las consecuencias de su más ansiado objetivo (conseguir un mundo mejor a través de una utopía meritocrática).

En el capítulo 5 se muestra el pasado de Ezequiel y se puede ver como él y su mujer viven en el Mar Alto, él es el encargado de El Proceso, ella forma parte del equipo también y ambos son felices. Un día, a raíz de un problema en el continente Ezequiel y su mujer observan a través de las cámaras de vigilancia como un hombre ha sido asesinado, dejando a un niño pequeño solo, este niño resulta ser el hijo que tuvo ella antes de pasar El Proceso e irse a vivir a Mar Alto. Desde este momento la mujer se obsesiona con el niño y poco a poco va perdiendo su vida hasta llegar a suicidarse. Es así como el propio Ezequiel, máximo defensor de El Proceso y de la separación de la sociedad, incumple sus propias reglas para ayudar a este niño a sobrevivir una vez su mujer ha muerto, viviendo una eterna contradicción entre su deseada utopía y su naturaleza humana.



Figura 17 - Capítulo sobre el pasado de Ezequiel. Fuente: Anexo II

La consecuencia de la falta de libertad, la falta de privacidad, el control de la sociedad, la falta de información y la presión por perfeccionarse para pasar el proceso es la individualidad, la disconformidad y la paranoia de las personas. A pesar de que no se conoce los detalles del surgimiento de La Causa y todas las personas que la componen, resulta evidente que es una consecuencia directa por todo lo mencionado arriba y es fruto de la disconformidad de los habitantes del continente. La individualidad se ve reflejada sobre todo en las pruebas que tienen que llevar a cabo los jóvenes a lo largo de El Proceso, donde se ve que desconfían unos de otros incluso en las pruebas de equipo. La paranoia está totalmente justificada pues la gente vive bajo constante vigilancia, además, por parte de los habitantes de Mar Alto existe la paranoia respecto a La Causa y viceversa.

Como buena distopía clásica, de manual, en esta serie el objetivo principal de la sociedad es conseguir una sociedad perfecta, justa, igualitaria, pacífica, etc. Dejando La Causa de lado, el resto de población cree ciegamente en El Proceso, llegando este a convertirse en una especie de culto (ya que en la serie no se presenta ningún tipo de religión, es El Proceso el que ocupa este lugar). Claro ejemplo es el padre de Fernando Carvalho, quien se dedica a dar sermones y predicar acerca de El Proceso y quien llega a repudiar a su hijo cuando no consigue pasarlo.

Elementos de la ciencia ficción que estén presentes en esta distopía solo se encuentra la tecnología extraordinariamente avanzada, como es el caso del registro.

En lo que respecta al tipo de narrativa, 3% estaría clasificada como narrativa simple, dado que su trama no es compleja y no resulta difícil de seguir, y como narrativa natural, ya que a pesar de representar un futuro lejano está basada en el mundo real, es decir es mimética. En el mapa de tramas de la serie, de manera general y sin profundizar, se puede apreciar la linealidad del tiempo, la simplicidad en la trama de los personajes (se observa que los personajes principales, que son los colocados en la parte superior, son los que más aparecen y los que más relevancia tienen en la trama principal), se aprecia a simple vista cuándo comienza una trama y cuando finaliza, etc.

