

La supervivencia del héroe mítico como parte de la estructura narrativa en la serie televisiva *Dark* (temporadas 2017, 2019 y 2020)

The survival of mythical hero as a part of narrative structure in Dark television series (seasons 2017, 2019 and 2020)

Juan José Cabrera Rivero¹

Fecha de recepción: 10 de septiembre de 2024

Fecha de aprobación: 17 de octubre de 2024

Resumen

El artículo analiza la continuidad del héroe mítico en la narrativa ficcional de la serie de televisión alemana *Dark* que es transmitida por el servicio de retransmisión en directo Netflix. Para ello se realiza un análisis de las tres temporadas de la serie y sus 26 episodios a partir de la estructura mítica de la aventura del héroe de Joseph Campbell, los estudios realizados por Juan Villegas sobre el héroe moderno y la propuesta del antihéroe de Christopher Vogler. La serie se ha destacado por el manejo de una narrativa no lineal, estructura que ha permitido desarrollar el viaje del héroe que plantea Campbell demostrando que la misma está presente en la estructura narrativa audiovisual.

Los resultados de la investigación demuestran que en la serie de televisión *Dark* se continúa usando algunas de las características del antihéroe, así como la estructura mítica de la aventura del héroe, para la creación de arcos argumentales que permiten la continuidad de la presencia del héroe mítico en una narración que no presenta la continuidad lineal temporal clásica.

Palabras clave: Estructura mítica del héroe, mitocrítica, psicología del mito, transformación del héroe, Netflix.

Abstract

The article analyzes the continuity of the mythical hero in the fictional narrative of the German television series Dark, which is broadcast by the streaming service Netflix. To do this, an analysis of the three seasons of the series and its 26 episodes is carried out, on the mythical structure of the adventure of Joseph Campbell's hero and the studies carried out by Juan Villegas on the modern hero and the antihero of Christopher Vogler. The series has stood out for its use of a non-linear narrative that has allowed the development of Campbell's hero's journey, demonstrating that it is present in the audiovisual narrative structure.

The results of the research demonstrate that the television series Dark continues to use some of the characteristics of the antihero, as well as the mythical structure of the hero's adventure for the creation of plot arcs that allow the continuity of the presence of the mythical hero in a narrative that does not present the classic linear temporal continuity.

Keywords: *Mythical structure of the hero, mythocriticism, Psychology of myth, Hero Transformation, Netflix.*

¹ Licenciado en Ciencias de la Comunicación Social, docente de Producción Audiovisual la Universidad Mayor de San Andrés de La Paz-Bolivia. Correo electrónico: juanjocabrera23@gmail.com

INTRODUCCIÓN

No hay una fecha precisa que indique desde cuándo el ser humano comenzó a narrar historias míticas. Estos relatos han enunciado los miedos, deseos, inquietudes e incertidumbres de individuos y grupos sociales que, a través de la narración, trataron de comprender el mundo que les rodeaba. En ese sentido, el mito es entendido como una narración que explica el origen del mundo, fenómenos naturales o aspectos fundamentales de la cultura, utilizando personajes sobrenaturales o héroes. Como afirma Mircea Eliade (2002), los mitos “relatan una historia sagrada que ocurrió en los tiempos primordiales” para imaginar una solución a los misterios de la humanidad. De esta manera, el mito funciona como creador de modelos para el comportamiento humano, permite ingresar en los conflictos internos y posibilita una perspectiva introspectiva de los mismos.

Indagar en la manera en que se estructuran estas historias y conocer cómo generan interés en su receptor es un trabajo que permite mejorar la técnica narrativa. Desde Campbell (1972) hasta Vogler (2006) han surgido diferentes estudios que establecen que, en la mayoría de las historias, el viaje del héroe es empleado como un soporte estructural que da coherencia a lo narrado. La supervivencia del héroe mítico se observa en la edificación de los personajes principales y, al analizarlo, se puede identificar sus diferentes transformaciones. Una de ellas incluye al antihéroe, arquetipo producto de la actualidad.

La construcción del héroe en la literatura, el cine, la televisión, y otros formatos de difusión masiva ha sufrido cambios en su caracterización, pero ha mantenido la estructura mítica que permite narrar su historia. Sin embargo, la aparición del antihéroe se caracteriza por representar todo lo contrario a lo que representaba el héroe tradicional; el público comenzó a identificarse con los valores que él representa.

Por esta razón se planteó la siguiente pregunta: ¿cómo se cumplen las características del héroe mítico en la narrativa de la serie *Dark* y de qué forma la estructura del héroe es reformulada para que pueda ser parte de la historia? Así, el objetivo de esta pregunta es analizar cómo se cumplen las características del héroe mítico en la narrativa de la serie *Dark* y de qué forma la estructura tradicional del héroe es reformulada para integrarse en la trama contemporánea de ciencia ficción.

Para lograr ese objetivo, se establecieron dos ámbitos de análisis. En primer lugar, se analizan dos personajes de la serie, Jonas y Martha, a partir de la estructura de la aventura del héroe para determinar si ambos, como personajes, han completado o no el viaje. En segundo lugar, se analizan las transformaciones presentes dentro de este arquetipo.

MATERIALES Y MÉTODOS

El viaje del héroe de Joseph Campbell

El estudio del viaje del héroe de Joseph Campbell propone que existe una estructura similar en los mitos y relatos de diferentes culturas.

