

Novedosas sintaxis narrativas: lo espacio-temporal como estrategia para generar misterio en Series Puzzle.

Eje temático: Producción discursiva y medios de comunicación

Autores

Ana Karen Grünig
karengrunig@gmail.com

Resumen

En la última década, la ficción seriada ha desarrollado un mapa de estrategias que dotaron de legitimidad a la pequeña pantalla e inauguraron la denominada “era del drama televisivo” (Cascajosa: 2005). La novedad radica en el auge de series dramáticas de alta calidad técnica y realizativa con elevados niveles de audiencia (Tous: 2008).

Cómo una estrategia de mercado de las networks para recuperar su situación privilegiada en cuanto a número de espectadores, el drama televisivo adopta estéticas propias del arte cinematográfico que convergen en la instauración de sus actuales características. Conservando la lógica seriada, se destacan innovaciones tales como la multiplicidad de tramas en co-existencia con una meditada hibridación genérica, lo que ha dado lugar a la configuración de personajes en protagonismos corales y dotados de un alto grado de realismo. Todo ello en el marco de producciones que incorporan una gran diversidad temática y que sostienen un profundo cuidado de la estética (Álvarez Berciano: 1999; Cascajosa Virino:2005; Pérez Pereiro: 2010; Tous:2008).

Entre estas iniciativas, nos interesa añadir particularmente la adopción de estructuras narrativas fundadas en la fragmentación espacio-temporal. Concretamente, nos referimos

al desarrollo de narrativas complejas englobadas metafóricamente bajo la noción de *Puzzle Film*. Proveniente del ámbito cinematográfico y con claros antecedentes en la literatura post-moderna, estas narrativas se estructuran a partir de la alteración de la disposición lineal de los acontecimientos e incursionan en una sintaxis narrativa que elimina la secuencialidad lógica (Buckland, 2009).

En estas estructuras de aparente caos en cuanto a la disposición de los acontecimientos, el espectador asume un nuevo rol en el que debe recorrer un calculado laberinto para unificar todos los elementos de la historia y, de ese modo, resolver un puzzle basado en la esencia del misterio (Martínez García, 2010). Para ello, se produce un despliegue de múltiples intrigas que generan un alto grado de suspenso e introducen tanto a los personajes como al espectador en un escenario de permanente vacilación. En este sentido, consideramos al género fantástico-maravilloso como uno de los más apropiados para desarrollar narrativas complejas, en tanto este implica un estado de vacilación permanente surgido a partir de la irrupción de acontecimientos inexplicables e irrazonables donde reina el misterio y se alteran los presupuestos de la realidad (Todorov, 1981).

Desde esta perspectiva nos interrogamos acerca la disposición de las dimensiones espacio-temporales para generar el efecto de misterio en series televisivas fantásticas-maravillosas que adoptan narrativas complejas. Ello, mediante un breve abordaje de la constitución de los personajes, considerándolos desde la construcción narrativa así como desde los aspectos técnicos-realizativos.

A los fines concretos del análisis seleccionamos las series televisivas “Once Upon a Time” (ABC:2011) y “Grimm” (NBC: 2011-2012). Ambas inscriptas en el género fantástico-maravilloso y en el drama de calidad, recuperan cuentos infantiles populares y los adaptan a los requerimientos de la cultura adulta del entretenimiento actual.

Desarrollo

Introducción

A partir de los 90s, las salas de cine han sido invadidas por filmes cuyas narrativas se disponen como un conjunto de piezas que el espectador debe ordenar y ubicar en el argumento, tal como si se tratase de un “auténtico rompecabezas” (Conde Aldana, 2011). En los últimos años, esta modalidad narrativa ha sido incorporada por la ficción seriada televisiva, como una de las múltiples características asumidas en pleno auge del drama de calidad (Longworth: 2002; Tous: 2008; Cascajosa Virino: 2005; Álvarez Berciano: 1999; entre otros).