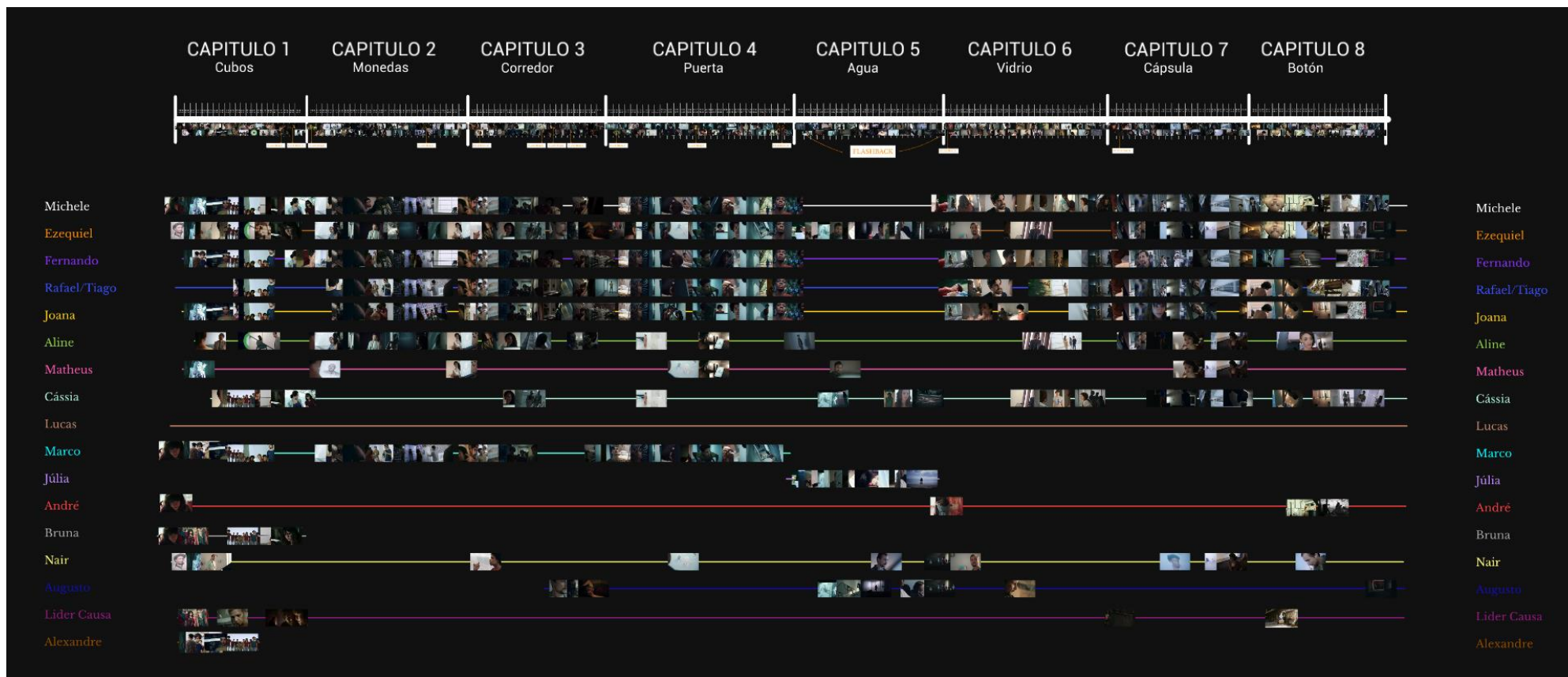


Figura 18 - Mapa de tramas 3%. Fuente: Anexo: II

COMPARATIVA ENTRE LAS DOS SERIES

La primera diferencia que destacar entre las series es la temática, ambas series son historias distopías, pero cada una toca un tema totalmente diferente al de la otra serie. Por una parte, tenemos *Dark* que habla sobre desapariciones de niños a través de viajes en el tiempo y como consecuencia de una central nuclear, y, por otra parte, tenemos *3%* que habla de una sociedad dividida en dos partes, los privilegiados y los desafortunados, donde la parte de los privilegiados controla quien pasa a formar parte de ellos y quien sigue viviendo en la más absoluta miseria.

La segunda diferencia que resaltar sería el uso de la sociedad en cada una de las series. Está claro que en ambas la sociedad y su organización es importante, pero en cada serie tiene un concepto diferente de sociedad. En *Dark* se ve como la sociedad que se muestra está formada por los habitantes de Winden exclusivamente, de manera que los personajes que se muestran son todos los que hay. Sin embargo, en el *3%* queda clara la existencia de una sociedad mayor de la que solamente se muestran unos cuantos personajes, pero los problemas que nos muestran y los que tienen esos personajes son de la sociedad en conjunto. Mientras que en el *3%* la sociedad se utiliza como motor conductor de la trama, es por la situación en la que se encuentra la sociedad, la organización desigual y las maneras de vivir tan diferentes, por lo que hay historia; en *Dark* pasa un poco al revés, la sociedad se muestra como consecuencia de las desapariciones, aunque esto no quiere decir que no tenga importancia en cuanto a la trama.