Gracias a la propuesta de su libro *El héroe de las mil caras* se puede analizar cómo la serie *Dark* reinterpreta el viaje del héroe en un contexto actual, explorando temas como el tiempo, el destino y mundos paralelos de una forma compleja y profunda. La teoría de Campbell permite crear un marco sólido para investigar la narrativa mítica en *Dark* y así llegar a demostrar que los arquetipos heroicos continúan presentes en la historia del hombre moderno.

La adaptación del viaje del héroe de Campbell al cine y televisión

La influencia de la investigación de Campbell sobre la estructura del viaje del héroe en la mitología es evidente en el cineasta Christopher Vogler. Pues él, después de realizar un análisis del texto, elaboró una guía de siete páginas para guionistas de Hollywood titulada “Guía práctica al héroe de las mil caras.” Más tarde, la guía se plasmaría en el libro *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas* como una propuesta de interpretación y adaptación del viaje del héroe de Joseph Campbell para el cine y la televisión.

En la serie *Dark*, Vogler ofrece una comprensión detallada de cómo aplicar la estructura mítica del viaje del héroe en la creación y análisis de historias modernas. La importancia de referirse a Vogler para analizar la supervivencia del héroe mítico en *Dark* permite descomponer la complejidad de la serie en una estructura comprensible, identificando los estadios y el viaje que realizan los héroes Jonas y Martha. Además, su enfoque contemporáneo y adaptable es ideal para analizar cómo la serie juega con una narrativa fragmentada y cíclica, de carácter no lineal.

Narrativa audiovisual

La palabra 'narración' puede entenderse como el arte de contar historias y las múltiples maneras de hacerlo. Según Jordi Sánchez Narrao (2006) la narración es el modo de organización de un texto, menciona los distintos aspectos del acto narrativo como ser el punto de vista, el tiempo y el espacio en el que surge, además de las particularidades que puedan afectar a cualquiera de ellos.

Para Iñaki Zabaleta Urquiola (2005) la narrativa audiovisual se organiza en cinco grandes áreas o perspectivas:

1) **Morfología narrativa**, que estudia la estructura del relato (contenido y expresión); 2) **analítica narrativa**, dedicada a identificar las unidades mínimas en un texto audiovisual; 3) **taxonomía narrativa**, o teoría de las clasificaciones de los relatos; 4) **poética narrativa**, relacionada con la retórica y preocupación por estudiar la estructura abstracta de lo audiovisual general; y 5) **pragmática narrativa**, relacionada con la comunicabilidad del relato y su significado en el contexto sociocultural (Zabaleta Urquiola, 2005, p. 551).

En esta investigación la narrativa audiovisual será definida como la competencia de las imágenes y la acústica en movimiento que permite contar historias por medio de la estructuración del relato mediante tres grandes momentos: planteamiento, desarrollo y conclusión; elementos presentes en diferentes géneros, como la ficción televisiva.

La ficción en televisión

Según Carrasco (2020) la ficción como género televisivo se destina al entretenimiento de los televidentes mediante la narración de relatos ficticios que son presentados para que el público llegue a considerarlas y sentir las como "reales", aunque de forma momentánea.

Para Doležel (en Mayordomo, 1986) el desarrollo de los mundos posibles en la narrativa de ficción es la creación de un cosmos distinto al real y solo se puede acceder a él a través de cada texto de ficción. Doležel sostiene que cada obra de ficción puede alterar las leyes de la física que dominan el mundo real o pueden mantener algunas, elaborando un cosmos cercano o similar al real. Según esta teoría, un mundo así es creíble, mientras mantenga una congruencia interna en su relato.

En este marco, dentro del género de ficción se distinguen tres formas básicas según su estructura narrativa: telefilm, miniserie y serie de televisión.

Dark y su complejidad narrativa

La serie *Dark* (temporadas 2017, 2019, 2020) es digna de estudio desde una perspectiva narrativa, y en particular desde el enfoque del viaje del héroe, por varias razones que la distinguen de otras series de televisión. Uno de los aspectos más singulares de la serie es el uso de una estructura narrativa no lineal, que abarca múltiples líneas de tiempo y realidades paralelas. Si bien muchas series utilizan saltos en el tiempo o flashbacks para revelar fragmentos del pasado o del futuro, *Dark* construye una compleja red de viajes en el tiempo que abarca generaciones de personajes, creando un ciclo de tiempo repetitivo y cíclico. Esta estructura difiere del modelo tradicional de narración lineal, lo que obliga a los espectadores a prestar atención a los detalles y considerar la naturaleza del tiempo, la causa y el efecto y el destino.

Desde la perspectiva del viaje del héroe, la serie *Dark* reinterpreta el concepto del viaje no como uno de transformación lineal, sino como un ciclo repetitivo en el que los héroes intentan escapar de la meta predeterminada, pero regresan continuamente al punto de partida.

Psicología del mito

El estudio de la psicología del mito es una perspectiva interdisciplinaria que analiza el sentido profundo de los mitos y su influencia en el pensamiento humano. Con este enfoque se intenta entender cómo los mitos, considerados como relatos simbólicos, han dado forma y continúan impactando en las emociones, convicciones y conductas de las personas y las comunidades.

Conforme a la perspectiva de Carl Gustav Jung (1969), considerado uno de los teóricos más destacados de la psicología del mito, los mitos no son meramente historias o cuentos antiguos, sino expresiones de arquetipos universales, que simbolizan estructuras esenciales del inconsciente colectivo. De acuerdo con Jung, los mitos funcionan como un enlace entre el inconsciente personal y el colectivo, posibilitando que los individuos indaguen en aspectos profundos de su mente que no siempre resultan asequibles.