Estas novedosas sintaxis narrativas son metafóricamente comprendidas bajo la metáfora del *puzzle* y aluden a la eliminación de la secuencialidad lógica para ser reemplazada por la no-linealidad narrativa, sucesivos bucles temporales y realidades espacio-temporales fragmentadas (Buckland, 2009). Ante este desplazamiento de las clásicas disposiciones del tiempo y el espacio, tanto los personajes como el espectador deben recorrer un intrincado laberinto hasta descubrir y reorganizar los sucesos ocultos para completar el puzzle.

En este sentido, sospechamos que las narrativas complejas se disponen como estructuras idóneas para desarrollar el *efecto de misterio*. Pero lo hacen aún más cuando incorporan en sus argumentos el componente sobrenatural, puesto que, por misterio entendemos al efecto producido a partir de la existencia de una entidad desconocida, secreta u oculta que no puede ser explicada racionalmente y que desestabiliza los postulados esperables de la realidad, generando como consecuencia una gran incertidumbre acerca de los sucesos futuros debido a la emisión dosificada de la información (Pardo García, 1994).

A partir de dicha acepción del misterio, se torna ineludible en el análisis la consideración de dos géneros: el *policial*, en el cual el misterio se presenta como un problema explicable

y solucionable mediante mecanismos racionales; y el *fantástico-maravilloso*, en el que el misterio se manifiesta y se revela desde lo irracional y lo sobrenatural (Pardo García: 1994; Todorov: 1981).

Desde esta perspectiva circunscribiremos nuestra pesquisa especialmente a la segunda alternativa, interrogándonos acerca de la disposición de las dimensiones espacio-temporales para generar el efecto de misterio en series televisivas fantásticas-maravillosas que adoptan narrativas complejas. Ello, mediante un breve abordaje de la caracterización de los personajes, considerándolos desde la construcción narrativa así como desde los aspectos técnicos-realizativos.

A los fines de la construcción del corpus, seleccionamos las series televisivas *Once Upon a Time* (ABC: 2011) y *Grimm* (NBC: 2011-2012). Ambas recuperan cuentos infantiles populares y los adaptan a los requerimientos de la cultura adulta del entretenimiento espectacular contemporáneo. En consecuencia, consideraremos dos episodios, que conjugan policial y fantástico-maravilloso, en los que se aborda el cuento infantil *Caperucita Roja* (de los hermanos Grimm) en una interesante mixtura con el mito del *Hombre Lobo*.

Descripción argumental de los casos y sus respectivos esquemas espacio-temporales.

Previo al análisis específico del diseño de los personajes, consideramos sumamente necesario dilucidar el esquema en el que se disponen las dimensiones de espacio y tiempo ya que, además de proporcionarnos claridad en la observación, conjeturamos que dichos ejes de la construcción narrativa son instrumentos que operan estratégicamente para generar el efecto de misterio.

Por un lado, *Once Upon A Time* (traducida al español como “Erase una vez”) se desenvuelve desde una *narrativa anacrónica* implicada en la co-existencia de dos universos, cuya temporalidad (en principio) se halla suspendida. Concretamente se plantea la existencia de un mundo en el que todos los cuentos de hadas son reales. Reconocido como “el bosque encantado”, en este escenario inmemorial la magia está naturalizada, el espacio es indefinido y el tiempo parece estar suspendido. Las leyes de esta tierra cambian estructuralmente cuando la Reina Malvada, cegada por la venganza, lanza un hechizo que cambiará el destino de todos los personajes de los cuentos de hadas: ella será la única que tendrá un final feliz. De este modo, envía a todos sus conciudadanos a un nuevo universo, en el que nadie podrá recordar su identidad y del que no podrán escapar jamás. Este sitio, se presenta configurado bajo las premisas básicas que se presuponen en el mundo real, con la particularidad de que allí el tiempo está detenido. De este modo, la narración transcurre en un pueblo llamado “Storybrooke”, en el que el tiempo vuelve a transcurrir con la llegada de Emma, la hija de Blanca Nieves y el Príncipe Encantador.