La tercera diferencia concierne a la información restringida. Existe poca diferencia entre la información que se le da al espectador respecto a lo que ya saben o se les da a los personajes. En el *3%* esta diferencia es mayor que en *Dark*. Concretamente hablando respecto al espectador, se aprecia fácilmente la diferencia abismal entre las dos estrategias que tienen las series para ir proporcionando información a los espectadores.

En el *3%* comienza facilitando la información básica y crucial para entender la situación ante la que nos va a poner la serie con una sucesión de frases en el capítulo uno. “El mundo se divide en dos bandos: uno de abundancia y otro de escasez. Entre ellos hay un proceso de selección. Al cumplir veinte años, solo hay una oportunidad. Los elegidos nunca volverán. Son el 3%.” Al leer esto pueden surgir dudas como: ¿Cómo se ha llegado a esa situación? ¿Quién decide hacer el primer proceso? Pero, en los diez primeros minutos del primer capítulo, no solo se sabe el estado de la sociedad, sino cómo se organiza, cómo se pasa de un lado a otro y la existencia de una rebelión emergente. En estos diez primeros minutos se puede vislumbrar también las condiciones de vida del continente y del Mar Alto. Además, se responde a una de las dudas que surgen al leer el texto inicial, ¿quién decide hacer el primer proceso? La respuesta es “La pareja fundadora”. Tras estos primeros diez minutos se mantienen las incógnitas de, ¿Cómo se ha llegado a esa situación? ¿Quién es la pareja fundadora? ¿Qué es exactamente La Causa y cómo surge? ¿Qué va a pasar?, quitando la segunda y la primera pregunta, es bastante fácil, sin avanzar en la serie, intuir la respuesta, pues en la actualidad no resulta tan descabellado la situación planteada en la premisa de la serie y aún resulta aún menos descabellado que ante tal situación la gente proteste y se forme una resistencia o una rebelión contra el sistema establecido que intente

desmontarlo. Y respecto a las dudas que quedan pendientes, se va resolviendo a lo largo de la serie. La única duda que no se resuelve son, como se ha mencionado antes, los criterios de selección que llevan los encargados de El Proceso para tomar la decisión de quién pasa a la siguiente fase y quién no.

En contraste, la información de *Dark* se da con cuentagotas. De esta manera el espectador va adquiriendo cada vez más piezas del puzle que luego tiene que conseguir montar, pues la información que se va dando no siempre tiene sentido y resuelve dudas, normalmente (debido a la narrativa compleja de la serie) cada vez que se le da nueva información al espectador, a este le surgen nuevas y más complejas dudas al respecto. Es por esto por lo que resulta necesario realizar reversionados, sobre todo si se tiene en cuenta que la mayoría de información esencial que se va proporcionando en la serie se encuentra en los pequeños detalles que pueden pasarse por alto sino tienes toda tu atención en la pantalla. Cuando se comienza la serie (por primera vez) no es hasta, prácticamente, la mitad de la temporada cuando se empieza a entender qué está pasando.

Es esta la principal diferencia entre las dos series, refiriéndose a la información restringida, en el 3% la información que te proporcionan constituye la historia que de antemano entiendes, mientras que en *Dark* la información que te proporcionan te ayuda a entender la historia que van contando al mismo tiempo.

La cuarta y última diferencia que se va a destacar en esta investigación es la más evidente: el tratamiento del tiempo y la relación de los personajes.

Echando un vistazo general de los mapas de tramas de ambas series (Anexos I y II) se aprecia la gran diferencia entre las tramas, el tratamiento del tiempo, la cantidad de personajes y las relaciones entre ellos. Se ve como en 3% cuando una trama finaliza, finaliza para siempre; al contrario que en el caso de *Dark* que cuando acaba la trama de un personaje puede significar que se acaba para siempre o que ha viajado en el tiempo y no regresa, y por lo tanto su trama no acaba sino que ha pasado de una época a otra.