A lo largo de la historia, diferentes civilizaciones han creado mitos para dar sentido a fenómenos naturales, explicar el origen del mundo o proporcionar un marco moral y ético para la vida. Sin embargo, estos mitos también han tenido un papel fundamental en la formación de la identidad cultu-

ral y psicológica. Según Campbell (1972) estos relatos arcaicos ofrecen mapas psicológicos que guían a los individuos en su travesía personal, desde el nacimiento hasta la muerte, atravesando etapas de desarrollo y transformación.

En el viaje del héroe cada etapa representa el proceso interno de un individuo, una confrontación con las fuerzas internas del alma, que Campbell asocia con mitos universales. El héroe no solo tiene que enfrentar peligros y obstáculos físicos, sino que estos desafíos y oponentes también son metáforas de los conflictos psicológicos que todos experimentamos a medida que crecemos y nos exploramos.

La mitocrítica

En la segunda mitad del siglo XX, estudiosos como Gilbert Durand formalizaron la mitocrítica como un método de investigación. Durand (1993) señala que los mitos no desaparecen, sino que se transforman en figuras, símbolos y metáforas en la literatura y el arte contemporáneo. Por ello estarían presentes en la psique humana como parte de la preocupación universal del ser humano. Así, la mitocrítica se ocupa de desentrañar estos elementos simbólicos, ayudando a entender el modo en que los mitos influyen en la percepción del mundo y en la producción cultural.

La perspectiva de la mitocrítica aplicada al viaje del héroe de Joseph Campbell permite analizar cómo los mitos y arquetipos universales siguen desempeñando un papel importante en la narrativa contemporánea, como la literatura o el cine. Este enfoque permite identificar y analizar las funciones simbólicas de la historia y los personajes, además de visualizar las estructuras mitológicas, sus marcos atemporales y siguen siendo relevantes en las historias contemporáneas.

La estructura del viaje del héroe

En consecuencia, la propuesta de Campbell (1972) sobre la estructura mítica de la aventura del héroe se divide en tres etapas. La primera etapa es denominada como “separación o partida”, donde se distinguen las siguientes características:

- La llamada de la aventura o señales de la vocación del héroe: El héroe recibe el llamado y acude a él. “La aventura puede comenzar como un mero accidente, como la de la princesa del cuento de hadas; o simplemente, en un paseo algún fenómeno llama al ojo ocioso y aparta al paseante de los frecuentados caminos de los hombres” (Campbell, 1972, p. 54).

- La negativa al llamado: El futuro héroe se niega en principio a acudir al llamado de la aventura y decide quedarse en su mundo.
- La ayuda sobrenatural: Al iniciar su viaje, el héroe encuentra a una persona que va a ser el guía o ayudante que facilita varios talismanes o artefactos mágicos que ayudarán al héroe en su jornada.
- El cruce del umbral: Implica el abandono de todo lo conocido para dirigirse a un mundo desconocido. Es la separación de los límites entre lo conocido y lo desconocido.
- El vientre de la ballena: Al dejar su tierra, el héroe se incorpora al mundo desconocido y está dispuesto a sufrir una metamorfosis. El héroe muere y regresa más fuerte para afrontar futuros obstáculos.

La segunda etapa es conocida como “el camino de las pruebas y victorias de la iniciación” en las que se distinguen las siguientes características:

- El camino de las pruebas: Es el recorrido por varias pruebas, trabajos difíciles o hazañas donde el héroe es sometido para iniciar su transformación. Muchas veces el héroe fracasa en una o más de estas pruebas.
- El encuentro con la diosa: Es el momento cuando el héroe experimenta un amor incondicional, muy similar al amor de un niño a su madre.
- La mujer como tentación: En esta etapa, el héroe sufre varias tentaciones de carácter físico o placentero que pueden llevarlo a abandonar o dejar de forma momentánea su misión. Hay que tener en cuenta que el término mujer, aquí, es una metáfora que trata de representar las tentaciones físicas o materiales de la vida.
- La reconciliación con el padre: Esta etapa enfrenta al héroe con lo que para él representa el máximo poder en su vida. En varios mitos e historias esta representación es la figura paterna.
- Apoteosis: Palabra griega que significa contarse entre los dioses, divinizar, deificar. Esto puede suceder con una muerte física o espiritual que permite trasladarse a un estado de conocimiento divino antes del regreso del héroe.
- La gracia última: Aquí el héroe alcanza el objetivo de la aventura, logra la bendición, el don definitivo, la herramienta o el santoral que debe llevar a su mundo.

La etapa final o “el regreso a su mundo” tiene las siguientes características:

- La negativa al regreso: Al cumplirse la búsqueda, el héroe encuentra la felicidad y la iluminación, se rehúsa retornar a su mundo para compartir los dones por miedo a perderlos.
- La huida mágica: Si el héroe, al obtener el don, recibe la bendición de los dioses, su regreso es tranquilo. Pero si este don es alcanzado sin el consentimiento de estos, el héroe debe escapar resultando el regreso tan peligroso como el viaje.
- El rescate del mundo exterior: El héroe, como sucede al inicio de la historia donde necesita ayuda para realizar el viaje, suele recibir el apoyo de guías y salvadores que lo conducen hacia su mundo.
- El cruce del umbral de retorno: Al momento de cruzar el umbral, el héroe regresa diferente, conserva la sabiduría adquirida, la cual va a ser utilizada en la vida cotidiana y compartida entre todos.
- La posesión de los dos mundos: El héroe encuentra un equilibrio entre lo mundano y lo trascendente, lo que le permite dominar ambos mundos tanto el interior como el exterior. Porque, hay que recordarlo, el héroe mítico está al servicio de su comunidad
- La libertad para vivir: El héroe, al cumplir con éxito su aventura retorna, comprende que su jornada de lidiar con la muerte ha concluido y puede lograr la felicidad. En palabras sencillas, es el momento donde puede descansar.