A partir de estas premisas planteadas en la serie, el episodio “Red Handed” (Nº 15 de la primera temporada) narra la historia de Caperucita Roja en el bosque encantado y su vida actual como “Ruby” en Storybrooke. En el bosque encantado, los cazadores intentan capturar a un lobo feroz con cualidades sobrenaturales que ataca a los pobladores y destruye todo el ganado. Caperucita planea huir de la sobreprotección de su abuela, con el cazador Peter, su gran amor. Al poner en marcha su propósito, Caperucita se equivoca al creer que Peter es el lobo feroz y cuando intenta ayudarlo, termina asesinandolo y descubriendo que ella misma es la bestia salvaje.

Mientras tanto, la serie relata los acontecimientos que vive Caperucita en StoryBrooke. En esta tierra, lleva el nombre de Ruby y trabaja en el bar con su abuela. En un acto de rebeldía, discute con su abuela y renuncia a su trabajo. Sin tener a donde ir, es contratada

como asistente en la comisaría por Emma, para que le ayude a hallar pistas acerca de la desaparición de Kathryn, la esposa de David (versión actual del príncipe encantador) el principal sospechoso. Tras demostrar sus aptitudes detectivescas y definir sus proyecciones personales, decide regresar al bar de su abuela.

Por su parte *Grimm* se desarrolla desde una *narrativa lineal* en tiempo presente y plantea la existencia de un único mundo en el que conviven seres sobrenaturales con seres humanos corrientes. Nick Burkhardt es un detective de homicidios de Portland y está por casarse con la mujer que ama. Pero su tranquila vida se ve alterada cuando empieza a reconocer la transformación en el rostro de diversas personas en seres monstruosos. La confusión interna de Nick se explica con la inmediata visita de su tía Marie quien le revela su verdadera naturaleza, hasta ahora oculta. Tanto ella como Nick pertenecen a la raza Grimm, una extraña etnia provista de la capacidad de reconocer a todo ejemplar de criaturas sobrenaturales que se encuentran ocultas en la sociedad y que han sido retratadas durante años en los famosos cuentos de hadas. La tía Marie padece una enfermedad terminal que obliga a Nick a asumir el mandato de combatir a estos seres extraños y amenazantes para proteger la vida de las personas. Rápidamente, Nick comprende que en la tierra que habita cobran vigencia una multitud de mitos y cuentos de hadas que hasta el momento consideraba ficticios.

En el episodio piloto, cuyo argumento se basa en el cuento "Caperucita Roja" de los hermanos Grimm, Nick debe resolver el asesinato de una joven mutilada en el bosque y seguidamente, la desaparición de una niña. Ambas llevaban una campera roja con capucha. Sirviéndose de sus facultades como detective y empleando sus dotes para "reconocer" a las criaturas sobrenaturales ocultas en la sociedad, Nick logra hallar al asesino del bosque: el Lobo Feroz que ataca a Caperucita Roja.

Ahora bien, para esbozar el esquema espacio-temporal que cada caso plantea, nos valdremos de la propuesta analítica para relatos fantásticos que establece Sánchez Escalonilla (2009). Desde esta perspectiva, distinguiremos el mundo primario (configurado en función a los supuestos de la realidad), el mundo secundario (en el cual emerge el elemento fantástico-maravilloso) y la relación entre ambos, a saber: *mundos abiertos* (ambos mundos se encuentran conectados a través de un umbral mágico, como un portal, un pasadizo, etc.); *mundos cerrados* (en el que los dos mundos coexisten herméticamente, con la imposibilidad de una continuidad temporal entre ambos); y *mundos implicados* (donde el mundo secundario no se manifiesta en el relato pero se introduce en él a través de objetos o de personajes sobrenaturales).

Por un lado, *Grimm* se configura bajo las inferencias que establecen los mundos implicados en tanto, hay un mundo primario (Portland) en el que irrumpe el factor sobrenatural mediante la naturaleza de personajes provenientes de un mundo secundario (los grimm y los blutbaden). En este esquema, los acontecimientos del mundo primario se disponen linealmente y en un espacio definido. En cuanto al mundo secundario, sus personajes devienen de un espacio indefinido y atemporal. Con lo cual, a lo largo del relato prevalecen las categorías de espacio y tiempo esperables en las narrativas fantásticas- maravillosas (Todorov, 1981).