El tratamiento del tiempo en el caso de 3% es mayoritariamente lineal, quitando de trece escenas y un capítulo entero que son flashbacks. Estos flashbacks enseñan un momento concreto del pasado de alguno de los personajes (o de varios), son explicativos y proporciona al espectador la

información que necesita para entender información que se le ha dado de manera anterior o información que se le va a dar de manera posterior a la escena. Por ejemplo, en el flashback que dura todo el capítulo 5 (el que podemos ver en la figura 13), se cuenta la historia de Ezequiel y su mujer Julia, donde se explica por qué Ezequiel se autoasfixia por inmersión a lo largo de toda la serie o por qué ayuda a Augusto (quien es hijo de Júlia, como se muestra en este flashback).

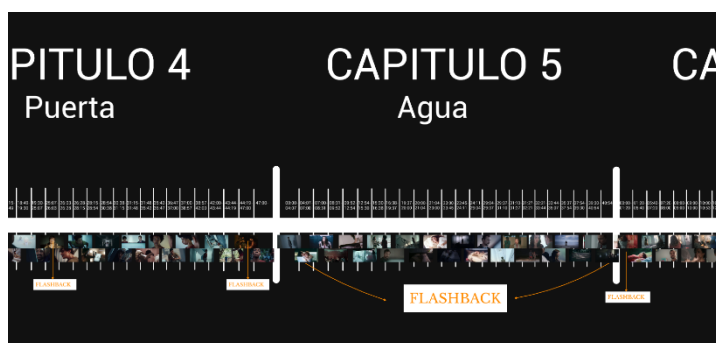
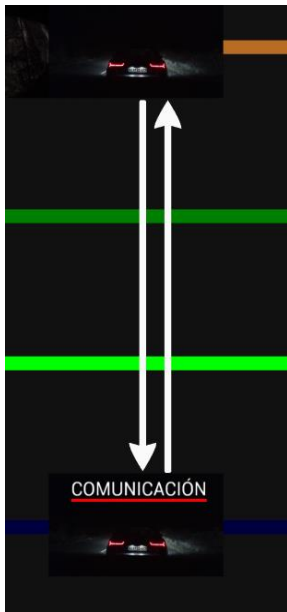


Figura 19 - Ejemplo de Flashback en 3%. Fuente: Anexo II

A diferencia del caso de 3%, en *Dark* el tratamiento del tiempo es de todo menos lineal. En esta serie los cambios de tiempo no solo pueden mostrar a un personaje (o varios) en un momento concreto (pasado o futuro) de su vida, sino que en muchos casos estos cambios de tiempo implican el traslado o viaje espaciotemporal del personaje a otra época. También existen las comunicaciones entre épocas a través de la cueva (punto del pueblo donde se producen los viajes espaciotemporales).



La comunicación espaciotemporal más significativa se produce al final del capítulo tres (38:34 – 41:43). En esta escena se puede ver cómo Ulrich se encuentra en las cuevas, en el 2019, buscando a su hijo y mientras tanto, Mikkel se encuentra en el mismo punto de las cuevas que su padre, pero en 1986, buscando una manera de volver a casa. Ulrich intenta abrir la puerta que conduce a la central nuclear, ya que piensa que su hijo se encuentra allí retenido, al no poder comienza a golpearla provocando un ruido ensordecedor, es aquí cuando se produce la comunicación, pues Mikkel desde 1986 escucha los golpes y comienza a gritar “socorro”, pues se ha hecho una herida en la pierna y no puede levantarse. Cuando Ulrich deja de golpear la puerta puede oír los gritos de auxilio de su hijo desde 2019 e intenta llamarlo. Finalmente, ambos se rinden y salen de la cueva sentándose uno frente al otro, pero separados por 33 años distancia.

Figura 20 - Ejemplo comunicación *Dark*.
Fuente: Anexo I

Un ejemplo de cambio del tiempo en la serie que implica que el personaje realiza un viaje espaciotemporal puede ser cuando Jonas, que está en su línea temporal, es decir, el 2019, viaja a través de las cuevas hasta 1986.