El héroe

En un principio, los héroes eran dioses caídos que habían perdido su condición divina y que, al caminar entre los mortales, ayudaron en el progreso de las diferentes culturas. Con el paso del tiempo fueron considerados semidioses nacidos de la relación de un dios y un ser humano. Estéticamente, un héroe era joven, alto, musculoso y bien parecido, dotado de armas indestructibles que eran regalo de los dioses. En la mayoría de los aspectos, el héroe es igual que los hombres y está sujeto a la muerte, pero la muerte lo eleva a una categoría superior, teniendo después poder para hacer el bien o el mal.

En la Edad Media se populariza el mito del héroe artúrico. Es decir, los atributos que debía poseer este héroe medieval eran, ante todo, una gran fuerza, rasgos claros y finos, cabellos rubios y una facción hermosa ya que la perfección física estaba ligada a la estigmatización de la deformidad, por

lo que una constitución bella era un indicio de los valores espirituales del individuo. Una característica importante tenía que ver con el origen noble del protagonista y con el respeto que este tenía hacia sus creencias, su religión, por la iglesia y el Papa (Gonzales y Von Der Walde, 1995).

Por otra parte, Juan Villegas (1973) plantea que el concepto del héroe tendría un valor dinámico al poder adaptarse al contexto social. También afirma que “el mito de la aventura del héroe se hace presente en la literatura moderna como un indicio de los problemas de las inquietudes de nuestra época, fenómeno por lo demás característico de la reaparición de algunos mitos” (1973, p. 16). En consecuencia, el héroe, ahora moderno, no siempre presenta un físico sobresaliente, y apenas tiene las aptitudes necesarias que le permiten responder a los retos que se le presentan.

Con la aparición de los medios audiovisuales (narración audiovisual) en el siglo XX, tanto en el cine como en la televisión, el héroe es representado como un personaje pragmático con una psicología sencilla y casi siempre un fiel defensor del individualismo burgués.

El antihéroe

Según David Cobert (2013) el antihéroe es el “opponente o adversario es el personaje que más poder tiene para negar, destruir, arrebatar o reclamar para sí lo que el protagonista quiere. La meta del oponente es igual y opuesta a la del protagonista, y su motivación se formula en la antipremisa”. (2013, p. 198)

El modelo del héroe tradicional comenzó a resquebrajarse cuando en la literatura y el cine negro el antihéroe hace su aparición. Este personaje se rige por valores contrarios a lo que se considera correcto: puede estafar, ser cruel o disparar a quemarropa. Se encuentra subordinado a hechos fatídicos como los sociales, psicológicos o de mala suerte. El cambio con este personaje reside en que se da la posibilidad al telespectador para que pueda identificarse o sentir empatía con alguien que encarna valores objetables.

Vogler (2006) plantea dos tipos de antihéroes: el primero se asemeja al héroe tradicional, pero en actitud tiene un toque de cinismo o está marcado por algún tipo de herida. El segundo es el trágico, que no es admirado ni querido y cuyas acciones se pueden reprochar y que, a lo largo de la historia, lucha con los demonios internos, acto que lo hace imperfecto y vulnerable.

En este sentido, el antihéroe según Vogler, sigue un camino narrativo similar al del héroe tradicional, pero su travesía está marcada por decisiones moralmente cuestionables y una lucha interna que lo aleja del ideal heroico tradicional.

Transformaciones del héroe

Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras* (1972) refiere las diferentes transformaciones del héroe y plantea:

El héroe primordial era representado como un ángel caído que ayuda al hombre, con el paso del tiempo, esta representación fue cambiando y se hizo más humano, pero con un elemento que destaca su origen divino. (Campbell, 1972, p. 285)

El héroe guerrero no es otro que el héroe mítico, es el campeón de las cosas y hazañas por hacer, es el que se encarga de traer el conocimiento, salvar al pueblo o matar al dragón. Cuando el héroe se transforma en amante, encuentra en la mujer la imagen del destino, es la misión que debe cumplir, por muy complicado que sea (Campbell, 1972, p. 304).

El héroe santo es el que busca conseguir la perfección moral y espiritual, para ello renuncia al confort del mundo. “Estos héroes están por encima de la vida y también por encima del mito” (Campbell, 1972, p. 315).

La última transformación es la partida del héroe, su el enfrentamiento de la muerte. En esta se sintetiza todo el sentido que puede tener su vida en una historia y nunca tiene miedo de enfrentarse. Puede retrasar lo inevitable por un corto periodo de tiempo, pero al final termina dando su vida por un bien mayor.

Diseño metodológico

La investigación tuvo un carácter documental, por tal razón, se realizó una recopilación bibliográfica que ayudó a redactar la teoría que sustenta el trabajo. La elección de autores ha permitido determinar el enfoque del análisis basándose en la estructura mítica de la aventura del héroe.

Para confirmar las interrogantes planteadas en la investigación se recurrió a la delimitación del universo y la muestra para realizar el análisis cualitativo:

Universo: Constituye el número de capítulos, son 26, de la serie *Dark* que se desarrolló en tres temporadas desde 2017 hasta 2020.

Muestra: Como muestra, de 31 personajes se escogieron dos: Jonas Kahnwald y Martha Nielsen.