Por el contrario, advertimos que en *Once Upon A Time* prevalece un audaz desafío al tradicional fantástico-maravilloso, en tanto ejerce una alteración y flexibilización de los supuestos del género que dan lugar a un cuestionamiento de los límites del tiempo y el espacio. Precisamente, la serie plantea un esquema de mundos abiertos, pero lo hace mediante la inversión de la jerarquía del mundo primario y secundario. De este modo, el bosque encantado se configura como el mundo primario y Storybrooke como el mundo secundario (cabe aclarar que en ambos mundos surge el componente fantástico-maravilloso).

En el *mundo primario* el tiempo se halla suspendido; puntualmente podríamos aludir a una atemporalidad. Sin embargo, esto se torna cuestionable cuando el relato brinda datos sobre el pasado de los personajes (por ejemplo cuando Abuelita cuenta la historia de su familia y el lobo feroz) y les proporciona un futuro (lo que se evidencia en el embrujo de la Reina Malvada: hay claramente un antes y un después del mismo). Desde esta perspectiva, la temporalidad estaría planteada desde una linealidad en la disposición de los acontecimientos. En cuanto al espacio, sus límites son indefinidos. En este sentido, la serie respeta la disposición que tradicionalmente establece el género si pensamos a este mundo solo como el universo fantástico y no como el mundo primario.

Ahora bien, en Storybrooke (*mundo secundario*) se explicita la suspensión de la temporalidad como una característica más del conjuro lanzado por la Reina Malvada. Sin embargo, el tiempo transcurre nuevamente con la llegada de Emma a Storybrooke, la única capaz de romper el hechizo (y como consecuencia, de recuperar las particularidades de su tierra de origen). Aunque, cabe destacar, los personajes no tienen noción de la temporalidad, es decir, no recuerdan su pasado ni proyectan un futuro. En este sentido, Storybrooke desafía los supuestos de la realidad y lo mixtura con lo sobrenatural.

En relación al espacio, Storybrooke se configura desde la idea de aislamiento y encierro. Como parte del hechizo, los pobladores no pueden cruzar los explícitamente definidos límites de este mundo. En este sentido, la serie revierte el diseño del espacio que habitualmente implanta el género fantástico-maravilloso si pensamos a este mundo solo como el universo “realista” y no como el mundo secundario.

De este modo, notamos que el misterio conseguido a partir de la combinación de la vertiente genérica policial con la fantástica-maravillosa (manifiesta en ambas series) se halla profundamente intensificado en narrativas anacrónicas que son capaces de crear un

puzzle a partir de las disposiciones del tiempo y el espacio, tal como lo expresa *Once Upon A Time* y no así la narrativa lineal de *Grimm*.

Ahora sí, ante estos escenarios espacio-temporales, nos interesa explorar el diseño de los personajes como un recurso narrativo y realizativo para generar el efecto de misterio.

La construcción del misterio desde el diseño de los Personajes

La mayoría de los estudiosos de la dramaturgia en general así como de la narrativa audiovisual otorgan una significativa relevancia al diseño de los personajes en la construcción del relato. Más allá de las múltiples discusiones instaladas en torno a la definición del mismo, desde Aristóteles hasta la actualidad se asume la posibilidad de concebirlo desde dos perspectivas: *en primacía de la acción* (ser que hace) o bien a la inversa, es decir, como un ser *subordinado a la acción* (hacer que hace ser).

Al respecto, nos concierne considerar las dos posturas en tanto suponemos que pensar al personaje como una entidad dotada de una psicología propia pero también como una unidad de acción, nos proporcionará una comprensión más clara en este breve estudio. En este sentido, nos parece muy interesante apoyarnos en la propuesta de análisis de los personajes que plantea Galán Fajardo (2007) quien da cuentas de una intensa revisión de un importante número de autores contemporáneos de la narrativa audiovisual. Al respecto consideramos:

- Una *visión esencialista*: construcción básica del personaje determinando sus atributos y cualidades. Para ello, determinamos el factor físico, el factor psicológico y el factor sociológico.

- Una *visión dinámica*: diseño en profundidad del personaje concebido desde el conjunto de actividades que éste realiza en su vinculación con el ambiente así como de sus transformaciones internas y externas.