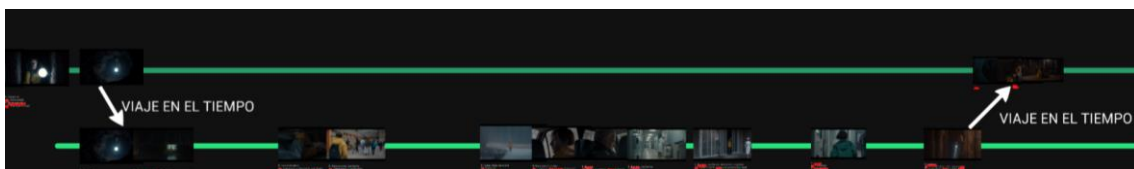


Figura 21 - Ejemplo viaje espaciotemporal *Dark*. Fuente: Anexo I

La primera línea (verde oscura) que se puede ver en la figura 15 es la trama del personaje de Jonas en 2019 y la segunda línea (verde claro) que se puede ver es la trama del mismo personaje, pero en 1986. Como se puede apreciar, indicado con flechas, que el personaje tenga dos tramas en dos épocas diferentes no quiere decir que sea el mismo personaje, pero en dos momentos de su vida diferentes, sino que quiere decir que ha viajado en el tiempo primero hacía 1986 y luego de vuelta a 2019. Como consecuencia de este viaje espaciotemporal el personaje deja de aparecer en la trama de 2019 y solo aparece en la trama de 1986, sin embargo, si no existiera este viaje espaciotemporal y este cambio de tiempo en la serie se tratase de un flashback, el

personaje seguiría en la misma trama de 2019 o coexistiría de manera paralela en ambas tramas.

Como consecuencia de estos viajes espaciotemporales, en *Dark*, surgen relaciones entre los personajes enrevesadas y complicadas, como se puede apreciar en el árbol genealógico (figura 16). El caso más extremo de estas relaciones enrevesadas es el caso de Jonas. Su padre Michael, en el que se convierte Mikkel cuando viaja a 1986, se casa con Hanna y tienen un hijo, Jonas. Este mantiene un romance de verano con Martha, hija de Ulrich y Katerina y por lo tanto hermana de Mikkel. Por lo que Jonas y Martha son realmente sobrino y tía, pero a la vez mantienen una relación amorosa sin saber su parentesco.

Todas estas complicadas relaciones que se aprecian en *Dark* no están presentes en *3%*. En *3%* las relaciones entre personajes son simple y totalmente iguales a la de la vida real, teniendo relaciones amorosas, familiares, amistades, enemistades, etc.

Llegados a este punto y con la información que ahora se tiene, se puede posicionar y explicar qué serie estaría considerada como mundo imposible y cuál como mundo posible.

Dark sería, pues, la serie distópica catalogada dentro de mundos imposibles. Esto se debe principalmente a su narrativa innatural y antimimética. Los viajes espaciotemporales y las relaciones entre personajes que existe como resultado de estos viajes se quedan fuera de una explicación lógica, simple y basada en la realidad, por lo que al espectador le cuesta más de asimilar, entender y por tanto creer posible. Además, la narrativa compleja que dificulta la comprensión de la historia en sí refuerza este concepto de mundo imposible de cara al espectador, por ejemplo, las relaciones entre personajes que crean una paradoja/círculo espaciotemporal eterno, pero que a su vez los mismos personajes atrapados en ese círculo infinito intentan destruir.

Por lo tanto, *3%* quedaría como serie distópica con mundo posible. Debido a su narrativa mimética, es decir, basada en el mundo real. Además, como se ha mencionado anteriormente, la sociedad representada en la serie se trata simplemente de una versión exagerada y llevada al extremo de la sociedad actual, lo que facilita al espectador a entenderlo y asimilarlo. También ayuda la narrativa simple y lineal y las relaciones personales ordinarias que mantienen los personajes, con los que al espectador les resulta más fácil empatizar.

CONCLUSIÓN

El objetivo principal de analizar y comparar las diferencias y posibles similitudes entre una serie distópica con un mundo posible y una serie distópica con un mundo imposible se ha cumplido, así como todos los objetivos secundarios.