Dicha selección se realizó tomando en cuenta los siguientes criterios:

a) Si bien hay varios personajes secundarios, así como subtramas, la historia principal gira en torno a ellos y las acciones que realizan a lo largo

de 3 temporadas. Ambos personajes, Jonas y Martha, son conocidos en la serie como Adán y Eva, y juntos son los responsables del entrelazamiento cuántico y del llamado origen.

b) Otro elemento es que, de los 26 capítulos, Jonas aparece en 25 de ellos y Martha aparece en 21 episodios, siendo los que más apariciones tienen por encima de los demás personajes.

Técnicas de investigación

La técnica de investigación está basada en el análisis cualitativo que consiste en un análisis narrativo y de contenido estructurado en torno a dos ejes: la psicología del mito y la mitocrítica.

Para ello se han estudiado dos puntos

1º. El viaje del héroe. Para este apartado se ha elaborado una tabla que corresponden a las etapas del viaje de héroe, según el modelo que plantea Joseph Campbell (1959), elaborando una ficha por cada uno de los dos personajes seleccionados para la muestra (ver desglose más adelante).

2º Transformaciones del Héroe (Campbell, 1972; Villegas, 1973 y Vogler, 2006). Juan Villegas toma elementos de este estudio y los adapta al héroe moderno de la novela. Vogler retoma varios elementos y desarrolla las características del antihéroe en los relatos fílmicos.

Todos estos cambios ondean en mayor o menor medida en los personajes, desarrollando un profundo perfil psicológico que en determinados momentos se aleja de los arquetipos míticos y en otros los mantiene dentro de las características del héroe moderno.

RESULTADOS

Estructura mítica de la aventura del héroe en *Dark*

La siguiente sinopsis permitirá comprender los detalles de la serie alemana al momento de ser analizada mediante la aventura del héroe.

Dark es una serie televisiva de ciencia ficción y suspenso de origen alemán creada por Baran bo Odar y Jantje Friese para el servicio de streaming Netflix, la primera temporada fue emitida el 1 de diciembre de 2017, la segunda temporada el 21 de junio de 2019 y la tercera temporada el 27 de junio de 2020. La trama es recreada en la ciudad ficticia de Winden, el suspenso en la historia comienza con la desaparición del niño Mikkel que será el inicio para descubrir la conexión secreta de cuatro familias; mientras se va revelando una conspiración de viajes temporales que va a llegar a tres generaciones del pueblo. (*Dark* - serie de televisión, 15 de junio de 2020, Wikipedia).

Para los propósitos de esta investigación se analizó a los personajes principales: Jonas Kahnwald y Martha Nielsen.

Cuadro 1. Viaje del héroe – Jonas Kahnwald

VIAJE DEL HÉROE – JONAS KAHNWALD

1

ETAPA

Etapas del Viaje	Plasmación en la Serie	Episodio
Llamada a la aventura	Jonas vuelve a Winden después de meses de tratamiento psiquiátrico por el suicidio de su padre. Por la noche se reúne con sus amigos y van a unas cuevas donde desaparece el hermano menor de su exnovia. Jonas encuentra mapas y notas sobre dichas cuevas.	1x04 Dobles vidas
La ayuda sobre natural	Jonas recibe un paquete, que fue enviado por “el extraño”, con una linterna, un medidor de radiación y la carta de suicidio de su padre donde revela que él es Mikkel y que viajó en el tiempo a 1986.	1x05 Verdades
El cruce del primer umbral	Jonas entra a las cuevas y encuentra una puerta con la inscripción “Sic Mundus Creatus Est” (Y así se creó el mundo).	1x6 Así fue creado el mundo
	Un segundo cruce a lo desconocido se produce cuando una versión alternativa de Martha aparece y ambos cruzan hacia un mundo desconocido.	2x8 Finales y comienzos
El vientre de la ballena	Eva adolescente mata a Jonas. Por medio de una paradoja temporal se explica cómo Jonas está vivo y muerto a la vez.	2x5 Vida y muerte

El camino de las pruebas	La primera prueba que enfrenta es la de devolver a Mikkel al año 2019. “El extraño” le advierte a Jonas que llevar a Mikkel de vuelta a casa dará como resultado que Jonas nunca nazca.	1x7 Encrucijadas
	Jonas viaja al futuro donde encuentra la “Partícula de Dios”.	1x10 Alfa y omega 2x2 Materia oscura
	Jonas en 1921 conoce a su versión anciana que le da la misión de detener la muerte de su padre.	2x5 Perdido y encontrado
	En 2019 alternativo Jonas y Martha reciben la misión de Eva: detener el apocalipsis.	3x4 El origen
	Adán encomienda a Jonas que lleve a Martha al mundo original y eviten la muerte del hijo de Tannhaus, Marek, y su esposa e hija.	3x8 El Paraíso
La mujer como tentación	Jonas está enamorado de Martha hasta que descubre que Mikkel es su padre lo que la convierte en su tía biológica y decide dejar la relación.	1x9 Todo es ahora
La reconciliación con el padre	Jonas se encuentra con su yo anciano y éste le explica sobre sus intentos para cerrar la brecha que une pasado, presente y futuro.	2x5 Perdido y encontrado
	Jonas acepta que su padre debe morir y comprende el sacrificio que él hizo.	2x6 Un ciclo sin fin
Apotheosis	Pese al intento de Eva por matar a Jonas, este sigue vivo por una paradoja de la realidad.	3x5 Vida y muerte
	2052: Jonas intenta suicidarse. Noah llega y le dice que no puede porque su yo adulto está vivo en otro tiempo. Así que él decide aprender cómo manejar la “Partícula de Dios”	3x5 Entre tiempos
La gracia última	Jonas recibe la información de Adán de cómo resolver el origen que los enlaza a un “nudo de triqueta” con un tercer mundo que es el original.	3x8 El Paraíso