En este abordaje no insistimos en considerar estos dos enfoques por separado, en tanto conjeturamos que los personajes diseñados a partir de atributos físicos, psicológicos y sociológicos extraños y que se desenvuelven en acontecimientos de una extremada rareza, posibilita el despliegue de una serie de intrigas que profundizan el efecto de misterio.

Desde esta perspectiva, si concebimos al personaje como un ser subordinado a la acción, en *Grimm* el misterio estaría fundado en un caso policial cuya resolución deviene en la revelación de la incógnita acerca del culpable del secuestro y asesinato feroz de niñas y jóvenes cuyo común denominador es el uso de camperas con capucha de color rojo. Las características de los personajes planteadas en la diégesis (los “grimm” pueden detectar a los “blutbaden” quienes poseen las características del hombre lobo) aportan datos al protagonista quien, en su rol de detective, se vale del mito y del cuento infantil para develar el misterio.

Siguiendo la misma dirección, en *Once Upon A Time* el misterio también se sostiene bajo las premisas que instituye el drama policial. Por un lado, en el bosque encantado Caperucita debe develar la identidad del lobo. Por el otro, en Storybrooke Emma, con la ayuda de Ruby, deben encontrar al responsable de la desaparición de Kathryn, la esposa de David.

Ahora bien, con la finalidad de contemplar al personaje también como un ser esencialista, con una psicología propia y en primacía de la acción, distinguiremos sus dimensiones tanto en el plano narrativo como en su expresión desde lo técnico-realizativo:

a) **Construcción narrativa de los personajes:** siguiendo a Lagos Egri (1946), con quien coinciden múltiples estudiosos del guión cinematográfico, aplicaremos el análisis desde el esquema básico de caracterización de los personajes fundado en la determinación de los aspectos físicos, psicológicos y sociológicos. Todo ello considerado en directa vinculación con el conjunto de actividades que realizan y los conflictos que atraviesan.

Con respecto al *factor físico* advertimos la producción del efecto de misterio a partir de la ocultación de la verdadera apariencia de los personajes así como de sus transformaciones antropomórficas. Este fenómeno lo visualizamos en los dos casos seleccionados, si bien advertimos que funcionan de modo diferente en cada uno de ellos debido al esquema espacio-temporal en los cuales se inscriben.

Así en *Grimm*, el misterio en Nick (el protagonista) está fundado desde el secreto de su raza y, por ende, de su poder para reconocer y combatir a seres sobrenaturales que amenazan a la sociedad. En el Lobo Feroz (el antagonista) el misterio también está en la ocultación de su verdadera naturaleza (monstruosa, sobrenatural) pero además de su apariencia extraña, que sólo sale a la luz cuando pierde el control de la situación. Sin embargo, debemos señalar que este misterio se devela en el primer punto de giro de la serie al plantearse la existencia y asimilación de estos seres sobrenaturales, tales como los grimm y los blutbaden.

En cambio, en *Once Upon a Time* el misterio se revelará en el clímax del episodio. Concretamente, Caperucita Roja genera misterio a partir del desconocimiento de su naturaleza bestial (hombre-lobo) enmascarada bajo la apariencia de una joven bella e inocente. En Ruby el misterio radica en la elección de los componentes que figuran su apariencia en consonancia con el estereotipo del adolescente. Específicamente, se percibe un gran empleo del color rojo en su aspecto, tanto en su cabello como en su

vestuario. Y aquí se genera una gran cuota de misterio, en tanto en los relatos fantásticos-maravillosos esta tonalidad se asocia a *lo sexual* y a *lo maldito* (el diablo). Con lo cual, la predominancia cromática del rojizo en personajes de aparente inocencia se torna desconcertante (y por ello misterioso) en narrativas donde emerge el componente sobrenatural.