A grandes rasgos y como conclusión, del objetivo principal obtenemos la siguiente información: aunque la serie distópica en cuestión tenga mundo posible o mundo imposible siempre se mantienen unas bases similares en las series distópicas, siendo estas bases que la historia tenga lugar en el futuro (cercano o lejano), que trate sobre temas y situaciones que preocupen a la sociedad actual (la diferencia es cómo se presenta y se desarrolla esta preocupación en cada una de las series), que tenga un carácter calamitoso y que haya información restringida (o bien para los personajes, para el espectador o para ambos).

Por otra parte, se ha demostrado que el tipo de narrativa que tengan las series influye de gran manera a que el espectador conciba como posible o imposible el mundo que se le presenta en la serie. De esta manera cuanto más simple y mimética (o natural) sea la narrativa, más fácil será que el espectador conciba el mundo de la serie como posible en un futuro; por el contrario, cuanto más compleja e innatural (o antimimética) sea la narrativa de la serie, más difícil será de comprender para el espectador la historia, la trama, etc., y por tanto más difícil de concebir el mundo de la serie como posible (ni ahora, ni en un futuro).

Sin embargo, esta investigación y sus resultados obtenidos se ven altamente condicionada por la selección de casos de estudios, pues de haber elegido otras series distópicas diferentes que cuadraran con los requisitos los resultados podrían variar en los pequeños detalles. Por lo tanto considero que a raíz de este estudio podrían surgir varios estudios, que van un paso más allá, como pueden ser la comparación entre sí de series distópicas con mundos posibles, la comparación entre sí de series distópicas con mundos imposibles y luego con los resultados obtenidos hacer una comparación superior o, incluso, la comparación de varias series a la vez con el fin de abarcar más tipos de series distópicas y contrastar los resultados obtenidos en esta.

BIBLIOGRAFÍA

- Alber, J. (2013, noviembre 16) Unnatural Narrative. [Entrada blog]. Recuperado de <http://www.lhn.uni-hamburg.de/node/104.html> [Consulta: 20 de febrero de 2019]
- Alber, J. (2016) Unnatural Narrative: Impossible Worlds in Fiction and Drama. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=M7tiCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=unnatural+narrative+series&ots=NgMIAcUsfm&sig=Q_pZIVcGEo2FubYjNWY1lzi81iY#v=onepage&q=unnatural%20narrative%20series&f=false [Consulta: 31 de julio de 2019]
- Alber, J., Iversen, S., Skov, H. y Richardson, B. (2018). Unnatural Narratives, Unnatural Narratology: Beyond Mimetic Models. *Narrative: N.* 2, p. 114-131. Recuperado de http://pure.au.dk/portal/files/99384930/Unnatural_narratives_unnatural_narratolo.pdf [Consulta: 31 de julio de 2019]
- Am, A. (2018). Distopía: todo lo que necesitas saber para crear tu novela distópica. Recuperado de https://escribrr.com/distopia/#Tipos_de_distopia [Consulta: 26 de julio de 2019]
- Bell, A. Ryan, M. (2019). Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology. (1ª ed.) Nebraska: Frontiers of Narrative.
- Bowman, E. (2011). *Is it dystopia? A flowchart for decoding the genre*. Recuperado de <https://www.embowman.com/2011/is-it-dystopia/> [Consulta: 26 de julio de 2019]
- Henry. (2018). What is the Purpose of Dystopian Literature?. Recuperado de <https://the-artifice.com/dystopian-literature-purpose/> [Consulta: 31 de julio de 2019]
- Imaginario, A. (2019). *Significado de Utopía*. Recuperado de <https://www.significados.com/utopia/> [Consulta: 25 de julio de 2019]
- López, E. (1991). Distopía. Otro final de la utopía. *Reis: Revista española de investigaciones sociológicas.* N. 55, p. 7-23. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=758594> [Consulta: 26 de julio de 2019]
- Maloney, D. (2018). 3% is the most riveting, uplifting dystopian show you're not watching. Recuperado de <https://www.theverge.com/2018/5/6/17323372/three-percent-tv-series-dystopian-genre> [Consulta: 7 de agosto de 2019]
- Martínez, J. (2005). Historia de la Utopía: del Renacimiento a la Antigüedad. *Revista de estudios literarios.* Recuperado de <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero30/liutopic.html> [Consulta: 25 de julio de 2019]
- Martorell, F. (2015). *Transformaciones de la utopía y la distopía en la postmodernidad. Aspectos ontológicos, epistemológicos y políticos*. (Tesis doctoral. Universidad de Valencia, Valencia). Recuperado de <http://roderic.uv.es/handle/10550/43879> [Consulta: 26 de julio de 2019]