2

ETAPA

La negativa al regreso	Jonas, al momento de saber de un tercer mundo, decide corregir todo, aunque eso implique la desaparición de su mundo.	3x8 El Paraíso
El rescate del mundo exterior	Martha del segundo mundo aparece y rescata a Jonas de morir en el apocalipsis	2x8 Finales y comienzos
	Adán rescata a Jonas de morir en el apocalipsis	3x8 El Paraíso
El cruce del umbral de retorno	2053: Jonas logra manipular la “Partícula de Dios”, abre un portal y se dirige a su tiempo para tratar de salvar a todos.	2x2 Materia oscura
La posesión de los dos mundos	Las diferentes versiones de Jonas poseen la capacidad de moverse en diferentes épocas y por diferentes mundos.	En diferentes episodios de la temporada 3
La libertad para vivir	Jonas, al saber que su mundo y el de Martha no son el verdadero, decide evitar la creación de ambos y así el mundo original sería el único. Jonas encuentra una reconciliación consigo mismo y comprende que desaparecer de la realidad es la mejor manera de terminar con ese caos.	3x8 El Paraíso

3

ETAPA

Luego del análisis realizado en base al personaje de Jonas se pudo comprobar que él cumple con los paradigmas de la estructura mítica de la aventura del héroe al cruzar varios de los estadios que plantea Campbell. De igual manera, este patrón cíclico resuena con la estructura temporal de la serie, donde el manejo de tiempo no es lineal, sino una serie de ciclos que repiten eventos, lo que refuerza el concepto de que el viaje del héroe puede ser interpretado en términos cíclicos. Sin embargo, el entorno en el que se desenvuelve permite atribuirle las características del antihéroe.

En este punto, se hacen visibles las transformaciones del héroe en Jonas. Al ser un personaje que presenta tres versiones de sí mismo a lo largo de la historia, se puede detectar las transformaciones del héroe, que son planteadas por Campbell. En el caso de la versión adolescente de Jonas se observa al héroe como guerrero, pues a lo largo de las tres temporadas asume la misión de evitar el apocalipsis. En ese intento se transforma en el héroe como amante, pues trata de salvar a la Martha del mundo de la muerte; el dolor de su asesinato lo empieza a convertir de héroe en tirano. A diferencia de otras historias en series televisivas, donde la aventura la emprende un solo héroe o un pequeño grupo, Dark utiliza múltiples personajes para interpretar al héroe en diferentes épocas y diferentes realidades.

La versión adulta de Jonas, conocido como “el extraño”, comienza con rasgos del guerrero que dan paso al emperador y el tirano. Al viajar a 1888 asume el liderazgo de la “Organización Sic Mundus” y poco a poco va cambiando su idea de detener el apocalipsis y los viajes temporales para asumir la decisión de destruir el origen de todo.

Su versión anciana (Adán) trata de detener el eterno retorno que produce el origen. Cuando

Claudia le explica la verdadera forma de hacerlo, asume la última transformación que es la de la muerte. Para ello, enseña a su versión adolescente las tres realidades y que solo debe existir una.

La serie está llena de mitología y simbolismo, desde referencias a la Biblia y la filosofía hasta referencias a la mitología escandinava y germánica. Los personajes y situaciones en Dark suelen representar arquetipos mitológicos que han sido reinterpretados de maneras únicas, como Jonas que se convierte en una figura mesiánica que busca salvar a la humanidad, o Adán y Eva, que representan la creación y la destrucción en mundos paralelos.

En términos simbólicos, la resurrección de Jonas ocurre cuando, al sacrificarse junto con Martha, logra destruir el ciclo temporal y restaurar el mundo original. Aunque desaparece de la existencia, su sacrificio permite que las generaciones futuras de Winden vivan libres de los ciclos repetitivos de tragedia. Jonas, al eliminarse del tiempo, alcanza una forma de “resurrección” en la historia al convertirse en un héroe salvador.

El recurrir a la mitología no es superficial, sino que está profundamente entrelazada con la historia, por lo que vale la pena estudiarla desde la perspectiva del enfoque del viaje del héroe. Según Campbell y Vogler los mitos son expresiones simbólicas del alma humana. En esta serie, los símbolos (laberintos, relojes, puentes, cuevas) tienen un peso narrativo y psicológico en relación con los dilemas internos de los personajes y la estructura del tiempo. El viaje del héroe en Dark no es solo un viaje físico, sino también filosófico y emocional para comprender el destino y la existencia.