Así mismo, y directamente ligado a la ocultación de la verdadera naturaleza/apariencia de los personajes, observamos un fenómeno muy recurrente en las narrativas audiovisuales fantásticas inscriptas en el drama de calidad. Concretamente hacemos referencia a lo que hemos denominado en estudios previos como *estilización de la monstruosidad* (Grünig, 2012). Bajo esta noción aludimos a la preeminencia de seres sobrenaturales que, concebidos tradicionalmente bajo una apariencia monstruosa, son diseñados bajo los cánones de belleza establecidos en la sociedad postmoderna. Dicha estrategia, responde a la insistencia de los relatos fantásticos-maravillosos contemporáneos en figurar al ser sobrenatural bajo la morfología humana, desdibujando así los límites entre la ficción y la realidad (García Ramos, 1987). Esta noción se torna visible en los dos casos analizados. En *Grimm*, por ejemplo bajo la figura del lobo feroz, en la cual un ser salvaje y bestial adopta en su construcción morfológica innumerables rasgos humanoides que la distancian de las esperables en un lobo asesino del bosque. Del mismo modo, este fenómeno es observable en *Once Upon A Time*, cuando advertimos un lobo feroz que acoge la constitución formal de una Caperucita Roja muy atractiva, sexy y osada (al igual que en el ejemplo previo, se encuentra sumamente distante de los rasgos de un lobo). En estas versiones que las series efectúan del ser sobrenatural en personajes diseñados desde la estética postmoderna, la asociación monstruo-belleza se torna embarazoso, y se profundiza así el efecto de misterio cuando dichos personajes se hallan implicados en situaciones extrañas y envueltas en múltiples intrigas por develar.

En cuanto al *factor psicológico* como estrategia para producir el efecto de misterio también observamos una notable diferencia entre los casos analizados, a saber:

En *Once Upon A Time* el misterio lo encontramos en la transformación interna de Caperucita Roja así como en el constante diálogo que la serie plantea con su versión en Storybrooke como Ruby. Ambos personajes atraviesan una profunda crisis de identidad que, en principio, se corresponde con los conflictos esperables en cualquier individuo que transita el pasaje de la adolescencia a la adultez: existe una constante tensión expresada en la relación de los dos personajes que circula entre el miedo y la valentía, la seguridad y la inseguridad, el individualismo y la integración social, entre otras cuestiones que conducen a la definición del “querer ser”. Es decir que estos opuestos se manifiestan en uno y otro mundo respectivamente. Puntualmente, Caperucita Roja se muestra segura, decidida y desafiante, mientras que Ruby se encuentra invadida por el miedo, la inseguridad y el deseo del reconocimiento social. Sin embargo, en los dos mundos el personaje atraviesa una auto-indagación a nivel identitario. Esta búsqueda interna se torna misteriosa cuando la pensamos en relación con la acción que encarna: por un lado, la búsqueda de pistas que ayuden a Ruby a resolver la desaparición de Kathryn revelan sus aptitudes detectivescas así como su seguridad y valentía. Y por otra parte, la búsqueda del hombre-lobo que emprende Caperucita conduce a la develación de su verdadera identidad y la profunda angustia que esto genera. En este sentido, consideramos que desde el factor psicológico se produce misterio mediante un profundo conflicto de identidad manifiesto en el arco evolutivo de los personajes.

Por el contrario, en *Grimm* los personajes descubren su identidad rápidamente y la asumen sin demasiados conflictos. Precisamente, Nick recibe la noticia de su procedencia Grimm por parte de su tía Marie e inmediatamente asume el mandato y se dispone como el héroe del relato. En este sentido, responde a las características elementales que establece la narrativa épica clásica.

Por último, respecto al *factor sociológico* consideramos que el misterio ocupa un lugar preponderante en tanto se instala en la imposibilidad de definir con exactitud los roles que los personajes ocupan en la comunidad que integran. Pero este fenómeno se torna evidente en el caso de *Once Upon A Time* y no así en *Grimm*, puesto que en el primer caso la revelación de la identidad de los personajes modifica notablemente el rol que ocupan en la comunidad. Por ejemplo, Caperucita pasa de ser una joven inocente que realiza tareas domésticas junto a su abuela a ser la bestia más temida y buscada de la población. El cazador Peter pasa de ser uno de los principales sospechosos a ser la víctima del lobo feroz. Ruby comienza siendo una joven ingenua y extravagante para ser la pieza fundamental en la resolución del caso policial que implicaba la desaparición de Kathryn.