Meifert-Menhard, F. (2017). AAA: Arbeiten Aus Anglistik Und Amerikanistik, 42(1), 175-178. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/26379466> [Consulta: 2 de agosto de 2019]

Nuñez, L. (1986). Sobre el proceso de la utopía a la distopía. Revista de estudios políticos: N. 52, p. 111-123. Recuperado de <https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/1281/1/proceso.pdf> [Consulta: 25 de julio de 2019]

Paladines, V. (2019). El eterno retorno: análisis de la concepción temporal en la serie Dark de Netflix. Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad, N. 16. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/prts/v9n16/2007-3607-prts-9-16-3.pdf> [Consulta: 5 de agosto de 2019]

Pew Research Center (febrero, 2019). Climate Change Still Seen as the Top Global Threat, but Cyberattacks a Rising Concern. Recuperado de <https://www.pewresearch.org/global/wp-content/uploads/sites/2/2019/02/Pew-Research-Center-Global-Threats-2018-Report-2019-02-10.pdf> [Consulta: 30 de julio de 2019]

Pospišil, J. (2016). *The Historical Development of Dystopian Literature*. (Tesis doctoral. Universidad Palacký, Olomouc). Recuperado de https://theses.cz/id/dlhyhf/Dystopia_Pospisil.pdf [Consulta: 26 de julio de 2019]

Richardson, B. (2000). Narrative Poetics and Postmodern Transgression: Theorizing the Collapse of Time, Voice, and Frame. *Narrative*, 8(1), 23-42. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/20107199> [Consulta: 2 de agosto de 2019]

Sáez, M. (2013, diciembre 10). Distopía. El origen. [Entrada blog]. Recuperado de <https://distopicas.wordpress.com/2013/12/10/distopia-el-origen/> [Consulta: 26 de julio de 2019]

Sanfeliciano, A. (2018). *¿Qué es una utopía?*. Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/que-es-una-utopia/> [Consulta: 25 de julio de 2019]

Segura, W. (2010). Teoría general de los calendarios lunisolares eclesiásticos. Recuperado de http://joaquin.medina.name/web2008/documentos/divulgacion/astronomia/2010_09_16_CalendariosLunisolaresEclesiasticos.pdf [Consulta: 14 de enero de 2019]

Shmoop Editorial Team. (2008, November 11). F.K. Stanzel Quotes. Recuperado de <https://www.shmoop.com/narrative-theory/f-k-stanzel-quotes.html> [Consulta: 6 de agosto de 2019]

Tamayo, J. (2018). ¿Ha muerto la utopía? ¿triumfan las distopías?. Recuperado de <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/phainomenon/article/view/1288/1235> [Consulta: 26 de julio de 2019]

Tapia, L. (2018). Por qué triunfan las series distópicas. Recuperado de <https://forbes.es/life/35811/triumfan-las-series-distopicas/> [Consulta: 26 de julio de 2019]

Tian, E. (2016). Narrative Situations. Recuperado de <https://canvas.instructure.com/courses/987665/pages/n3-dot-3-narrative-situation> [Consulta: 6 de agosto de 2019]

Vallès, E. (2019). Resumen Dark temporada 1 | todo lo que necesitas saber. Recuperado de <https://peliomanta.com/resumen-dark-temporada-1/> [Consulta: 5 de agosto de 2019]

Wells, R. (2011). Dystopia. Recuperado de <http://robison112.rssing.com/chan-10709817/latest.php> [Consulta: 30 de julio de 2019]