En cuanto al análisis de la estructura mítica de la aventura del héroe en el personaje de Martha Nielsen, se tiene:



Cuadro No 2. Viaje del héroe-Martha Nielsen

VIAJE DEL HÉROE – MARTHA NIELSEN		
Etapas del Viaje	Plasmación en la Serie	Episodio
La negativa al llamado	Martha, muchacha común que vive en Winden, se encuentra con Jonas quien actúa como si la conociera. Ella le dice que le deje en paz.	3x1 Déjà vu
Llamada a la aventura	Martha y sus amigos van a las cuevas y asustados corren al bunker donde encuentran el cuerpo de un niño que es Mads Nielsen.	3x1 Déjà vu
La ayuda sobre natural	Jonas explica su aparición en el Winden alternativo a Martha y la convence para ingresar a las cuevas.	3x03 Adán y Eva
El cruce del primer umbral	Jonas explica su aparición en el Winden alternativo a Martha y la convence para ingresar a las cuevas.	3x03
El vientre de la ballena	La Martha del mundo de Jonas muere a manos de Adán antes del apocalipsis, en ese momento aparece la Martha alternativa y rescata a Jonas.	2x8 Finales y comienzos

1

ETAPA

El camino de las pruebas	La Martha adulta envía a su versión más joven a detener el apocalipsis.	3x4 El origen
	La versión adulta de su hermano Magnus y Franziska envían a Martha en su misión para rescatar a Jonas del apocalipsis.	3x6 Luces y sombras
	Martha es enviada por Adán a 1888 para dejar la materia negra al Jonas adulto.	3x3 Adán y Eva
	Eva encomienda a Martha la misión de viajar a 2019 alternativo y matar a Jonas.	3x8 El paraíso
La mujer como tentación	Martha mantiene relaciones con Jonas, hecho que será fundamental para la transformación de esta, pues concebirán un niño que será el origen de todo.	3x4 El origen
La irreconciliación con el padre	Martha comprende por qué Eva quiere mantener al origen.	3x8 El Paraíso
Apoteosis	Pese al intento de Adán por matar a Martha, esta sigue viva por una paradoja de la realidad.	3x7 Entre tiempos
La gracia última	Jonas informa a Martha como cambiar los mundos y detener el origen.	3x8 El paraíso

ETAPA

2

3

ETAPA

La negativa al regreso	Martha, al momento de saber de un tercer mundo, decide ir ahí para corregir todo, aunque eso implique la desaparición de su mundo.	3x8 El paraíso
El rescate del mundo exterior	Bartosz alcanza a Martha antes que rescate a Jonas y se la lleva a su mundo.	3x7 Entre tiempos
El cruce del umbral de retorno	Martha regresa del año 2052 al año 2019, con el conocimiento de la traición de Adán y aceptando la muerte de Jonas.	3x8 El paraíso
La posesión de los dos mundos	Las diferentes versiones de Martha poseen la capacidad de moverse en diferentes épocas y por diferentes mundos.	En diferentes episodios de las temporadas 2 y 3
La libertad para vivir	Martha entiende que para terminar el caos su futuro hijo y mundo deben desaparecer.	3x8 El paraíso

El personaje de Martha Nielsen también sigue el camino del héroe. A lo largo de tres temporadas, Martha atraviesa un complicado viaje que la convierte en un personaje central, especialmente en la tercera temporada, donde interpreta a la heroína junto a Jonas. Su viaje está marcado por una profunda exploración de su identidad, destino y sacrificio para salvar a la humanidad, es decir, Adán y Eva, quienes representan la creación y la destrucción en los mundos paralelos.

Al igual que pasa con Jonas, Martha decide sacrificar su mundo para que el mundo original sea el único de forma definitiva. Todo lo señalado anteriormente demuestra que Martha cumple con las etapas del viaje del héroe, siguiendo la propuesta que realiza Campbell.

Por otro lado, las transformaciones del héroe en el personaje de Martha también están presentes en tres versiones. De adolescente intenta detener el apocalipsis y salvar a Jonas de la muerte. El encuentro con sus versiones mayores la transforma en amante, pero la diferencia es que es un amor diferente, no de una mujer hacia un hombre, sino de una madre por su hijo (el desconocido).

En su versión adulta, desde un comienzo muestra las características de emperadora y tirana, ya que dirige su propia "organización" con la que manipula la realidad de ella y la de Adán para controlar que el eterno retorno del origen prosiga. Solo su versión adolescente comprende que ese no es el camino y decide sacrificar su vida y su mundo para restablecer toda la realidad. Aquí la transformación de la muerte se hace presente. Es en esta etapa que Martha logra alcanzar lo que todo héroe mítico busca: el conocimiento y la sabiduría para tomar las decisiones difíciles que benefician al bien mayor. Su recompensa es simbólica, pues su sacrificio garantiza la restauración del mundo original y la ruptura del ciclo temporal. Aquí se presenta un retorno, pero no con características físicas sino, como se dijo anteriormente, simbólicas.

El viaje de Martha, como el de Jonas, es trágico en el sentido de que ambos deben sacrificar su existencia para lograr un bien mayor. Sin embargo, ambos personajes reflejan el corazón del viaje del héroe de Campbell: la aceptación del destino, la confrontación con las fuerzas más oscuras de uno mismo y la capacidad para realizar sacrificios personales en favor del bien común.

Desde una perspectiva mitocrítica, Martha encarna no solo el viaje clásico del héroe, sino también un arquetipo trágico que cuestiona el papel

del destino y la agencia en los mitos modernos. Al igual que Jonas, Martha enfrenta la paradoja de ser tanto una heroína como un instrumento del destino, atrapada en un ciclo inescapable que solo se resuelve con su desaparición. Dark utiliza el viaje del héroe no solo como una estructura narrativa, sino como una herramienta filosófica para explorar la naturaleza del tiempo, la identidad y el sacrificio.

DISCUSIÓN

Los resultados que se obtuvieron son satisfactorios en la medida de lo que se planteó como pregunta y objetivo en este artículo académico. Se debe tener en cuenta que un análisis más exhaustivo del tema se podría realizar ampliando la muestra a otros personajes y las relaciones que se construyen entre ellos.

El análisis del mito heroico en un producto de carácter audiovisual rara vez es encontrado en una sola secuencia. Para comprender las motivaciones de un personaje, su proceso de transformación, inferir sus acciones y las etapas del viaje que realiza se debe analizar la totalidad de la trama. En el caso de Dark esto se complica por la estructura no lineal temporal en la narración.