Por el contrario, en *Grimm* no varían los roles a partir de la revelación de la identidad de los personajes. Por ejemplo, aunque Nick pertenezca a la raza Grimm (y por ende, que posea cualidades sobrenaturales) continúa siendo el héroe de la historia en tanto es quien resuelve los casos policiales y protege a la comunidad. En cuanto al Lobo Feroz, su rol de victimario no varía en su cualidad de “asesino del bosque” o de miembro de los blutbaden.

Con lo cual, encontramos una vez más que el diseño de los personajes puestos en relación a través de mundos implicados desarrollados en narrativas anacrónicas explotan más el efecto de misterio que aquellos personajes sumergidos en una narrativa lineal.

b) Construcción técnico-realizativa de los personajes:

A continuación mencionamos brevemente aquellas cuestiones realizativas que contribuyen a definir a los personajes y que, desde nuestra perspectiva, adquieren relevancia en la construcción del misterio.

En cuanto a la fotografía advertimos que, en general, en el universo en el cual emerge el elemento fantástico-maravilloso predominan los colores saturados, hay un alto grado de contraste en la iluminación y se observan significativos movimientos de cámara. En este sentido, consideramos que la fotografía hace alusión constantemente al mito y/o cuento maravilloso que abordan en sus narrativas, puesto que al revisar los textos de base (el cuento de Caperucita Roja y el Mito del Hombre Lobo), notamos en sus representaciones un alto grado de suspenso (que desde la fotografía puede conseguirse mediante bruscos movimientos de cámara) desplegado en una atmósfera de intensos claroscuros y vivas tonalidades cromáticas que ilustran el imaginario fantástico-maravilloso del bosque nocturno de luna llena.

De la misma manera, notamos un recurrente empleo de paneos que concluyen en una imagen que brinda “pistas” para la revelación del misterio. Además, los tipos de planos son funcionales a la producción del misterio desde la representación de los personajes. Por ejemplo, en *Grimm*, el Lobo es presentado de espaldas y fuera de foco, con lo cual, tardamos un lapso de tiempo considerable en conocer su rostro. Ello profundiza el efecto de misterio.

En lo que refiere al diseño de arte, también observamos una directa alusión al mito y/o cuento maravilloso que sitúa al personaje en un ambiente de extrema rareza y los vincula directamente con el componente sobrenatural. Por ejemplo, desde la escenografía se recupera el paisaje del bosque típico de los cuentos de hadas (abundante vegetación, cielo con tonos amarillentos y rosáceos, arroyos serenos, entre otras características) pero con los indicios misteriosos del bosque en el que se oculta el hombre-lobo (luna llena, neblina baja, disminuida visibilidad). Desde el vestuario y la utilería también se advierte el diseño de personajes misteriosos concatenados con lo sobrenatural, como la campera roja con capucha en las víctimas de *Grimm* o el arco de flecha con punta de plata de Abuelita en *Once Upon A Time*.

En lo que respecta al sonido advertimos un fuerte empleo del mismo para generar misterio en su nivel extra-diegético. Precisamente, notamos sonoridades que se hallan dispuestas en la narrativa en contradicción con la diégesis propuesta, es decir, que no tienen vinculación directa con la situación representada. Pero además, distinguimos la utilización de sonidos cuya naturaleza se asocia habitualmente a lo sobrenatural en yuxtaposición con imágenes diseñadas con un alto grado de realismo. El ejemplo más claro lo observamos en *Once Upon A Time* cuando al inicio del episodio se presenta a Ruby en el bar de su abuela en Storybrooke con el aullido de un lobo. Esta irrupción de sonidos extra-diegéticos afines a la esfera de lo sobrenatural en una diégesis diseñada desde los supuestos esperables de la realidad provoca desconcierto e intriga en el espectador, al mismo tiempo que adelanta información que será de gran utilidad para develar el misterio instalado en el desarrollo de la trama.

De este modo, observamos brevemente una significativa explotación de los recursos técnicos-realizativos puestos al servicio de la narración para generar misterio a partir del diseño audio-visual de los personajes así como de la diégesis en la que se hallan implicados.