La estructura mítica de la aventura del héroe de Campbell ha permitido que se pueda comprender cómo se hace presente el héroe mítico en la serie, además, las características del antihéroe aún son empleadas en la narrativa ficcional.

CONCLUSIONES

Al realizar el análisis de la serie Dark se emplearon algunos modelos que permitieron profundizar el estudio del mito y cómo este se encuentra presente en los personajes de Jonas Kahnwald y Martha Nielsen. Una de las primeras conclusiones que se encontró es que, por medio de la aventura del héroe, se pudo mostrar que el mito está presente en la estructura de elaboración de los personajes y en la estructura narrativa de sus historias.

Tanto Jonas como Martha logran cumplir con el paradigma de la estructura de la aventura del héroe, desde el momento de su partida y por medio de la acumulación de experiencias como la muerte, los dos personajes logran alcanzar el objetivo primordial y concreto en la historia que provoca un cambio en sus realidades.

Campbell (1972) plantea que las etapas del viaje del héroe: la partida, la iniciación y el regreso, se producen en una secuencia narrativa lineal. Tan-

to Jonas como Martha cumplen con gran parte de los estadios, pero no lo hacen de forma secuencial, porque la serie rompe justamente en su estructura con la linealidad narrativa temporal y desplaza la historia por diferentes años y momentos, lo que origina que la estructura mítica de la aventura del héroe se cumpla en distintos capítulos e incluso temporadas. Es decir, que el estadio del camino de las pruebas puede estar en todas las temporadas, sin respetar una secuencialidad de tiempo y, en algunos casos, de espacio.

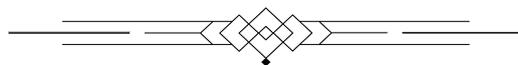
Otro elemento que se destaca es que la serie *Dark* presenta un ciclo interminable que cuestiona la noción de un destino heroico que pueda ser cambiado o derrotado. Tanto Jonas como Martha, aunque cumplen con los roles tradicionales del héroe, terminan sacrificándose para deshacer un ciclo del que no pueden escapar. Este sacrificio no es una recompensa en sí, sino una confirmación del inevitable carácter trágico de su existencia.

Además, *Dark* introduce la idea de que el héroe puede ser simultáneamente el villano y el antihéroe. Las tres realidades temporales nos permiten demostrar esto, lo que desafía la dicotomía moral típica en la narrativa heroica. Jonas se convierte en Adán, la figura que intenta destruir el tiempo,

mientras que Martha se convierte en Eva, perpetuando el ciclo desde el otro mundo. Esta duplicidad añade una dimensión adicional al viaje del héroe en *Dark*, en la que las versiones futuras del héroe encarnan tanto la creación como la destrucción.

La supervivencia del héroe mítico dentro de la estructura narrativa de *Dark* es evidente en la evolución tanto de Jonas Kahnwald como de Martha Nielsen. Ambos personajes recorren las etapas del viaje del héroe descrito por Campbell, desde el llamado a la aventura hasta el sacrificio final, aunque la serie añade capas adicionales de complejidad a través de la ciencia ficción y el determinismo temporal. La oscuridad subvierte y enriquece el arquetipo heroico al colocar a los héroes en un universo cíclico donde su destino es a la vez libre y trágico.

En *Dark*, el viaje del héroe no es solo una historia de autodescubrimiento y sacrificio, sino también una meditación sobre el tiempo, la identidad y la inevitable repetición de la historia. La serie muestra que incluso en una historia que desafía el concepto de destino, el héroe mítico y su transformación siguen siendo importantes para comprender la experiencia humana en el caos del universo.



REFERENCIAS

- Gonzales, A. y Von Der Walde, L. (1995). *Palabra e imagen en la Edad Media*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Carrasco, A. (2010). Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones. *Miguel Hernandez Communication Journal MHCJ*, año 1. España: Plataforma Latina de Revistas de Comunicación, 174-200.
- Cobert, D. (2013). *El arte de crear personajes en narrativa cine y televisión*. Barcelona: Alba Editorial, s.l.u.
- Dark (serie de televisión). (15 de octubre de 2020). [https://es.wikipedia.org/wiki/Dark_\(serie_de_televisi%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Dark_(serie_de_televisi%C3%B3n))
- Durand, G. (1993). *Las estructuras antropológicas del imaginario*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Eliade, M. (2002). *El mito del eterno retorno*. Alianza Editorial.
- Historia de la televisión en Alemania (01 de septiembre del 2020). https://es.qwe.wiki/wiki/History_of_television_in_Germany.
- Mayordomo, T. A. (1986). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa: análisis de las novelas cortas de Clarín*. Alicante: Secretariado de Publicaciones, Universidad, D.L.
- Narrao, J. S. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Odar, B. y Friese, J. (2017). Dark (serie de televisión). Tres temporadas, 26 capítulos. Alemania: Wiedemann & Berg Television, para Netflix
- Reis, C.; Lopes, A. (2002). *Diccionario de narratología*. Madrid: Colegio de España y Ambos Mundos.
- Urquiola, I. Z. (2005). *Teoría, técnica y lenguaje de la información en televisión y radio*. Barcelona: Bosch.
- Villegas, J. (1973). *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*. Barcelona: Planeta.
- Vogler, C. (2006). *El viaje del escritor: El cine, el guión y las estructuras míticas para escritores*. Barcelona: Edit. Ma non troppo.