Conclusiones

Tras lo antes expuesto apreciamos que el misterio ejerce un mayor potencial en *Once Upon A Time* (relato que, por su implicancia en mundos alternativos y su temporalidad anacrónica, nos atrevemos a ubicar dentro de las narrativas complejas) más que en *Grimm* (cuyo relato se corresponde a una narrativa clásica abordada desde una temporalidad lineal). Sin embargo, esta afirmación no sugiere la ausencia total de misterio en esta última, sino que se observa en un grado menor.

Concretamente, el análisis expone que si bien se advierte una intensificación del misterio en los dos casos como resultante de la hibridación del género policial con el fantástico-maravilloso, *Once Upon A Time* añade misterio a partir de una diégesis configurada desde una desconcertante y original disposición de las coordenadas espacio-temporales en la que cada aspecto constitutivo del personaje se halla cuidadosamente decidido para profundizar los múltiples enigmas lanzados a lo largo de la trama.

Finalmente, nos interesa señalar que el misterio se acrecienta cuando los personajes son creados desde su doble vertiente constitutiva, es decir, tanto desde su construcción esencialista como desde su concepción a partir del conjunto de las acciones que encarna.

Todas estas características, manifiestas fundamentalmente en un relato estructurado en narrativas complejas, instalan sucesivos secretos e incógnitas que conforman el condimento primario para generar misterio en relatos fantásticos-maravillosos inscriptos en el drama de calidad.

Bibliografía

Álvarez Berciano, R. (1999). "Series norteamericanas. La fórmula del éxito", en Vilches Lorenzo (coord.) *Taller de escritura para televisión*. Barcelona. Gedisa.

Buckland, W. (2009). *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Estados Unidos. Blackwell Publishing.

Cascajosa Virino, C. (2005). *Prime Time Las mejores series de TV americanas de CSI a Los Sopranos*. Madrid. Calamar Ediciones.

Conde Aldana, J. A. (2011). "Cine y modularidad: de rompecabezas temporales y otros enigmas audiovisuales". *Revista La Tadeo*, N° 76. (en línea: <http://revistas.utadeo.edu.co/index.php/RLT/article/view/32/49>; consulta:19/04/2013)

Egri, L., (1946) *The art of dramatic writing. Its basis in the creative interpretation of human movies*. New York. Touchstone Book.

Field, S. (1998, 3º edición). *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid. PLOT.

Galán Fajardo, E. (2007) "Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales". *Revista del CES Felipe II*, N° 7 (en línea: <http://hdl.handle.net/10016/5554>; consulta: 22/04/2013).

García Ramos, A. (1987). "Mímesis y verosimilitud en el cuento fantástico hispanoamericano" en *Anales de Literatura Hispanoamericana* N° 16. Madrid. Universidad Complutense de Madrid.

- Longworth, J. (2000-2002). *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama* (Vols. I y II). Syracuse. Syracuse University Press.
- Mckee, R., (2009, 2° edición). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Madrid. Alba Editorial.
- Pardo García, P.J. (1994). *Misterios, prodigios y problemas: Relaciones genéricas entre la ficción fantástica y la policíaca*. Universidad de Castilla la Mancha. Revista del Departamento de Filología Moderna.
- Sánchez Escalonilla, A. (2009). *Fantasía de aventuras: claves creativas en novela y cine*. Barcelona. Editorial Ariel.
- Salvadó Corretger, G. y Benavente Burian, F. (2011). "La imagen-laberinto en la ficción televisiva norteamericana contemporánea. Series de tiempo y mundos virtuales". En: Pérez Gómez, Miguel A. (ed). *Previously On. Interdisciplinary studies on TV series in the third golden age of television*. Sevilla. Biblioteca Universidad de Sevilla.
- Todorov, T. (2005). *Introducción a la literatura fantástica*. México. Coyocan.
- Tous, A. (2008). *Temas y tramas de la narrativa serializada de los Estados Unidos*. Barcelona. Observatorio de la Producción Audiovisual (OPA).
- Tous, A. (2009). *El surgimiento de un nuevo imaginario en la ficción televisiva de calidad*. Barcelona. Quaderns del Cac.